

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

Е.В.Остапенко, Н.И. Полуян, О.А. Гудзиева

Цифровая лаборатория в детском саду: от идеи до реализации.



2025 г.

УДК ...

ББК ...

Т ...

Рецензент:

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

Остапенко Е.В., Полуян Н.И., Гудзиева О.А.

Т..Цифровая лаборатория в детском саду: от идеи до реализации./Полуян Н.И., Гудзиева О.А. – Тимашевск, 2025. – 48с.

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». Сборник «Цифровая лаборатория в детском саду: от идеи до реализации» представляет собой рекомендации, советы, практический материал для использования цифровых технологий в процесс образования детей дошкольного возраста. Включенные в него статьи раскрывают важные аспекты взаимодействия детей с цифровыми ресурсами, обеспечивая практические рекомендации и методические подходы для педагогов и родителей. Сборник служит полезным ресурсом для педагогов, практиков и исследователей, стремящихся понять и эффективно использовать цифровые технологии в дошкольном образовании. Основная мысль, проходящая через все статьи, заключается в том, что правильная интеграция цифровых инструментов в учебный процесс способствует не только развитию познавательной активности детей, но и созданию более интересной и разнообразной образовательной среды.

УДК ...

ББК ...

2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение	4
2.Интерактивное обучение в дошкольном возрасте: от идеи до реализации Остапенко Е.В.....	7
3.Советы для успешного внедрения цифрового образования в детских садах ГудзиеваО.А.	11
4.Оценка познавательной инициативы и активности у старших дошкольников: методические подходы. Повышение уровня мотивации в экспериментальной деятельности с использованием цифровых программ «Наураша в стране Наурандии» и «Школа профессора Дроздова» Гудзиева О.А.....	14
5.Организация цифровой образовательной среды в ДОО Полюян Н.И.....	17
6. Поддержка одарённых детей через проектную деятельность при помощи программ “Наураша в стране Наурандии” и «Школа профессора Дроздова» Гудзиева О.А.....	24
7. Полезные приложения в помощь педагогам и родителям	30
8. Глоссарий.....	47

Введение

В настоящее время сложно найти человека, который бы не сталкивался с цифровой средой в профессиональной деятельности либо в повседневной жизни. Использование цифровых технологий в настоящее время заключается в том, что данные технологии рассматриваются не столько как инструмент, а сколько как среда существования, которая открывает новые возможности: обучения в любое время, непрерывное образование, возможность проектировать образовательные маршруты и т.д. Владение цифровыми технологиями ставится в современном мире в один ряд с такими качествами, как умение читать и писать.

Цифровизация детского сада как самостоятельный процесс, а также как часть процесса цифровизации системы образования, связана с усовершенствованием системы образования. На современном этапе одним из требований времени является необходимость эффективного использования цифровых технологий для формирования единой информационной среды сферы образования.

Современное образование представляет собой многоуровневую, интенсивно развивающуюся структуру, охваченную сложными социальными, политическими, экономическими процессами и взаимосвязями. Сфера образования динамична, поэтому подвержена постоянным изменениям.

Под цифровой цифровизацией образования понимается достижение высоких образовательных показателей на базе использования цифровых технологий, искусственного интеллекта, средств виртуальной реальности, а также обеспечение широкого доступа к интернету и создание цифровой образовательной среды персонализированного обучения.

Современные технологии развиваются с большой скоростью. Уже выросло новое цифровое поколение; возникли новые цифровые технологии, изменились образовательные технологии – началась цифровизация образования. Она обусловлена тем, что происходит сближение цифровых и образовательных технологий.

Мир, в котором растет и развивается ребенок сегодня, отличается от мира, в котором выросли его родители. Все это предъявляет новые требования к первому звену непрерывного образования: образования с использованием современных технологий.

Сегодня говорят о внедрении инновационных технологий и необходимости их использования. Технологии в образовании призваны, прежде всего, улучшить качество обучения, повысить желание детей к новым знаниям, ускорить процесс усвоения уже полученных. Одним из инновационных направлений являются и мультимедийные компьютерные технологии. Использование мультимедийного оборудования помогает при подготовке детей к обучению в школе, позволяет представить родителям консультации, видеоролики и фильмы о жизни детей в детском саду, ведь дети рисуют и лепят, играют и поют, танцуют и участвуют в инсценировках, праздниках, развлечениях. Проще говоря, скучать им некогда!

Воспитателям нужно все время совершенствоваться, ведь современные дети в 2-3 года уже умело используют гаджеты, а их родители привыкли общаться через мессенджеры.

Известно, что первыми и главными педагогами для ребенка являются родители. В сложившихся социальных, культурных и экономических условиях нашей страны к взаимодействию с семьей важно относиться как к стратегическому направлению деятельности дошкольного учреждения.

Взаимодействие родителей и педагогов в воспитании дошкольников – это взаимная деятельность ответственных взрослых. Современные родители требуют к себе уважения, они грамотны, информированы, но вместе с тем очень заняты. Поэтому они не хотят никакой лишней информации. Занятость родителей является основной проблемой взаимодействия детского сада с семьей. В связи с этим важен поиск наиболее эффективных форм и методов сотрудничества с новым поколением родителей, усилением их роли в воспитании собственного ребенка и расширение возможностей влияния на воспитательный процесс.

Актуальность создания в дошкольном учреждении современного цифрового образовательного пространства обусловлена, с одной стороны, государственной политикой развития образования в России, с другой стороны, интересами и потребностями педагогов, детей и родителей (законных представителей).

Цифровые средства становятся незаменимыми для образного, красочного предоставления информации. Цифровые технологии позволяют донести материал до ребенка посредством игры, не перегружая его, смоделировать процесс, который сложно визуализировать в реальных условиях. Обучающие компьютерные игры, подобранные согласно возрасту и индивидуальному развитию ребенка, становятся хорошим способом для самообучения, развивают произвольную память и концентрацию внимания дошкольника.

Современные дошкольные образовательные учреждения активно работают со средствами мультимедиа, интернет-ресурсами, цифровыми проекторами, интерактивными досками. Для улучшения понимания и наглядности материала педагоги успешно используют в своей работе видео, презентации, анимации, иллюстрации и прочие средства наглядного представления информации.

Цифровые и мультимедийные средства улучшают качество подачи материала, обеспечивают обратную связь с ребенком, помогают в организации как индивидуальной, так и групповой работы, стимулируют мотивацию воспитанника, побуждают ребенка к поисковой, исследовательской работе совместно с педагогом или родителями.

Цифровая среда делает дошкольный образовательный процесс более наглядным, формирует информационную культуру ребенка, стимулирует развитие мыслительно-аналитических, исследовательских способностей.

Цифровые технологии становятся важнейшим средством в работе и помогают воспитателям дошкольных образовательных учреждений структурировать материал, облегчают работу по поиску информации, дают возможность легкого использования иллюстраций, аудио-видео и анимационных эффектов, позволяют реализовывать личностно-ориентированный подход.

Уже сейчас есть дошкольные образовательные организации, оснащенные компьютерами и даже компьютерными классами, но до сих пор нет единой методики использования цифровых технологий в дошкольном образовательном учреждении. Компьютер становится частью дошкольной образовательной среды.

Современный воспитатель должен уметь сочетать традиции и инновации, классические методы и новые педагогические тренды. То, каким будет будущее дошкольной образовательной среды – неизвестно, но уже сейчас видно, что дошкольные образовательные учреждения – активные участники цифровых перемен современного общества.

Вопрос о проблеме и риске цифровых технологий остается открытым до сих пор. К плюсам использования цифровых технологий в образовании обучающихся можно отнести следующее: учебно-воспитательный процесс в дошкольном учреждении может быть более удачным, продуктивным, если будут применены компьютер и интерактивные технологии в качестве дидактического материала; использование компьютера как средства показа наглядного материала повышает интерес детей к занятию и более того, такой способ передает образный тип информации, который хорошо понятен для обучающихся.

С какими сложностями сталкиваются воспитатели? Они не супермены. Воспитатели не могут знать всех деталей, как работает технология. Они задействуют лишь малую часть потенциала цифрового мира. Дети принадлежат новому миру гаджетов, а воспитателям приходится его изучать. Но есть риски в использовании цифровизации. Самый главный риск, который недооценивают взрослые, это цифровая зависимость. Цифровая зависимость проявляется наиболее ярко и имеет дальнейшие серьезные исходы, если развивается в раннем, дошкольном возрасте. Дети очень быстро попадают под зависимость от виртуального мира, гаджетов, компьютерных игр. Использование цифровых технологий – это потенциальный вред здоровью. Ведь не секрет, что современный ребенок и без того очень много времени проводит за телевизором, компьютером и прочими гаджетами, что приводит к повышенной нагрузке на нервную систему, позвоночник и особенно зрение. Поэтому построение воспитательно-образовательного процесса на основе информационно-образовательных технологий должно проходить в соответствии с установленными санитарно-эпидемиологическими нормами.

«Цифровые технологии» могут быть использованы лишь в качестве «инструментов» для воспитателя, а без педагогического опыта ни одна «технология» работать не будет. Каждый день воспитатели наполняют рабочий процесс, используя новые возможности.

Можно с уверенностью сказать, что цифровизация – это эффективное техническое средство, с помощью которого можно значительно разнообразить работу в дошкольном образовательном учреждении.

Сегодня мы находимся на первой ступени внедрения цифровизации в образование. Этот процесс может занять много времени, но в конечном итоге технологии могут открыть новые двери для нового опыта для открытий, для способов сотрудничества обучающихся и педагогов.

В заключение, хотелось бы добавить, что использование цифровых технологий в деятельности дошкольного учреждения позволяет внедрять инновационные процессы в дошкольное образование, расширять возможности доступа к информационным ресурсам, совершенствовать все звенья управления в сфере образования, помогает развивать навыки работы на компьютере и повышать творческую фантазию и воображение.

Необходимость применения цифровизации в современных условиях неоспорима. Но необходимо серьезно задуматься о разумном использовании ее на занятиях в дошкольном учреждении. Нельзя применять технологии просто потому, что это «актуально»; необходимо каждый раз серьезно анализировать, что это дает ребенку.

Интерактивное обучение в дошкольном возрасте: от идеи до реализации.

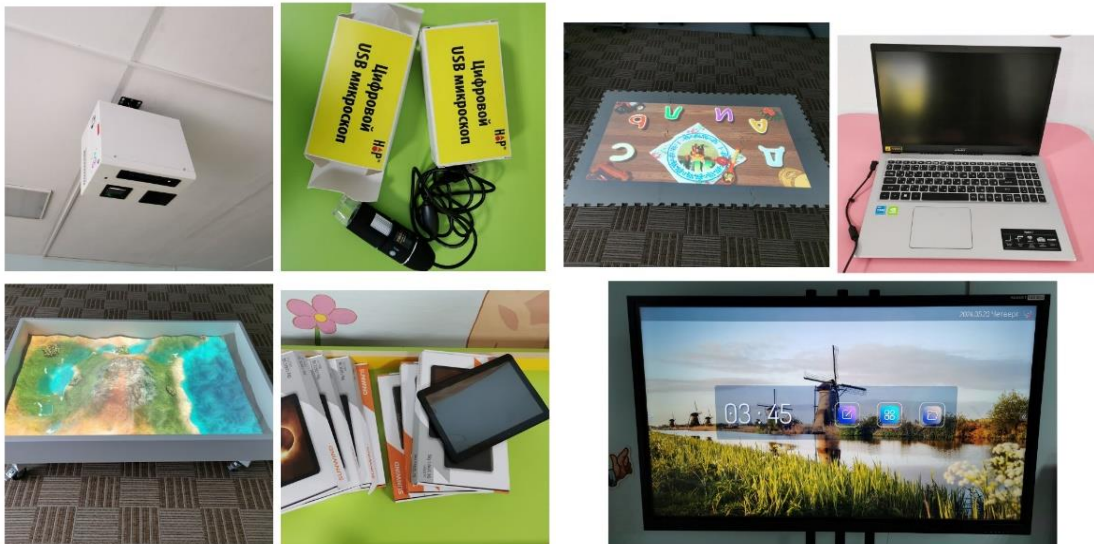
Е.В. Остапенко

В последние годы мы стали свидетелями стремительного развития цифровых технологий, которые охватили все сферы нашей жизни, в том числе и образование. Педагоги давно работают с ноутбуками и электронными ресурсами, что позволяет экономить и оптимизировать время подготовки к занятиям, конкурсам, аттестации, рабочей документации. Мы видели, что многие наши воспитанники умеют пользоваться планшетами, но понимали тот факт, что для детей электронные устройства служат игрушками, а спектр их возможностей значительно шире.

Осознавая значимость этого тренда, наша команда начала активную работу по интеграции цифровых ресурсов в образовательный процесс детского сада, создавая специальные условия.

Первое - это техническая база.

Мы обновили наше оборудование, закупив современные планшеты, мультимедийную панель, интерактивный пол 2 в 1, который включает в себя и интерактивную песочницу, ноутбук, USB-микроскопы, цифровой учебно-методический комплекс для обучения детей естественно-научным дисциплинам «Наураша в стране Наурандии» с программным и методическим обеспечением, электронно-методическую программу для обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста естественнонаучным дисциплинам «Школа профессора Дроздова».



Приобретённое оборудование и программное обеспечение требует подключения к интернет соединению. Поэтому вторым решённым вопросом стало обеспечение стабильного и безопасного доступа к интернету, что позволило нашим детям использовать разнообразные онлайн-ресурсы и обучающие платформы.

Как использовать оборудование? Как научить педагогов и детей с ним работать? Всё это требовало специальных знаний и навыков. Как осуществить эту работу в системе дошкольного образования? Ответить на эти вопросы нам помог разработанный инновационный проект «Современное цифровое пространство в образовательной среде детского сада», задачей которого стояло создание центра, с реализацией модели цифровой образовательной среды в дошкольной организации.



Следующим шагом стала организация обучения для наших воспитателей, благодаря которой они освоили новые подходы в работе с детьми с использованием цифровых технологий. Это были курсы повышения квалификации, онлайн-семинары, практикумы, включающие в себя как технические навыки, так и методы применения игровых и интерактивных элементов в образовательном процессе. Привлекли педагога, который разбирается в цифровом оборудовании, потому что следующей целью, которую мы успешно реализовали, было открытие «Цифровой мультимедийной лаборатории».



И сегодня уже воспитательно-образовательный процесс строится с применением цифровых технологий.

Большой радостью для наших воспитанников стал интерактивный пол. Представьте себе, что в помещении детского сада внезапно появляется футбольное поле,

речка или озеро, по которым можно ходить, не замачивая ноги. А что если вдруг небо, усыпанное звездами, простирается прямо перед вами, а под ногами шуршат листья в парке? Или открывается проезжая часть с настоящими светофорами, пешеходными переходами и мчащимися машинами? Все это становится возможным благодаря использованию интерактивного пола. Это чудесный инструмент для мотивации к обучению.



Ещё один удивительный инструмент лаборатории - цифровая песочница. Это комплекс, в котором с помощью цифровых технологий обычный песок превращается в земную поверхность с озёрами и горами, вулканами, долинами. Благодаря играм в песочнице ребята узнают много нового и интересного, а занятия проходят современно и не скучно.

Научно-экспериментальная деятельность заинтересовала наших воспитанников благодаря «Наураше в стране Наурандии» и «Школе профессора Дроздова». Изучение микромира, более детально и увлекательно теперь стало возможным, когда в руках наших юных учёных есть цифровые микроскопы. Планшеты и мультимедийная панель интегрируются в любую образовательную область.



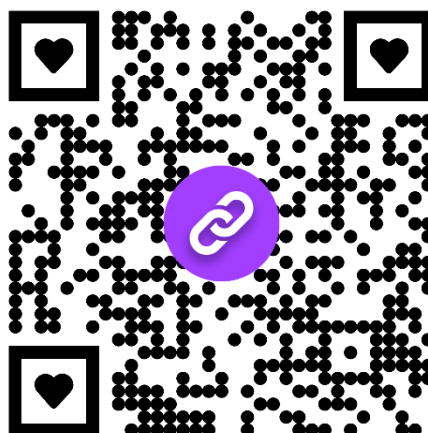
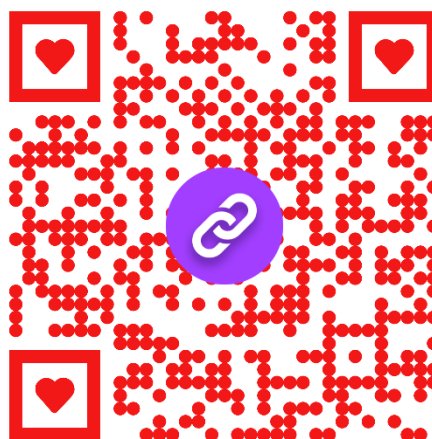
Вы можете убедиться, как можно легко и удобно интегрировать цифровые инструменты в повседневную образовательную практику.

Мы не собираемся останавливаться на месте и в наших планах приобретение интерактивного комплекса подвижных занятий «Играй и Развивайся», умного зеркала ArtikMe, интерактивного физкультурного комплекса, но это требует дополнительного материально-технического обеспечения.

В заключении хочу сказать, что цифровые технологии в образовании имеют большой потенциал в воспитании, образовании и развитии дошкольников. Они предлагают увлекательную форму обучения, способствуют развитию различных навыков и помогают осваивать новые знания в игровой или научно-экспериментальной форме.

Исходя из нашего опыта работы, создание цифровой образовательной среды в ДОУ, будет соответствовать современным требованиям и поможет детям успешно адаптироваться в быстро меняющемся мире и подготовит их к будущим вызовам современной школы.

Прямые ссылки на программы и оборудование



Советы для успешного внедрения цифрового образования в детских садах

О.А. Гудзиева

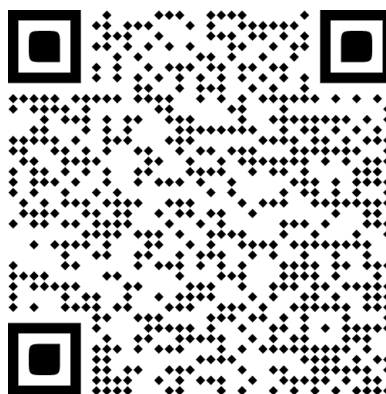
При внедрении цифрового образования в детские сады есть несколько важных советов, которые помогут сделать этот процесс успешным и эффективным.

Первым советом является основательное обучение педагогических работников. Педагоги должны быть грамотно обучены работе с цифровыми инструментами и программами, а также уметь интегрировать их в образовательный процесс. Необходимо проводить регулярные тренинги и курсы повышения квалификации для поддержания уровня компетенций педагогов в данной области.

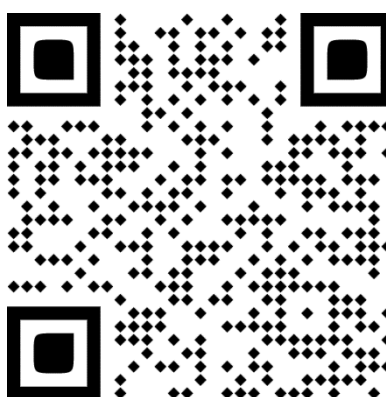
Советуем вам повышать свою квалификацию по следующим темам: «Цифровая грамотность педагогических работников общеобразовательных организаций», «Использование новейших информационных технологий в образовательном процессе», «Цифровые инструменты в работе с детьми дошкольного возраста», «Современные тенденции цифровизации образования», «Цифровые образовательные инструменты в работе педагогов ДОУ».

Предлагаем вам бесплатные видеолекции на темы:

«Цифровые инструменты дошкольного образования»



«Цифровые образовательные инструменты в работе воспитателя»



Рекомендуем проводить тренинги и педсоветы с педагогическим коллективом по обмену опытом работы с цифровыми технологиями не реже раза в месяц.



Обмен опытом по работе с интерактивным полом



Обмен опытом с коллегами из других детских садов

Вторым важным советом является разработка индивидуального подхода к каждому ребенку. Цифровое образование позволяет адаптировать обучающие материалы под уровень развития и интересы конкретного ребенка. Педагоги должны учитывать индивидуальные особенности каждого ребенка и создавать специальные образовательные программы с учетом его потребностей. Например, ребенок проявляет математические способности на занятиях по ФЭМП, мы предлагаем ему интерактивные игры на счёт и логику; если ребенок интересуется исследовательской и экспериментальной деятельностью, мы предлагаем ему расширить свои знания и навыки в цифровой лаборатории «Наураша в стране Наурандии» и «Школа профессора Дроздова»; если ребенок интересуется окружающим миром, мы предлагаем ему игры о животных, растениях, природных явлениях и т.д.

Третий совет заключается в организации совместной работы педагогов и родителей. Родители играют важную роль в успешной интеграции цифрового образования в детский сад. Они должны быть проинформированы о преимуществах и возможных рисках цифрового образования, участвовать в обсуждении образовательных целей и оценке достижений своих детей. Совместная работа педагогов и родителей способствует созданию благоприятной образовательной среды для детей и повышению эффективности

обучения. Для этого мы проводим опросы для родителей, создаём группы в мессенджерах для удобной обратной связи, проводим родительские собрания в цифровой лаборатории для знакомства родителей с деятельностью в цифровом пространстве.



Родительское собрание в цифровой лаборатории

Четвертым советом является постоянное изучение и внедрение новых технологий. Сфера цифрового образования постоянно развивается, и важно быть в курсе последних тенденций и инноваций в данной области. Педагоги и руководители детского сада должны следить за появлением новых образовательных программ и технологий, а также готовы к их внедрению в образовательный процесс.

Пятый совет - оценка результатов и коррекция образовательной практики. Для успешного внедрения цифрового образования в детский сад необходимо проводить систематическую оценку результатов обучения и эффективности использования цифровых технологий. На основе полученных данных необходимо корректировать образовательную практику, вносить изменения в программы обучения и методы работы с цифровыми инструментами. Советуем вам проводить опросы у детей, педагогов и родителей, для обратной связи. Проводить диагностики из представленного перечня в следующей статье.

Следование данным советам, которые мы вам предоставили, поможет детским садам успешно внедрить цифровое образование и обеспечить эффективное обучение детей.

Важно помнить, что цифровые технологии - это инструмент, который должен быть использован в рамках целостного образовательного подхода, учитывающего потребности и особенности развития каждого ребенка. Цифровое образование открывает огромные возможности для развития детей и совершенствования образовательной системы в целом. Важно не бояться экспериментировать с инновационными подходами и постоянно совершенствовать методики работы с цифровыми технологиями в дошкольных учреждениях. Только таким образом мы сможем обеспечить детям доступ к самым актуальным знаниям и навыкам, необходимым для успешного обучения и будущей жизни в цифровом мире.

Оценка познавательной инициативы и активности у старших дошкольников: методические подходы. Повышение уровня мотивации в экспериментальной деятельности с использованием цифровых программ «Наураша в стране Наурандии» и «Школа профессора Дроздова»

О.А. Гудзиева

Современные тенденции развития образования акцентируют внимание на необходимости формирования у детей навыков самостоятельного познания и творчества. В частности, исследование уровня познавательной инициативы и активности старших дошкольников становится особенно актуальным в свете внедрения цифровых технологий в образовательный процесс. Познавательная инициатива, как важный аспект развития личности, влияет на способность детей к самообучению и критическому мышлению, что представляет собой ключевые компетенции в XXI веке.

Диагностика уровня развития познавательной инициативы у старших дошкольников имеет важное значение для определения их готовности к обучению, успешного усвоения знаний и развития личностных качеств. Познавательная инициатива, способность самостоятельно стремиться к новым знаниям и исследовать окружающий мир, является одним из ключевых показателей психического развития ребенка. Диагностика позволяет выявить индивидуальные особенности каждого ребенка, его уровень интереса к учебе, способности к самостоятельной деятельности и решению проблем. Результаты диагностики помогут педагогам адаптировать образовательный процесс под потребности и интересы каждого ребенка, способствуя их гармоничному развитию.

Сравнение различных подходов в оценке инициативы детей в дошкольном возрасте является важным аспектом исследования и практики педагогической деятельности. Одним из подходов является наблюдение за поведением ребенка в различных ситуациях, что позволяет оценить его способность к самостоятельному и инициативному действию. Второй подход - использование специализированных методик и тестов для оценки развития инициативы. Это позволяет провести более систематическую оценку и сравнение результатов с нормативными показателями. Третий подход - интервьюирование детей и родителей для выявления их взглядов на инициативу и активность ребенка. Комбинирование этих подходов позволяет получить более полное представление о развитии познавательной инициативы и активности старших дошкольников.

Предлагаем вашему вниманию, для оценки познавательной инициативы следующие методики:

Изучение исследовательской активности детей 5-6 лет в процессе детского экспериментирования

Критерии	Показатели	Диагностические задания
1. Место экспериментирования в предпочтениях детей и предпочитаемый вид деятельности	<ul style="list-style-type: none"> • Кто из детей и с какой периодичностью обращается к экспериментированию (регулярно или от случая к случаю); • какие виды 	Диагностическая ситуация «Выбор деятельности» (Л.Н. Прохорова)

	экспериментирования использует ребёнок (разнообразие экспериментальной деятельности)	
2. Предпочитаемые детьми материалы в процессе экспериментирования, выявляем степень устойчивости интересов ребенка	<ul style="list-style-type: none"> Какие объекты выбирает для исследования 	Диагностическая ситуация «Маленький исследователь» (Л.Н. Прохорова)
3. Интерес детей к экспериментированию, наиболее привлекательные разновидности деятельности	<ul style="list-style-type: none"> Какие виды экспериментирования использует ребёнок (разнообразие экспериментальной деятельности) 	Диагностическая ситуация «что мне интересно?» (О.В. Афанасьева),
4. Особенности экспериментирования в условиях взаимодействия с другими детьми.	<ul style="list-style-type: none"> Как проявляются индивидуальные особенности (проявление настойчивости в исследовательском поиске, способность самостоятельно вернуться к незаконченному делу и продолжить поиск, как меняется поведение в случае неудач) и т.п. 	Диагностическая ситуация «что нам интересно?» (О.В. Афанасьева),
5. Индивидуальные особенности проявления детей	<ul style="list-style-type: none"> Умение детей анализировать объект или явление, выделять существенные признаки, сопоставлять различные факты, умение рассуждать, делать и аргументировать собственные выводы 	Проективная методика «Сахар» (Л.Н. Прохорова)
6. Индивидуальные особенности проявления детей	<ul style="list-style-type: none"> Умение ребенка определять степень плавучести тел в воде. 	«Перевертыши» (Т.И. Бабаева, О.В. Киреева)
7. Индивидуальные особенности проявления детей	<ul style="list-style-type: none"> Умение ребенка найти различные способы очистки воды 	«Путешествие в пустыне» (Т.И. Бабаева, О.В. Киреева)

8. Индивидуальные особенности проявления детей	<ul style="list-style-type: none"> • Умение ребенка выявить экспериментальным путем уровень растворимости различных веществ в воде 	«Кораблекрушение» (Т.И. Бабаева, О.В. Киреева)
--	---	--

Как же повысить интерес детей и их вовлеченность в экспериментально-научную деятельность? Опытным путём и своим примером можем ответить – применение цифровых технологий, а именно использование программ «Наураша в стране Наурандии» и «Школа профессора Дроздова».

Основные цели использования цифровых программ в экспериментальной деятельности следующие:

1. Повышение интереса и вовлеченности детей в процесс обучения.
2. Формирование познавательной активности и стремления к исследованию.
3. Развитие навыков работы с цифровыми инструментами.

«Наураша в стране Наурандии» — это интерактивная программа, разработанная для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Она предлагает увлекательные задания, которые способствуют развитию у детей навыков наблюдения и экспериментирования. Игра основана на исследовательском подходе, что позволяет детям быть активными участниками учебного процесса.

«Школа профессора Дроздова» — это программа, ориентированная на старших дошкольников и школьников. Она включает в себя различные научные факты. Программа призвана не только обучать, но и вдохновлять детей на дальнейшие исследования в области науки.

Одна из ключевых характеристик указанных программ — интерактивный подход к обучению. Дети вовлечены в процесс через игры и экспериментальные задания, что делает обучение не только познавательным, но и увлекательным. Элементы геймификации, такие как получение виртуальных наград, способствуют повышению интереса и мотивации.

Цифровые программы позволяют адаптировать образовательный процесс под индивидуальные предпочтения и уровень развития каждого ребенка. Возможность выбирать задания по интересам и сложности создает чувство контроля над обучением, что также положительно сказывается на мотивации.

Многие задания в этих программах предусматривают групповую работу, что способствует развитию социальных и коммуникативных навыков. Совместное решение проблем и экспериментов создает атмосферу сотрудничества, что также увеличивает мотивацию детей.

Наши наблюдения показали, что использование программ «Наураша в стране Наурандии» и «Школа профессора Дроздова» способствовало значительному увеличению интереса детей к экспериментальной деятельности. Повышение мотивации наблюдается через:

- Увеличение времени, проводимого за экспериментами;
- Более активное участие в обсуждениях и деятельности;
- Рост числа самостоятельно инициированных экспериментов и вопросов, направленных на исследование.

В заключение, внедрение цифровых программ в образовательный процесс не только повышает уровень мотивации у детей, но и формирует интерес к науке и экспериментальной деятельности, что является важным шагом на пути к развитию будущих исследователей и ученых.

Организация цифровой образовательной среды в ДОО

Н.И. Полуян

В своей работе педагоги применяют различные цифровые устройства:

1. Мультимедийный проектор

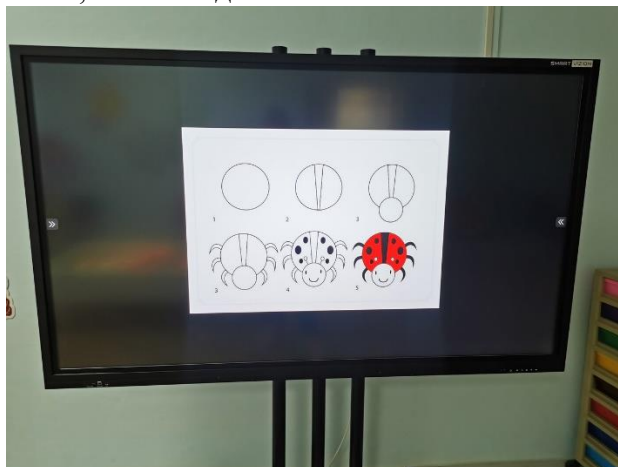
Чаще всего используется для просмотра презентаций и обучающих мультфильмов.

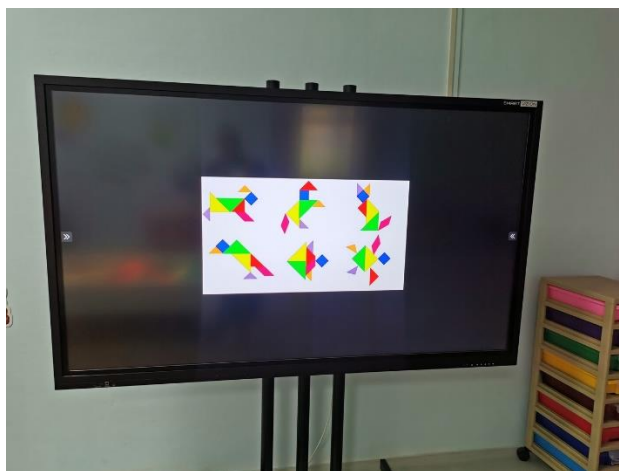
Презентации применяются во всех образовательных областях:

Познавательное развитие. При ознакомлении с окружающим использование данной технологии — это отличная возможность рассказать детям о мире, не выходя из дома и не летая в дальние страны.

На занятиях по социально-коммуникативному развитию детям предлагаются презентации на социальные темы, проблемные ситуации, мультфильмы нравственного содержания.

Художественно – эстетическое развитие. Занятия по ознакомлению с произведениями изобразительного искусства, декоративно-прикладного искусства строятся на зрительном, музыкальном, литературном материале. С помощью ИКТ можно знакомить воспитанников с творчеством художников, скульпторов, архитекторов, с мировыми произведениями искусства. Прежде чем приступить к данной работе, был подобран материал с использованием электронных ресурсов, он представляет собой презентации по данной теме: «Архитектура — замки», «Монументальная скульптура», «Народное искусство, виды росписи», «Народные промыслы России», «Гжель», «Городец — история появления» (готовые, скаченные из интернета). Разработана презентация «Элементы городецкой росписи. Примеры составления узоров» — пошаговый иллюстрированный материал. Были созданы электронные папки: «Городец»- предметы с росписью, элементы росписи с пошаговым изображением. «Сказочная гжель», «Хохлома», «Изящные статуэтки». Иллюстрированный материал по жанрам живописи — в папке собраны репродукции художников, рекомендуемых программой ФГОС ДО, размещены в алфавитном порядке. Для закрепления полученных знаний была составлена интерактивная викторина «Знатоки искусства»; составлены интерактивные игры: «Подбери элементы росписи», «Назови виды росписи», «Создай натюрморт», «Придумай натюрморт», «Что нам надо для пейзажа?», «Назови жанры живописи», «Назови автора». Схемы поделок, рисунков более детально можно рассмотреть, если вывести на большой экран алгоритм выполнения, схемы заданий.





На занятиях по формированию элементарных математических представлений формируются способы зрительного восприятия, выделения качественных, количественных и пространственно-временных признаков и свойств, развивается зрительная память. Презентации помогают в усвоении детьми сенсорных представлений: формы, размер, цвет. Дети упражняются в прямом и обратном порядковом счете.

Расширить словарный запас детей, формировать звуковую культуру речи, развивать восприятие, память, внимание, мышление, творческие способности можно, если включать презентации в образовательную деятельность по развитию речи.

На занятиях по физическому развитию презентации применяются при ознакомлении детей с различными видами спорта, при обучении основным видам движений, при проведении физкультурных праздников, досугов и развлечений.

При проведении физкультминуток и динамических пауз вовремя и между занятиями также применяются мультимедийные игры.



Динамическая пауза

Мультимедийная панель – это сенсорный экран реагирующий на прикосновения. Достаточно прикоснуться к поверхности доски, чтобы начать работу.



Игра «Что лишнее?»

Управлять панелью на расстоянии позволяет специальный пульт.

Мы в своей работе активно используем интерактивные игры. Педагоги нашего учреждения с успехом освоили технологию созданию интерактивных игр.

Несомненно, роль цифровизации в настоящее время велика. Например, компьютерные игры превосходят традиционные по дидактическим возможностям, поскольку обладают определенным потенциалом для моделирования социальных взаимоотношений, которыми овладевают дошкольники; повышают мотивацию к освоению нового материала; способствуют более интенсивному развитию детей, ускоряя процесс социализации.

К примеру, виртуальные экскурсии и 3D путешествия позволяют детям «путешествовать» по миру и изучать природу и быт разных народов. Например, рассказать о традициях и быте кубанских казаков.



Знакомство с бытом кубанских казаков

Совершить экскурсию по интересным местам в краевой центр, не покидая детского сада.



Исторические здания города Краснодар



Прогулка по ночной улице Красной, Екатерининский сквер



Посещение музея имени Фелицына
Совершить экскурсию в картинную галерею.



Рассматривание картины Валентина Серова «Девочка с персиками»



Рассматривание картины Виктора Васнецова «Богатыри»



Рассматривание картины Петра Кончаловского «Сирень в корзине»

В то же время существует ряд негативных аспектов цифровизации, главный из которых – отсутствие живого общения между реальными субъектами, поэтому, поскольку цифровые технологии невозможно исключить из жизни детей, необходим постоянный контроль со стороны взрослых, чтобы свести к минимуму отрицательные последствия. Противники компьютеризации не перестают напоминать о вреде продолжительной работы с компьютером, о том, что дети разучились общаться со сверстниками, о вредоносном содержании большого количества информации для детей.

У ребёнка, занимающегося с телефоном или планшетом, играющего в компьютерные игры, практически не остаётся времени на самостоятельную творческую игру, двигательную активность, познание и исследование окружающего мира, продуктивную художественную деятельность, непосредственное общение со сверстниками. На фоне цифровизации у дошкольников формируется бессвязная, «мозаичная» картина мира, отдельные знания не упорядочены в общую систему, образы меняются как картинки в калейдоскопе (так называемое, клиповое мышление), поэтому дети затрудняются длительно удерживать внимание на изучаемом объекте.

Современные дошкольники рано взрослеют, умеют рассуждать на серьёзные темы, так как нередко самостоятельно и бесконтрольно смотрят различные «взрослые» видеоролики; имеют прямой доступ к любой информации, тем самым разрушается традиционная зависимость детей от взрослых. Дети начинают жить виртуальной жизнью, подражать тому, что видят в интернете, перестают интересоваться книгами, у них складываются искажённые жизненные нормы и нравственные ценности. Одним из наиболее заметных последствий цифровизации можно считать недостаточную привязанность ко взрослым, уменьшение роли родителя как образца для подражания, снижение его значимости в передаче культурно-общественных ценностей, сокращение времени непосредственного общения детей со взрослыми и сверстниками.

Многие специалисты говорят сегодня о «кризисе детства», подразумевая, что дети сегодня выходят из постоянного контакта со взрослым, меняется их позиция по отношению к миру взрослых, они становятся способными получать информацию непосредственно, овладевать различными видами деятельности без помощи и участия взрослых. Основная деятельность для дошкольников, как известно, – это игра. С помощью игры дети познают мир, учатся взаимодействовать друг с другом, «примеряя» на себя различные социальные роли. Игра – источник физической активности, необходимой для гармоничного развития ребенка. Однако, в эпоху цифровизации «живое» общение со

сверстниками отходит на второй план, игры становятся бедными по содержанию, примитивными по способам, дети все чаще предпочитают общение с помощью компьютерных технологий. Это может вызывать как проблемы социального характера (бессодержательность общения, коммуникативные трудности, отчуждение), так и физиологического (проблемы со зрением, осанкой, гиподинамия).

Принципиальным является вопрос информационной безопасности как состояния защищенности детей от информации, способной причинить вред их здоровью, физическому и духовному развитию. У детей, особенно дошкольного возраста, чрезвычайно развита познавательная активность, любознательность, стремление узнавать новое. В связи с этим не может не беспокоить возрастающее негативное информационное воздействие на детскую аудиторию. Насилие в информационной среде может провоцировать у детей повышенную агрессивность, снижение сочувствия к окружающим. Реклама, обладая высоким уровнем воздействия на психическое состояние дошкольника, также способна нанести вред детской психике. Ребенок не может критически относиться к поступающей информации, склонен верить всему, о чем говорится в рекламе. Необходимо научить его адекватно оценивать и воспринимать информацию, увиденную на экране. И только совместная деятельность родителей и педагогов может оградить детей от отрицательного влияния современного информационного пространства.

Итак, принимая во внимание всю неоднозначность влияния цифровых технологий на детей дошкольного возраста, следует все же отметить, что ребенок является частью современного мира, и задача педагога - не отгораживать его от этого мира, а научить взаимодействовать с ним в новых реалиях, заботясь о его благополучии и безопасности. И, если традиционные методы обучения становятся сегодня малоэффективными, перестают отвечать запросам нового цифрового общества, необходима их актуализация и модернизация, внедрение новых обучающих технологий и средств коммуникации. Невозможно полностью исключить цифровые технологии из жизни современных детей, но, чтобы не допустить ухудшения их психического и физического здоровья, необходимо регламентировать временные и возрастные рамки их использования, особенно, в условиях семейного воспитания. Ребенок должен быть подготовлен к жизни в современном цифровом обществе, но только при грамотном подходе он сможет уверенно шагнуть в информационное общество завтра. Элементарной компьютерной грамотности сегодня становится недостаточно, базовые знания являются необходимыми, ведь цифровая компетентность – одно из важнейших условий успешного школьного старта и дальнейшей социализации.

Поддержка одарённых детей через проектную деятельность при помощи программ «Наураша в стране Наурандии» и «Школа профессора Дроздова»

О.А. Гудзиева

В современном образовательном процессе важное значение приобретает поддержка одарённых детей, которые демонстрируют выдающиеся способности. Одарённый ребёнок – это тот, кто выделяется своими яркими и порой выдающимися успехами в определённой сфере деятельности или обладает внутренними предпосылками для достижения таких высот. Существует множество критериев определения видов одаренности. Мы хотели бы остановиться на классификации одаренности по видам деятельности.

К основным видам деятельности относятся:

- ✓ практическая,
- ✓ познавательная,
- ✓ художественно-эстетическая,
- ✓ коммуникативная,
- ✓ духовно-ценностная.

В сфере познавательной деятельности выделяется интеллектуальная одаренность различных направлений, обусловленная характером предмета исследования. Это может проявляться в успехах в естественных и гуманитарных науках, а также в интеллектуальных играх и других областях. В области познавательного развития и экспериментальной деятельности мы поддерживаем своих воспитанников через проектные работы. Мы заметили, что именно проектная деятельность у одаренных детей представляет собой один из эффективных методов, позволяющих развитию у детей таких навыков, как креативное мышление, критическое восприятие информации, умение работать в команде и навыки самоорганизации.

Мультимедийная лаборатория “Наураша в стране Наурандии”, так и программа “Школа профессора Дроздова” в контексте поддержки одарённых детей заслуживают особого внимания. Благодаря им проектная деятельность, основанная на исследовательских подходах, активно стимулирует любознательность и креативное мышление.



Мультимедийная лаборатория "Наураша в стране Наурандии" представляет собой уникальное пространство для детей, где они погружаются в увлекательный мир науки не только через теорию, но и через практическое взаимодействие. Основная идея лаборатории заключается в том, чтобы создать условия для самовыражения и самостоятельного исследования, что является особенно важным для одарённых детей, обладающих высокой мотивацией и любознательностью.



Одним из ключевых моментов работы в лаборатории является возможность выбора исследовательской темы. Наши воспитанники имеют полное право выбрать область, которая их интересует — будь то свет, температура, кислотность или любое другое научное направление. Эта свобода выбора способствует формированию у детей чувства личной ответственности за результат своей работы и усиливает мотивацию к углублённому изучению темы.



После выбора темы дети в сопровождении педагога разрабатывают план исследования. Педагог помогает детям определиться с методами исследования, подбирает необходимые материалы и инструменты, а также обучает основам безопасного проведения экспериментов. Например, если группа детей выбрала тему "свет", они могут провести эксперименты по преломлению света, исследуя, как разные материалы влияют на его путь. Если речь идёт о "температуре", дети могут изучать изменение состояния воды при различных температурах.



Эта активная работа по проведению экспериментов не только развивает технические и аналитические навыки детей, но и учит их работать в команде, обмениваться идеями и решать возникающие проблемы.

По завершении экспериментов дети переходят к этапу анализа полученных данных. Педагог направляет обсуждение, помогая детям осмыслить результаты и сделать выводы. Важно, чтобы дети самостоятельно пришли к объяснению наблюдаемых явлений, что способствует глубокому усвоению материала и формированию критического мышления.



Заключительным этапом является презентация результатов исследования перед другими участниками проекта. Дети имеют возможность представить свои эксперименты в виде научной работы или презентации, делясь с одноклассниками не только выводами, но и эмоциями и впечатлениями от проведённой работы. Этот процесс укрепляет уверенность в себе, развивает навыки публичных выступлений и помогает детям научиться аргументировать свои мысли.



Презентация результатов также создает пространство для обмена знаниями и опытом, что дополнительно стимулирует интерес к изучаемым темам и вдохновляет других детей на проведение собственных экспериментов. Каждое выступление становится праздником знаний, где каждый ребёнок может почувствовать себя настоящим исследователем.

Мультимедийная лаборатория "Наураша в стране Наурандии" предоставляет детям возможность экспериментировать, исследовать и открывать новые горизонты в науке. Она становится не только местом обучения, но и пространством для самовыражения и саморазвития, способствуя созданию активного и увлечённого сообщества юных исследователей, готовых делиться своими открытиями и познавать мир вместе.

Научные факты в «Школе профессора Дроздова»

Программа «Научные факты для дошкольников» в школе профессора Дроздова представляет собой важный элемент в образовательном процессе, направленный на раннее знакомство детей с основами науки и расширение их кругозора. Данная программа интегрируется с мультимедийной лабораторией «Наураша в стране Наурандии», обеспечивая гармоничное взаимодействие теоретических знаний и практической деятельности, что особенно важно для одарённых детей.

В рамках программы «Научные факты для дошкольников» дети исследуют увлекательные научные концепции, которые могут быть выбраны из тематики лаборатории. Например, если в лаборатории осуществляется изучение света, то в школе профессора Дроздова ребёнок может узнать о принципах работы радуги, о том, как функционирует солнечная энергия и как свет влияет на живые организмы. Этот подход делает учёбу не только познавательной, но и увлекательной.

Каждый интересный научный факт, представленный детям, подстраивается под существующие интересы и запросы, созданные в процессе работы в лаборатории, что делает обучение более персонализированным и действительно актуальным для каждого ребёнка.

Получив новые знания о выбранной теме, дети переходят к этапу создания собственного проекта. Педагоги помогают детям формировать вопросы для исследования, подбирать форматы представления, а также выбирать методы работы, такие как создание научного плаката, презентации или модели.



Работа над проектом включает в себя множество направлений: от практических экспериментов до художественного оформления. Например, если ребёнок интересуется темой кислотности, он может создать проект о том, как различные жидкости влияют на цвет индикаторной бумаги. Здесь педагогическая поддержка играет ключевую роль, так как помогает направить идеи и план действий таким образом, чтобы дети могли самостоятельно реализовать свои замыслы.

Эти две программы – «Наураша в стране Наурандии» и «Школа профессора Дроздова» – дополняют друг друга, создавая единую образовательную экосистему, где теоретические знания интегрируются с практическими навыками. Проектная деятельность учащихся становится более последовательной и осмысленной, так как они применяют ранее изученные факты на практике, наблюдают за результатами своих экспериментов и обсуждают их в контексте научных фактов, полученных на занятиях.



Данный подход особенно важен для одарённых детей, у которых наблюдается повышенный интерес к изучению окружающего мира и стремление исследовать его самостоятельно. Благодаря синергии между программами, такие дети получают возможность не только углубленно изучать интересующие их темы, но и реализовывать свои идеи в форме проектов, что формирует уверенность, креативность и критическое мышление. Работая над проектами, они также учатся организовывать своё время, эффективно разрабатывать и достигать цели.

Таким образом, программа «Школа профессора Дроздова», в сочетании с мультимедийной лабораторией «Наураша в стране Наурандии», образует мощный инструмент для формирования научного мышления и проектной деятельности у детей и применяется нашими педагогами и воспитанниками с огромным интересом и удовольствием. Мы рекомендуем применять такой комплексный подход в вашей деятельности, ведь он позволяет одарённым детям не только получать знания, но и развивать навыки их применения на практике, способствуя гармоничному развитию их потенциала и интереса к науке.

Полезные приложения в помощь педагогам и родителям

Картотека интерактивных игр для детей дошкольного возраста 5-7 лет

Игра классификация

«Собери урожай»

Цель игры: развитие умения классифицировать предметы по существенным признакам

Описание игры: игровое полотно разделено на 3 группы: фрукты, овощи и ягоды. На нём друг за другом появляются картинки. Ребёнок называет, что изображено на этой картинке и распределяет её в нужную группу.

Задание: назови, что изображено на картинках. Распредели эти картинки по группам.



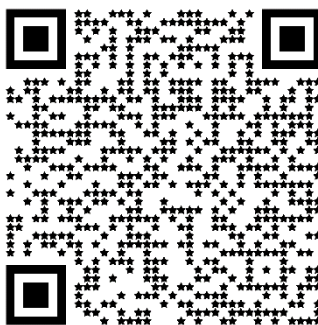
Игра классификация

«Разложи по полочкам»

Цель игры: развитие умения классифицировать предметы по существенным признакам

Описание игры: игровое полотно разделено на 3 группы: одежда, обувь и головные уборы. На нём друг за другом появляются картинки. Ребёнок называет, что изображено на этой картинке и распределяет её в нужную группу.

Задание: назови, что изображено на картинках. Распредели эти картинки по группам.



Игра классификация

«Что это такое?»

Цель игры: развитие умения классифицировать предметы по существенным признакам

Описание игры: игровое полотно разделено на 3 группы: музыкальные инструменты, строительные инструменты и спортивный инвентарь. На нём друг за другом появляются картинки. Ребёнок называет, что изображено на этой картинке и распределяет её в нужную группу.

Задание: назови, что изображено на картинках. Распредели эти картинки по группам.



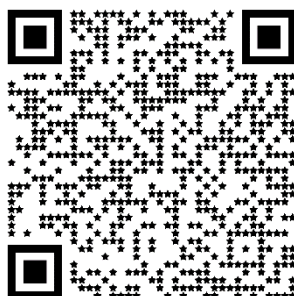
Игра найти пару

«Чей это дом?»

Цель игры: развитие умения соотносить животное с местом его обитания

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки. Ребёнок называет, кто изображён на картинке и соединяет её с подходящей по смыслу картинкой

Задание: назови, кто изображён на картинках. Соедини картинки по смыслу.



Игра найти пару

«Чей это детёныш?»

Цель игры: развитие умения сопоставлять животное с его детёнышем; закрепление умения правильно называть детёныша в единственном числе.

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки. Ребёнок называет, кто изображён на картинке и соединяет её с подходящей по смыслу картинкой

Задание: назови, кто изображён на картинках. Соедини картинки по смыслу.



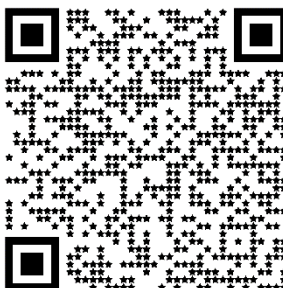
Игра скачки

«Четвёртый лишний»

Цель игры: развитие умения классифицировать предметы по существенному признаку

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки. Ребёнок выбирает одну картинку, которая не подходит ко всем остальным и объясняет свой выбор.

Задание: какая картинка лишняя и почему.



Игра хронологическая линейка

«Составь рассказ»

Цель игры: развитие умения составлять связный рассказ по серии сюжетных картинок

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки. Ребёнок рассматривает их и выкладывает по хронологической линейке (по порядку) так, чтобы получился связный рассказ. После этого составляет рассказ и придумывает к нему название.

Задание: рассмотри картинки. Распредели их по хронологической линейке так, чтобы получился связный рассказ. Составь рассказ и придумай к нему название.



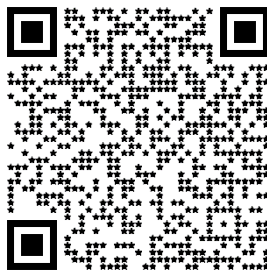
Игра найти пару

«Скажи наоборот»

Цель игры: развитие умения подбирать слова противоположные по смыслу

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки. Ребёнок рассматривает их. Выбирает картинку со значком. Слушает, что на ней изображено. Подбирает к этой картинке противоположную по смыслу картинку и называет её.

Задание: рассмотри картинки. Выбери картинку со значком. Послушай, что на ней изображено. Подбери к этой картинке подходящую по смыслу картинку и скажи, что это такое.



Игра простой порядок «Посчитай»

Цель игры: развитие умения согласовывать существительные с числами.

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки. Ребёнок рассматривает их. По горизонтали выкладывает по порядку картинки одной группы, соблюдая последовательность: фрукты, игрушки, школьные предметы. Считает количество предметов и называет их.

Задание: расставь по горизонтали картинки одной группы по порядку, соблюдая последовательность: фрукты, игрушки, школьные предметы. Посчитай количество предметов и назови их.

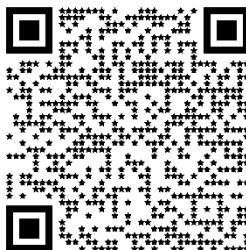


Игра пазл «Угадай-ка» «Когда это бывает»

Цель игры: развитие умения составлять предложения по картинкам; закрепление знаний о временах года.

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки. Ребёнок их рассматривает и по каждой картинке составляет предложение. К каждому времени года выбирает нужные картинки.

Задание: по каждой картинке составь предложение. К каждому времени года выбери нужные картинки.



Игра хронологическая линейка «Какое это время суток»

Цель игры: развитие умения составлять предложения по картинкам; закрепление знаний о времени суток.

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки со значками, в которых спрятаны загадки. Ребёнок рассматривает картинки и отгадывает загадки. Выкладывает картинки по хронологической линейке (по порядку). По каждой картинке составляет предложение.

Задание: отгадай загадки, выложи картинки по хронологической линейке (по порядку) и по каждой картинке составь предложения.

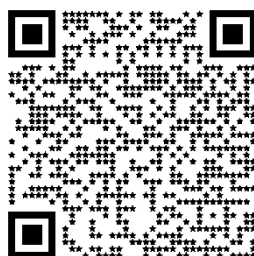


Игра хронологическая линейка «Дни недели»

Цель игры: развитие умения последовательно называть дни недели.

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки. Ребёнок рассматривает их, называет дни недели и выкладывает картинки по хронологической линейке (по порядку).

Задание: перечисли дни недели и расставь их по порядку.



Игра найти пару «Один-много»

Цель игры: развитие умения образовывать существительные множественного числа.

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки. Ребёнок рассматривает их. Выбирает картинку со значком. Слушает, что на ней изображено. Подбирает к этой картинке подходящую по смыслу картинку и называет, что это такое.

Задание: рассмотри картинки. Выбери картинку со значком. Послушай, что на ней изображено. Подбери к этой картинке подходящую по смыслу картинку и скажи, что это такое.

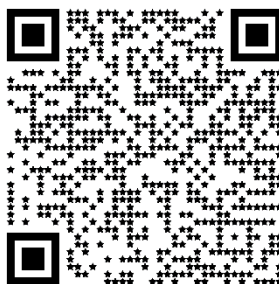


**Игра пазл «Угадай-ка»
«Часть и целое»**

Цель игры: развитие умения подбирать части к целому предмету и правильно их называть.

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки (чайник, дом, дерево) и их части. Ребёнок выбирает картинку, подбирает к этой картинке её части и называет их.

Задание: к каждому предмету подбери его части и назови их.



**Игра пазл «Угадай-ка»
«Живое-неживое»**

Цель игры: развитие фонематического слуха; развитие умения определять одушевлённые и неодушевлённые предметы.

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки. Ребёнок их рассматривает и называет только те картинки, в которых есть звук [Ш]. Далее распределяет картинки по группам.

Задание: перечисли слова, где есть звук [Ш] и распредели картинки по группам.

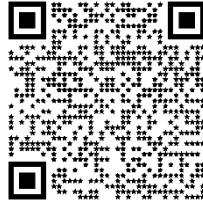


**Игра пазл «Угадай-ка»
«Он, она, оно, они»**

Цель игры: развитие фонематического слуха, навыков звукового анализа слова; развитие умения классифицировать (соотносить) существительные мужского, женского, среднего рода, а также определять существительные во множественном числе.

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки. Ребёнок их рассматривает и называет только ту картинку, в которой твёрдый звук [Р] стоит в конце слова. Далее распределяет картинки к нужным местоимениям.

Задание: найди слово, в котором твёрдый звук [Р] стоит в конце слова. К словам (местоимениям) он, она, оно, они подбери соответствующие картинки.



Игра классификация

«Опиши предмет»

Цель игры: развитие умения описывать предмет, подбирать прилагательные по смыслу

Описание игры: на игровом полотне расположены картинки: лимон, груша, яблоко. Ребёнок рассматривает картинки и описывает их. Далее распределяет слова к нужному предмету.

Задание: рассмотри картинки, опиши каждый предмет и подбери нужные слова.



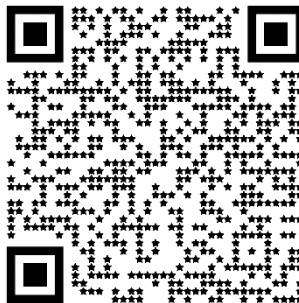
Игра классификация

«Подбери картинку к нужной схеме»

Цель игры: развитие фонематического слуха, навыков звукового анализа слова

Описание игры: на игровом полотне расположена картинка и звуковые схемы слов. Ребёнок рассматривает картинку и называет, что это такое. Далее, к этой картинке подбирает нужную схему.

Задание: рассмотри картинку. Скажи, что это такое и подбери нужную схему.



Игра классификация «Подбери картинку к нужной схеме»

Цель игры: развитие фонематического слуха, навыков звукового анализа слова

Описание игры: на игровом полотне расположена картинка и звуковые схемы слов. Ребёнок рассматривает картинку и называет, что это такое. Далее, к этой картинке подбирает нужную схему.

Задание: рассмотри картинку. Скажи, что это такое и подбери нужную схему.



Памятка для родителей «Профилактика компьютерной зависимости у ребенка»

1. Поощряйте творческие увлечения ребенка, будь то рисование или занятия музыкой.
2. Приобщайте ребенка к занятиям спортом, ведь у детей, увлеченных спортом, компьютерная зависимость проявляется реже.
3. Не забывайте, для ребенка важен личный пример родителей. Нельзя, чтобы слова расходились с делом. И если отец разрешает сыну играть не более часа в день, то и сам не должен играть по три-четыре часа.
4. Если ваша работа связана с компьютером, и вы вынуждены проводить за ним много времени, в беседах с ребенком акцентируйте его внимание на том, что компьютер вам необходим для работы.
5. Компьютер может стать вашим помощником в организации совместной творческой деятельности с ребенком. Привлекая ребенка к поиску необходимой информации для подготовки сообщения к уроку или просматривая в Интернете репертуар детских театров, вы будете воспитывать в ребенке культуру работы с компьютером и в Интернете.
6. Соблюдайте режим работы за компьютером. Попытайтесь объяснить ребенку, что компьютер не право, а привилегия, поэтому проведение времени за ним подлежит контролю со стороны родителей. Однако не злоупотребляйте своим "правом на запрет", ведь "запретный плод сладок".
7. Если ребенок все-таки имеет компьютерную зависимость, то не стоит устанавливать резкие запреты или ограничения, ребенок может проводить за компьютером два часа в будний день и три – в выходной. Обязательно с перерывами.

8. Предложите ребенку другие способы времяпрепровождения. Можно составить список дел, которыми стоит заняться на досуге. Важно, чтобы в списке были совместные занятия (походы в кино, прогулки, настольные и подвижные игры и т. д.).

9. Используйте компьютер как элемент эффективного воспитания, в качестве поощрения (например, за правильно и вовремя сделанное домашнее задание, уборку квартиры и т. д.).

10. Обратите внимание на компьютерные игры, в которые играют дети, т. к. некоторые из них могут стать причиной бессонницы, раздражительности, агрессивности, специфических страхов. Обсуждайте игры с ребенком, выбирайте их вместе. Отдавайте предпочтение развивающим играм. Крайне важно научить ребенка критически относиться к компьютерным играм, показывать, что это очень малая часть доступных развлечений, жизнь гораздо разнообразней, что игра не заменит общения.

ИКТ-безопасность дошкольников цифрового поколения Памятка для внимательных родителей

Правила использования ИКТ для дошкольника

1. Соблюдение гигиенических требований: высокий уровень освещенности, четкое и контрастное изображение на экране, отсутствие бликов (солнечным днем лучше закрывать шторы), оптимальное расстояние глаз до экрана 55-65 см., до ТВ или интерактивной доски – 2 метра, удобная поза.

2. Соблюдение эргономических требований:

- длительность использования ИКТ не более **10 – 15 минут в день, не чаще 3 раз в неделю;**

- непрерывная длительность просмотра телепередач и диафильмов **до 5 лет - не более 20 мин., в 6 – 7 лет - не более 30 мин.** Просмотр телепередач допускается **не чаще 2 раз в день** (в 1ю и 2ю половину дня).

3. Не забывайте о том, что в образовательном процессе ДОО также используются средства ИКТ (планшеты, интерактивная доска, экран с проектором) и учитывайте это дома!

4. Предпочтение между маленьким экраном (планшет, смартфон) и большим экраном (ТВ, экран) лучше отдать второму. Т.к. ребенок, находящийся на большем расстоянии от монитора (1,5 – 2 м. до ТВ, например) испытывает меньшее зрительное и мышечное напряжение.

5. После использования ИКТ важно провести зрительную гимнастику и сменить деятельность на физически активную!

6. Если Ваш ребенок переболел, имеет нарушения зрения, носит очки, то время, проведенное перед монитором или экраном необходимо сокращать в соответствии с рекомендациями врача или в течении 2 недель после болезни.

Недостатки длительного использования средств ИКТ (планшеты, телефоны, ТВ и т.п.)

- 1.** Длительная статическая поза вызывает **сильное мышечное напряжение и переутомление**, что плохо отражается на работе суставов, осанке, кровоснабжении всех органов и тканей и ведет к снижению иммунитета.
- 2.** У детей от года до пяти лет интенсивно формируется глазное яблоко. Постоянное изменение размера глаза, его преломляющей силы сказывается на способности четко видеть. Также у малышей на 10% снижено периферическое зрение. Поэтому любое **перенапряжение глаз** у детей, особенно если есть блики на экране, или ребенок расположен слишком близко, сбоку, может значительно сильнее влиять на зрение, чем у взрослого.
- 3.** **Большой объем сенсорно обогащенной информации** (яркие картинки, громкие разнообразные звуки, музыка, увеличенные пропорции героев и т.п.), призванной заинтересовать и привлечь внимание ребенка вызывает сильное **перенапряжение нервной системы** и приводит к снижению общей работоспособности, трудностям произвольной концентрации внимания в обычной, не такой ярко прорисованной жизни, трудностям самоконтроля поведения и импульсивности.
- 4.** Чрезмерное увлечение ребенка гаджетами вместо реальных игр со сверстниками, родителями, взрослыми, вместо реального общения может приводить в дальнейшем к **нарушениям устной и письменной речи**, трудностям **коммуникации, построения отношений** с другими людьми в жизни. Так, например, дети не учатся делиться или уступать, отстаивать себя, знакомиться и дружить, испытывают трудности овладения простыми бытовыми навыками, «не слышат» взрослого.
- 5.** Использование ИКТ-средств не может заменить человеческого тепла, внимания, заботы, любви. Поэтому злоупотребление смартфонами, планшетами и т.п., особенно если они часто используются в качестве замены настоящего общения с родителями и детьми, **плохо сказывается на формировании личности ребенка**.

Анкета для родителей «Мой ребёнок и гаджеты»

Уважаемые родители, просим вас принять участие в анкетировании. Подчеркните один из предложенных вариантов ответа или запишите свой вариант.

Умеет ли ваш ребенок пользоваться гаджетами? ДА НЕТ

Сколько времени проводит за гаджетами в день?

Как ваш ребёнок проводит время за гаджетами?

Варианты ответов: играет в игры, смотрит мультфильмы или фильмы,
другое _____

Вы довольны, что ваш ребёнок так увлечен современными гаджетами?

(обоснуйте ответ)

У вас есть беспокойство по поводу пользования ребёнком гаджетами?

Что такое информационная безопасность ребёнка, по вашему мнению?

Какие меры по информационной безопасности вашего ребёнка вы предпринимаете?

Какие черты характера появились у ребёнка после начала использования компьютера?

Сколько времени вы сами проводите за гаджетами?

Сколько времени вы уделяете ребёнку для совместных компьютерных игр?

Благодарим за участие в анкетировании!

Анкета для родителей и педагогов, чьи дети посещают занятия в цифровой лаборатории.

1. Как часто дети проявляют интерес к занятиям в цифровой лаборатории?
 - а) Очень часто
 - б) Иногда
 - в) Редко
 - г) Никогда

2. На каком уровне вы оцениваете способность детей к самостоятельному поиску информации?
 - а) Высокий уровень
 - б) Средний уровень
 - в) Низкий уровень

3. Выявляются ли у детей инициативные идеи во время выполнения заданий?
 - а) Часто
 - б) Иногда
 - в) Редко
 - г) Никогда

4. Как вы оцениваете уровень активности детей при работе с цифровыми ресурсами?
 - а) Очень активные
 - б) Активные
 - в) Пассивные
 - г) Очень пассивные

5. Девять из десяти детей задают вопросы после работы в цифровой лаборатории?
 - а) Да
 - б) Нет

6. Какой тип заданий вызывает наибольшую активность у детей?
 - а) Интерактивные игры
 - б) Исследовательские задания
 - в) Презентации и проекты
 - г) Другие (пожалуйста, укажите): _____

7. Какое влияние на качество работы в лаборатории имеет групповая деятельность детей?
 - а) Положительное
 - б) Нейтральное
 - в) Отрицательное

8. Как вы оцениваете эффективность использования цифровой лаборатории?
 - а) Очень эффективно
 - б) Эффективно
 - в) Неэффективно
 - г) Совсем неэффективно

9. Вы бы хотели продолжить использовать цифровую лабораторию в своей практике?
 - а) Да
 - б) Нет

3. Какие положительные изменения вы наблюдали в познавательной активности детей с внедрением цифровых технологий?

(Ответ свободной формы):

Дополнительные комментарии: _____

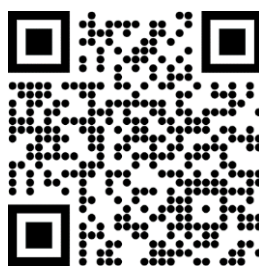
Анкета была составлена таким образом, чтобы охватить все ключевые аспекты познавательной инициативы и активности старших дошкольников. Собранные данные позволяют получить полное представление о состоянии уровня этих качеств, а также выявить тенденции и особенности, характерные для работы в условиях цифровой лаборатории.

Ресурсы с мультимедийной поддержкой в помощь педагогам

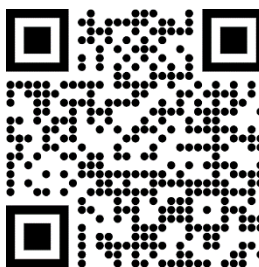
Занятие с мультимедийной поддержкой подразумевает использование мультимедийной презентации, что делает его эмоционально окрашенным, интересным, являются прекрасным наглядным пособием и демонстрационным материалом, что способствует хорошей результативности занятия.

Веб-сервисы:

Prezi

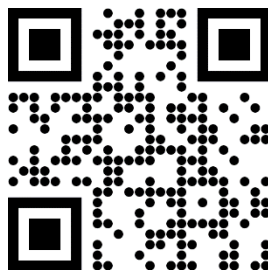


Google Презентации

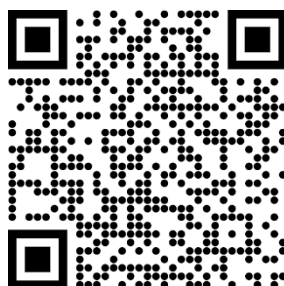


EMAZE (Виртуальная экскурсия)

Программа онлайн презентаций



4 сервиса для создания виртуальных экскурсий



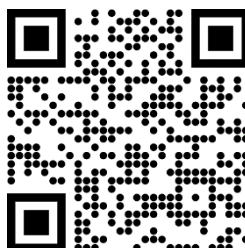
Занятие с компьютерной поддержкой

Чаще всего такие занятия проводятся с использованием игровых обучающих программ. В работе с дошкольниками педагоги используют в основном развивающие, реже обучающие и диагностические игры. В настоящее время выбор компьютерных игровых программных средств для дошкольников достаточно широк.

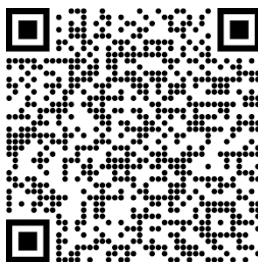
15 развивающих приложений для детей разных возрастов: поиграть и научиться



Читать, считать и исследовать космос: 14 развивающих приложений для детей



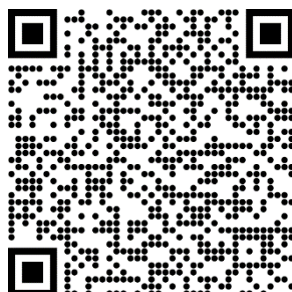
Топ обучающих приложений для детей от 2 до 10 лет



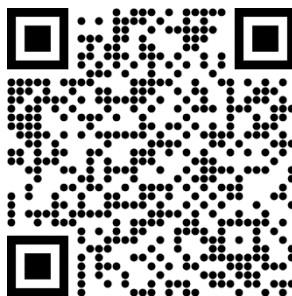
Диагностическое занятие

Для проведения таких занятий требуются специальные программы, что встречается мало, или вообще не существует по некоторым общеобразовательным программам. Но разработка таких компьютерных программ – это дело времени. С помощью средств прикладных программ можно разработать тестовые задания и использовать их для диагностики.

Тестовые задания для диагностики речевого развития у детей 5-6 лет



Тесты для детей дошкольного возраста перед школой

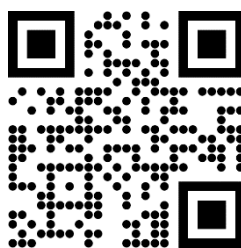


Использование в работе с родителями

Современные родители мало стали обращать внимание на информационные папки-передвижки в группах, редко замечают объявления, пока воспитатель не обратит на них внимание. Родители предпочитают общаться с педагогами и получать информацию о своем ребенке средствами современных средств: сайт детского сада, гос.группа, чаты в WhatsApp и др. Использование мессенджеров и Интернет-сайтов ДОУ, позволяет повысить эффективность общения между педагогами и родителями. Подробная информация о жизни детского сада и его воспитанниках, возможность общаться с помощью чатов и электронной почты – все это помогает более тесно общаться педагогам и родителям, а также вовлекает родителей в жизнь дошкольного учреждения и делает их непосредственными участниками воспитательно-образовательного процесса.

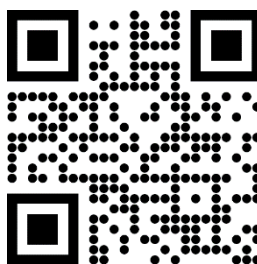
Видеозвонки ВК

Все функции платформы VK Звонки вы найдёте в единой вкладке «Звонки» — теперь это ключевой раздел ВКонтакте наряду с мессенджером. В версии для компьютера он появился в меню слева, а в мобильном приложении — во вкладке «Сервисы». Здесь можно быстро позвонить друзьям из списка контактов или создать звонок по ссылке



Яндекс Телемост

Телемост - новый сервис видеоконференций, позволяющий общаться по видеосвязи. С его помощью можно легко создавать видео и аудио встречи, а также добавлять участников при помощи ссылки-приглашения.



Сервисы-онлайн по созданию наглядного материала



Генератор ребусов



Сервис по созданию квестов



Глоссарий

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 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.

Интерактивное обучение - это метод обучения, который включает в себя взаимодействие между учащимися и учебным материалом, а также между учащимися и преподавателем. Вместо пассивного приема информации, ученики активно участвуют в процессе обучения, задавая вопросы, решая задачи и взаимодействуя с другими учащимися. Интерактивное обучение может включать в себя использование компьютерных программ, игр, дискуссий, проектной работы и других методов, которые способствуют активному участию учеников и развитию их навыков критического мышления, решения проблем и коммуникации. Этот подход к обучению позволяет более эффективно усваивать знания и развивать навыки, так как он активно вовлекает учащихся в процесс обучения.

Интерактивные образовательные приложения - это программные приложения, которые разработаны с целью обучения и образования пользователей. Они предоставляют интерактивные и увлекательные способы изучения различных предметов и навыков. Эти приложения обычно содержат разнообразные задания, упражнения и игры, которые помогают студентам углубить свои знания и развить навыки в интересной и привлекательной форме.

Интерактивные презентации - это инструмент наглядного представления информации, главной отличительной особенностью которого является возможность активного взаимодействия аудитории с демонстрирующимся на слайдах материалом. Такие презентации позволяют реализовать общение между слушателями и докладчиком в динамике, обеспечивая взаимодействие посредством взаимного общения в режиме реального времени.

Мультимедийная поддержка - интегрированная обработка сценариев, диалогов или повествования, музыки, звуковых эффектов, раскадровок и видеосюжетов.

Медиа файлы - это изображения, музыка, аудио, видео и документы.

Наураша в стране Наурандии - это уникальная разработка для экспериментальной деятельности в детских садах и начальной школе.

Онлайн-ресурсы - совокупность информационных ресурсов, размещённых в интернете.

Цифровизация - это внедрение современных цифровых технологий в различные сферы жизни, в том числе и в образование.

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

Цифровая лаборатория - это образовательная среда, в которой дети могут проводить практические эксперименты и исследования с использованием специальных программ, инструментов и виртуальных моделей.

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

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.

Цифровой микроскоп - это инновационное устройство, которое позволяет увидеть микромир с высокой степенью детализации. Он сочетает в себе функции обычного оптического микроскопа и цифровой камеры, позволяя наблюдать объекты под микроскопом на компьютерном экране.

Цифровые технологии - это совокупность различных инструментов и методов, основанных на использовании цифровых сигналов и информационных технологий. Они включают в себя такие области, как компьютеры, программное обеспечение, сетевые технологии, интернет, мобильные устройства и приложения.

Цифровой мультимедийный пол - это современное технологическое решение, предназначенное для создания мультимедийного контента и его воспроизведения. Он объединяет в себе различные функции и возможности, такие как проекция изображения, воспроизведение аудио и видео, интерактивные элементы управления и другие.

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

Цифровая мультимедийная песочница - это песочница, оснащенная компьютерами, специальными датчиками, проекторами и разработанным программным обеспечением.

Школа профессора Дроздова - учебно-методический комплекс, разработанный компанией «Научные Развлечения» для обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста естественно-научным дисциплинам. Учебно-методический комплекс содержит 28 тем из области окружающего мира, физических явлений, географии, различных изобретений.