

Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение города Когалыма "Буратино"

«ДОШКОЛЬНЫЙ ОБОЗРЕВАТЕЛЬ»

2020-2021
учебный год



Использование
инновационных
цифровых технологий
в образовательном процессе

Что такое
QR
технология?

Анимационная
студия
«Мульти-пульти»
в действии.

«Дополненная
реальность»
в дошкольном
образовании.

Наши друзья:

Ozobot
Bee-bot
Blue-bot
Botly
Lego Robot



Офсайт
МАДОУ «Буратино»

Методкабинет
МАДОУ
«Буратино»



Цифровая образовательная
среда дошкольной
организации

Цифровая образовательная среда дошкольной организации - это,
прежде всего, создание возможностей для получения качественного
образования дошкольниками посредством современных
информационных технологий.

Редактор журнала:

Шахияров В.Г.
(старший воспитатель,
МАДОУ «Буратино»)

В журнале представлен информационный материал и опыт работы по созданию и организации современной цифровой среды в ДОУ, который способствует реализации ключевых принципов, целей и задач Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

На страницах журнала представлены современные образовательные технологии, формы совместной деятельности взрослых и детей в соответствии с ФГОС ДО, способствующие оказать влияние на реализацию задач ООП дошкольниками, что является необходимым условием решения задач умственного, эстетического и нравственного воспитания.

Данный материал поможет педагогам и родителям организовать работу с дошкольниками в новом, современном ключе, обнаружить интересные подходы и формы взаимодействия с детьми.

Материалы журнала предназначены педагогам дошкольных образовательных учреждений, а также родителям (законным представителям).



Содержание:

Шахияров В.Г. ЦИФРОВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА ДОШКОЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.....	4
Чельшкова Р.Ф. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ. СОВРЕМЕННЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ В ДОУ.....	7
Курдюкова С.И. ИНЖЕНЕРНОЕ МЫШЛЕНИЕ ЧЕРЕЗ СОВРЕМЕННЫЕ КОНСТРУКТОРЫ. LEGO WEDO ПЕРВОРОБОТ.....	9
Бузанова В.А. ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ – ШКОЛА БУДУЩЕГО.....	11
Эльбузарова Д.Х. КОНСТРУКТОР CUBORO – УНИВЕРСАЛЬНАЯ НАХОДКА В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ.....	13
Шахияров В.Г. КАДРОВЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СООБЩЕСТВА В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ.....	16
Ивлева В.В. ПОДДЕРЖКА ИНТЕРЕСОВ ДОШКОЛЬНИКОВ К ТЕХНИЧЕСКОМУ ТВОРЧЕСТВУ ЧЕРЕЗ ВНЕДРЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЕТСКОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ.....	20
Докеева З.Р. OZOVOT – МАЛЕНЬКИЙ РОБОТ С БОЛЬШИМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ.....	24
Шахияров В.Г. БЕЗОПАСНОСТЬ РЕБЁНКА ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ЦИФРОВОМ ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ.....	27
Никулина К.И. ПАМЯТКА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ. ПРОЦЕСС ВНЕДРЕНИЯ STEM-ТЕХНОЛОГИИ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ.....	31
Ихьянова О.С. БОТЛИ (BOTLEY), КАК ИСТОЧНИК ОПТИМИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.....	33

КОНСТРУИРОВАНИЕ



ПРОГРАММИРОВАНИЕ



**ИНТЕРАКТИВНАЯ
ИГРОВАЯ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**



АНИМАЦИЯ



**ДОШКОЛЬНЫЙ
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ**

Составил старший воспитатель
МАДОУ «Буратино»:
Шахияров Вадим Геннадьевич

«ДОШКОЛЬНЫЙ обозреватель»

2020-2021 учебный год

Использование инновационных
цифровых технологий в
образовательном процессе

ЦИФРОВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА ДОШКОЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.

(Шахияров Вадим Геннадьевич,
старший воспитатель МАДОУ «Буратино»)

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.

С раннего возраста дети осваивают электронные устройства, знают, на какую кнопку нажать. И для взрослых это удобно: не нужно утруждать себя вербальным общением с ребенком. Нас не удивляет то, что планшеты и телефоны являются игрушками детей, сидящих в колясках и на коленях у родителей. Дети привыкают, что электронные устройства служат игрушками. Но на самом деле, спектр их возможностей значительно шире.

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.

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.



В соответствии с Федеральным законом «Об образовании в РФ» **информационно-образовательная среда включает в себя электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных и телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств и обеспечивающих освоение обучающимися образовательных программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.**

Организация современной цифровой среды в ДОУ способствует реализации ключевых принципов, целей и задач Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Интерактивные обучающие игры дают возможность организовать одновременное обучение детей, обладающих различными способностями и возможностями, выстраивать образовательную деятельность на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка.

**ОРГАНИЗАЦИЯ СОВРЕМЕННОЙ
ЦИФРОВОЙ СРЕДЫ В ДОУ
СПОСОБСТВУЕТ РЕАЛИЗАЦИИ
КЛЮЧЕВЫХ ПРИНЦИПОВ, ЦЕЛЕЙ И
ЗАДАЧ ФГОС.**

Современные электронные технологии являются эффективным средством для решения задач развивающего обучения и реализации деятельностного подхода, обогащения развивающей среды ДОУ. В процессе решения образовательных задач у детей развиваются творческий потенциал, инициатива, любознательность, настойчивость, трудолюбие, ответственность, что является целевыми ориентирами ФГОС дошкольного образования.

Новые технологии могут стать важным звеном в организации сотрудничества детского сада с семьей, в том числе, при организации дистанционного обучения, создания социальных образовательных сетей и сообществ.

Цифровая образовательная среда – 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.

Воспитанники ДОУ - 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 потенциал классическим методам и приемам, предоставляют педагогам новые инструменты.

Рассмотрим области применения цифровых технологий педагогами ДОУ.

1. Ведение документации.

В процессе образовательной деятельности педагог составляет и оформляет документацию: календарные и перспективные планы, отчеты, мониторинг выполнения программы, диагностику развития детей, готовит материал для оформления родительского уголка. Администрация образовательной организации ведет документацию и оформляет отчеты в электронной форме, отправляет их через электронную почту.

Система «ЭДС» («Электронный детский сад») обеспечивает процесс зачисления воспитанника в ДОУ и управления дальнейшими изменениями. Все движения воспитанников по электронной системе контролируются документооборотом, специалистами Отдела образования, проводятся табелями посещаемости воспитателей.

ВОСПИТАННИКИ ДОУ - ЭТО БУДУЩИЕ ШКОЛЬНИКИ, И ИХ ПОДГОТОВКА ДОЛЖНА СООТНОСИТЬСЯ, В ТОМ ЧИСЛЕ И С ЦИФРОВЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ

2. Методическая работа, повышение квалификации педагога.

В современном обществе сетевые электронные ресурсы – это наиболее удобный способ распространения новых методических идей и дидактических пособий, доступный педагогам независимо от места их проживания. Методические материалы в виде электронных ресурсов могут быть использованы во время подготовки педагога к занятиям, для изучения новых методик, при подборе наглядных пособий к занятию.

Сетевые сообщества педагогов позволяют не только находить и использовать необходимые методические разработки, но и размещать свои материалы, делиться педагогическим опытом по подготовке и проведению мероприятий, по использованию различных методик, технологий.

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 повышает уровень самооценки, как педагога, так и воспитанников. Очное участие в таких мероприятиях часто невозможно из-за удаленности региона, финансовых затрат и других причин, дистанционное участие доступно всем.



3. Воспитательно-образовательный процесс.

Существуют множество цифровых устройств, применимых в ДОУ. Это всем нам хорошо известные компьютеры, ноутбуки, планшеты, проекторы, экраны, интерактивные доски.

Но мы всегда стремимся быть лучшими, первыми и находимся в постоянном поиске инновационных идей развития цифровой образовательной среды дошкольного учреждения.

Уже сегодня активно используется в группах старшего дошкольного возраста технология «Дополненной реальности» (AR и QR-технологии), позволяющая интегрировать информацию с объектами реального мира в форме текста, компьютерной графики, аудио и иных представлений в режиме реального времени.

Невероятно продуктивным образом зарекомендовали себя студии анимации на базе программ и цифровых устройств «Стоп-моушн» (Stop-motion technology), которые имеют потрясающие результаты работы с детьми в развитии речи и изобразительной деятельности и других направлениях.

Внедрены в работу и находятся в постоянном дополнении, совершенствовании, комплектации современные роботоконструкторы UARO, HUNA-Mrt, игры с которыми улучшают внимание, логическое мышление, память, речь ребенка, развивают коммуникативные навыки.

В рамках дополнительного образования проводятся занятия в Компьютерном зале, где дошкольникам представляется начало элементарного программирования с использованием развивающих и обучающих игр.

Цифровизация отражается и в применении программируемых высокотехнологичных игрушек BeeBot, Робо-мышь, Блю-бот, Ozobot, посредством которых дошкольники могут доступным образом понять, что такое алгоритм.

Педагоги используют в работе положительно зарекомендовавшие программируемые конструкторы Lego Wedo различных модификаций, создавая с дошкольниками мобильные игрушки и совершенствуя свои модели.

В планируемой перспективе видим приобретение и внедрение в работу:

- Интерактивных песочниц - комплекс, в

котором с помощью технологий дополненной реальности обычный песок превращается в земную поверхность с озёрами и горами, вулканами и долинами;

- Интерактивных полов – где имеет место горизонтальная интерактивная система в виде пола, которая реагирует на телодвижения.

- Интерактивных столов с программами-приложениями, с помощью которых педагог может проводить интересные, познавательные занятия, доступно демонстрировать наглядный материал.



- Также в реализуемом на сегодняшний день проекте, в рамках проекта инициативного бюджетирования «Детский технопарк «РобоМир» - который направлен на систематизацию широкого внедрения конструирования и начальных основ программирования, робототехники в образовательное пространство для детей дошкольного возраста.

Таким образом, педагоги нашего МАДОУ, имеют возможность и стремятся дать дошкольникам возможность овладеть новыми технологиями, способными внести значительный вклад в развитие ребёнка.

**РАБОТАЕМ НА ПЕРСПЕКТИВУ,
ИСПОЛЬЗУЯ В ДОУ ИННОВАЦИОННЫЕ
ИДЕИ И ТЕХНОЛОГИИ**

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ. СОВРЕМЕННЫЕ ПЕРСПЕКТИВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ В ДОУ.

(Челышкова Розалина Фариховна,
воспитатель МАДОУ «Буратино»)

Вариативность образования - это один из основополагающих принципов и направлений развития современной системы образования в России. Именно вариативная часть программы обеспечивает качество образовательного процесса и создает оптимальные условия для социально-личностного развития детей дошкольного возраста с учетом его физического и психического здоровья, индивидуально-творческой траектории развития, для реализации психолого-педагогической готовности к обучению в школе и адаптации к окружающему социуму.

Ориентируясь на образовательные запросы воспитанников и их родителей (законных представителей) мы сделали акцент на STEAM-образование.



В условиях динамично меняющегося мира во все области жизнедеятельности человека внедряются новые технологии. Исследователи убеждены, что 65% современных дошкольников в будущем овладеют профессиями, которых на сегодняшний день не существует. В перспективе молодым специалистам потребуются навыки и умения из разных технологических областей, как естественных наук, так и инженерии.

Что на данный момент может заинтересовать наших воспитанников в условиях дошкольной организации? STEAM-технологии. Именно они позволят педагогам новой формации вырастить поколение успешных исследователей, изобретателей, учёных, технологов, художников и математиков.

STEAM-образование один из основных

мировых трендов. Оно основано на использовании междисциплинарного и прикладного подхода, а также на слиянии всех пяти направлений в единую схему развития. STEAM демонстрирует дошкольникам, как применять науку и искусство в жизнедеятельности.

Что такое STEAM? Если расшифровать, то получится следующее: S – science, T – technology, E – engineering, A – art, M – mathematics (естественные науки, технология, инженерное искусство, творчество, математика).

Возникает резонный вопрос, почему именно STEAM? В настоящее время приоритет отдаётся технической направленности. Во всех детских садах создаются кабинеты IT-технологий, STEAM-лаборатории, LEGO-центры. *Меняется формат дополнительного образования детей. Наши дошкольники должны быть готовы к школьным инновациям.*

Поэтому вектор развития дошкольного образования совпадает с потенциалом STEAM-образования.

Как в условиях дошкольной организации можно реализовать STEAM образование? Через организацию проектной и экспериментально-исследовательской деятельности. Обязательным условием успешной работы является создание актуальной предметно-пространственной среды, соответствующей целевым установкам. При этом объединяющими факторами могут выступать интеграция содержания различной деятельности дошкольников, пересечение в пространстве игровых пособий и материалов, доступность оборудования для самостоятельной деятельности, возможность демонстрации результатов.

Необходимо отметить, что в условиях обновления образования остро стоит вопрос программно-методического обеспечения, развития материально-технической базы ДО, повышение квалификации дошкольных специалистов по проблеме.

Мы предполагаем, что погружение в STEAM-среду можно начать с конструирования, в рамках которого воспитанники, используя элементы из различных материалов (дерево, бумага, металл, пластик), приобретут элементарные технические навыки и умения, познакомятся с принципами инженерии. Различные конструкторы помогут педагогам развить в детей креативность и пространственное мышление. Линейка решений должна включать специализированные наборы для познавательной деятельности даже на открытом воздухе в рамках режима дня дошкольного образовательного учреждения.

На следующем этапе воспитанником можно предложить LEGO-технологии (LEGO Education, LEGO System, LEGO WeDo, LEGO Duplo), опытно-экспериментальную и исследовательскую деятельность, робототехнику («ROBO&BLOCK», «WackyWigglers» от «Learning Resources»), моделирование из электронного конструктора («Знаток»).

Замечательным решением задач STEM-образования станет конструктор, который сочетает в себе игровые наборы - Планета STEAM.

В рамках занятий дети уже с 3-х лет смогут научиться задавать вопросы и исследовать процессы; высказывать гипотезы и предположения; использовать в деятельность подручный материал; с помощью метода проб и ошибок решать задачи; участвовать в дизайне поделок; измерять и сравнивать размер, скорость и расстояние.

Важным условием обучения является парная или групповая деятельность детей. Именно в таком формате общения им будет легче и интереснее аккумулировать идеи и размышлять.

С помощью STEM-подхода дошкольники могут вникать в логику происходящих явлений, понимать их взаимосвязь, изучать мир системно и тем самым вырабатывать в себе любознательность, инженерный стиль мышления, умение выходить из критических ситуаций. *Параллельно дети осваивают основы речевой самопрезентации, которые, в свою очередь, обеспечивают абсолютно новый уровень развития ребенка.*

Следует заметить, что STEAM-компетенций можно формировать у детей с самых ранних лет, используя игры, которые легко смогут организовать родители в условиях дома. Поделки из соленого теста – это игрушки, создавая которые, малыш впервые сталкивается с тремя измерениями: высотой, шириной и длиной.

**СЕГОДНЯ НАШИ ДОШКОЛЬНИКИ
ДОЛЖНЫ БЫТЬ ГОТОВЫ К
БУДУЩЕМ ШКОЛЬНОМУ
ИННОВАЦИЯМ**

Лепка из пластилина продемонстрирует, как искусство соединяется с моделированием.

Конструктор из картона поможет ребенку научиться узнавать различные сенсорные эталоны, а к тому же еще и конструировать. Геоконт развивает творческое воображение и помогает малышам лучше ориентироваться в макро и микро-пространстве, что особенно важно для дошкольников старшего дошкольного возраста.



С помощью геоборда воспитанники изучают площадь и периметр на практике. LEGO – детям нравится тем, что из одних и тех же элементов можно создавать совершенно разные конструкции. А если совместить сборку лего-конструкции и проведение химического эксперимента – выйдет достойный внимания проект в рамках STEAM-образования. Флексагон по праву считается уникальным союзом математики и оригами. Спирографы делают создание сложных форм невероятно легким и увлекательным. Наборы робототехники помогут приобщить детей к творчеству с использованием передовых технологий.

Таким образом STEAM-интеграция образовательных модулей осуществляется по аналогии с работой педагога по реализации образовательных областей, то есть задачи разных образовательных модулей решаются комплексно и взаимосвязанно.

В МАДОУ "Буратино" приобретён и активно используется Многофункциональный ландшафтный STEM-стол. Он разработан в соответствии с требованиями ФГОС ДО и предназначен для организации игровой деятельности детей и подходит для всех возрастов - от младшей группы до выпускников детского сада.

Игровые наборы, входящие в комплект, обеспечивают гармоничный подход к воспитательно-образовательному процессу: индивидуальная и совместная деятельность детей и взрослых способствует познавательному, речевому и социально-коммуникативному развитию детей. В состав многофункционального ландшафтного стола входят игровые наборы, находящиеся и расположенные в удобных ящиках на доступном для дошкольников уровне.

В STEM-образовании, мы видим большие перспективы и возможности, которые открывают новые методы и формы воспитания и обучения детей дошкольного возраста.

ИНЖЕНЕРНОЕ МЫШЛЕНИЕ ЧЕРЕЗ СОВРЕМЕННЫЕ КОНСТРУКТОРЫ.

LEGO WEDO ПЕРВОРОБОТ.

(Курдюкова Светлана Ивановна,
воспитатель МАДОУ «Буратино»)



Игра в маленькие пластиковые кирпичики, которые соединяются в яркую задуманную конструкцию, доставляла огромное удовольствие более 60-лет целым поколениям сегодняшних инженеров, ученых, архитекторов, плотников, каменщиков.

Вероятность того, что ученые завтрашнего дня сейчас играют в конструктор Лего именно в Когалыме, в МАДОУ "Буратино" велика как никогда.

Ведь именно здесь дошкольники занимаются конструированием планомерно в рамках дополнительного образования и в свободной игровой деятельности. И ведь конструирование - это не просто игра, а строительство, которое позволяет детям оттачивать свои двигательные, пространственные и речевые навыки.

Именно в конструировании проявляется яркая детская фантазия и творческие мотивы, необходимые сегодня в эпоху повседневных рамок и правил с примитивными алгоритмами, навязанных коммерческими играми на базе гаджетов.

Основные психические процессы, а также умение работать в паре, подгруппой, в коллективе и уметь договариваться во время процесса на прямую присутствуют в конструировании.

Работая в МАДОУ «Буратино» с детьми старшего дошкольного возраста,

был замечен большой интерес детей к стихийному, эпизодическому конструированию. Это побудило обратиться к руководству с идеей о создании кружка на основе конструктора Лего.

Получив поддержку и пополнение развивающей среды, было разработано планирование, рабочая программа, методические пособия, наглядность.

В нашем дошкольном образовательном учреждении появился качественный конструктор и оборудование для креативного конструирования: LEGO WeDo, LEGO DUPLO, LEGO Education и другие модификации конструкторов LEGO.

С целью обогащения развивающей среды в нашей группе был оборудован «Центр Лего-конструирования», который находится в свободном доступе для ребят.

В 2019 году были пройдены курсы по STEM-образованию, где особое внимание привлекал образовательный модуль «Робототехника», что также дало большую пользу в самообразовании.

«...хотелось скорее поделиться своими впечатлениями со своими ребятами, но мне казалось, что для них знакомство с наборами Lego WeDo будет сложным.

Лишь беспокоило то, как доступно и легко познакомить детей с датчиками, моторами и первыми шагами в программировании...».

Детская фантазия и привлекательные возможности конструктора вызывают в дошколятах интерес в строительстве разнообразных моделей, это и животные, и различные конструкции, и средства передвижения.

Дети самостоятельно манипулируют своими конструкциями, имитируя движения своей постройки, а компьютер и программное обеспечение помогает двигаться птицам, крокодилам, издавать различные звуки.

**ВЕРОЯТНОСТЬ ТОГО, ЧТО УЧЕНЫЕ
ЗАВТРАШНЕГО ДНЯ СЕЙЧАС ИГРАЮТ В
КОНСТРУКТОР ЛЕГО ИМЕННО В
КОГАЛЫМЕ, В МАДОУ "БУРАТИНО"
ВЕЛИКА КАК НИКОГДА.**

Почти во всех играх ребятишкам хочется оживить свою игрушку, и тут появляется такая возможность вместе с ответом на вопрос, который они часто задают: «Можно ли сделать так, чтобы игрушка начала сама двигаться и говорить?».

Замечено, что благодаря использованию образовательных конструкторов, проявляют себя одаренные дети, которых мы можем стимулировать, используя индивидуально-личностный подход и способствовать развитию технического творчества.

Также выявлено и то, что замкнутые и не очень общительные дети проявляют себя в игре ярче и идут на контакт активнее, играя с конструктором в групповых условиях.

Хочется отметить поэтапный подход к освоению процессом конструирования, который проводится в

5 этапов: ознакомительный; конструирование по образцу; знакомство с пиктограммами; программирование посредством компьютера; моделирование и усложнение конструкций.

Работа педагога выстроена по принципу «от простого - к сложному», где дети должны ощутить себя полноценными участниками процесса обучения и добиться положительного результата, получив продукт своей деятельности в виде ожившей конструкции.

Педагог посредством погружения детей в игровую деятельность обеспечивает багажом теоретических знаний для практического, «мыслительного» обучения,



которое побуждает дошкольников задавать вопросы и интересоваться планом действий для строительного процесса.

Занятия длительностью 25 минут, проводятся 1 раз в неделю во второй половине дня в совместной деятельности по подгрупповому принципу.

Конструктор, а в данной ситуации LEGO Wedo - это эффективное, воспитательное средство, которое помогает объединить усилия педагогов и семьи в решении вопроса воспитания и развития ребенка. В совместной игре с родителями ребенок становится более усидчивым, работоспособным, целеустремленным, эмоционально отзывчивым.

В конце учебного года, с целью подведения итогов работы, планируется создать детско-родительскую выставку «Наши Лего - герои», привлекая, таким образом, родителей в творческий образовательный процесс.

Сегодня детям получать знания в детском саду должно быть интересно, современно, не по старинке.

Мы добиваемся именно этого, видя как наши дошколята с горящими глазами, уходя с родителями домой, рассказывают о своих новых достижениях и оживлённых ими постройках, ожидая завтрашнего дня с его новыми открытиями и загадками скрытыми в слове конструктор.



**СЕГОДНЯ ДЕТЯМ ПОЛУЧАТЬ ЗНАНИЯ В
ДЕТСКОМ САДУ ДОЛЖНО БЫТЬ ПО
СОВРЕМЕННОМУ ИНТЕРЕСНО**

ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ – ШКОЛА БУДУЩЕГО.

(Бузанова Валентина Александровна,
воспитатель МАДОУ «Буратино»)



В 21 веке невозможно представить нашу жизнь без использования компьютерных технологий. А мы - педагоги всегда стремимся обучать воспитанников с использованием новых, современных инновационных методик.

Одной из таких инноваций являются возможности мобильных устройств использовать и создавать средства дополненной реальности. Что же такое дополненная реальность?

Использование инновационной технологии дополненной реальности, создаёт у воспитанников ощущение участия в чем-то новом и выдающемся, переносящем их в мир будущего.

Дополненная реальность (англ. augmented reality, AR – «расширенная реальность») – результат введения в поле восприятия любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации

QR код «QR - Quick Response - Быстрый Отклик» – это двухмерный штрихкод (бар-код), предоставляющий информацию для быстрого ее распознавания с помощью камеры на мобильном телефоне.

При помощи QR-кода можно закодировать любую информацию, например: текст, номер телефона, ссылку на сайт или визитную карточку.

Для считывания QR кода, на телефон или планшет устанавливается приложение из Play Market (сканер QR).

Технология дополненной реальности - технология, позволяющая прямо или косвенно дополнять физический мир цифровыми данными в режиме реального времени при помощи компьютерных устройств - планшетов, смартфонов и инновационных гаджетов, а также программного обеспечения к ним.

Технология «дополненная реальность», представляющая собой синтез двух миров - реального и виртуального, имеет огромные перспективы в системе образования нового поколения.

Дополненная реальность уже постепенно начинает входить в нашу повседневную жизнь. Не так стремительно, как хотелось бы, но кое-что уже можно попробовать буквально в домашних условиях и без покупки различных дорогих устройств.

В образовании дошкольников дополненная реальность может использоваться (на основе игровой деятельности) как:

- источники информации с технологией дополненной реальности;
- обучающие приложения;
- модели объектов и процессов;
- приложения для тренировки навыков;
- инструмент формирующего оценивания;
- мотивирующий фактор.



Цель технологии «дополненная реальность» - создание условий для позитивного развития познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста через использование в образовательном процессе комплекса педагогических методик и технических средств, основанном на применении элементов технологии дополненной реальности.

Задачи:

- Инициировать познавательную активность детей, создавать им условия для самостоятельного поиска информации, установления связей и отношений между системами объектов и явлений с применением элементов технологии дополненной реальности;

- Развивать в детях познавательный интерес, коммуникативно-речевые, творческие компетенции.

- Формировать у воспитанников представления об окружающем мире с помощью использования элементов технологии дополненной реальности.

- Развивать у детей любознательность как предпосылку их готовности к непрерывному образованию.

ФГОС ДО.



Уникальная технология дополненной реальности дает возможность для создания благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, послужит стимулом для развития способностей и творческого потенциала в соответствии с требованиями ФГОС ДО.

Соединение эмоциональной привлекательности, которая присуща игре, и аудиовизуальных, вычислительных, информационных и других возможностей вычислительной техники, несет в себе большой дидактический потенциал, который может и должен быть реализован в образовательной практике дошкольных учреждений.

Данные игры мы используем как часть непрерывной образовательной деятельности (НОД), как игровую деятельность во вторую половину дня и для индивидуальной работы с детьми, испытывающими трудности в освоении образовательной программы ДОУ.

В итоге важно заметить, что игровая мотивация, с использованием технологии «дополненная реальность», способствует успешной интеграции и реализации всех 5-образовательных областей установленных ФГОС ДО.

«КОНСТРУКТОР CUBORO – УНИВЕРСАЛЬНАЯ НАХОДКА В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ».

(Эльбузарова Дилара Хуруновна,
воспитатель МАДОУ «Буратино»)

Конструирование в дошкольном учреждении было и есть. Ранее приоритеты ставились на конструктивную мыслительную деятельность и развитие мелкой моторики, сегодня в соответствии с новыми стандартами необходим свежий, обновлённый подход и подача материала детям-дошкольникам.

Конструирование в детском саду проводится с детьми в доступной игровой форме, от простого к сложному. От обычных кубиков ребенок постепенно переходит на конструкторы, состоящие из простых геометрических фигур, затем появляются первые механизмы и программируемые конструкторы.

Считаю, что нужно начинать готовить будущих инженеров не в вузах, а значительно раньше - в дошкольном возрасте, когда у детей особенно выражен интерес к техническому творчеству.

Необходимо развивать техническую пытливость мышления, аналитический ум и другие качества личности.

Cuboro является уникальным дидактическим материалом для образовательного процесса в сочетании с увлекательной игровой деятельностью

Cuboro - это деревянный конструктор-игра, который предоставляет равные возможности для проявления своих способностей абсолютно всем. Набор

Cuboro включает в себя деревянные кубики, выполненные из экологически чистого высококачественного швейцарского бука и 5 прочных стеклянных шариков. С помощью этих кубиков может быть создан путь, который приведет шарик от начала до конца маршрута.

Главной ценностью конструктора является его универсальность.



Он подходит как детям, так и взрослым. Эти конструкторы с легкостью станут любимым семейным развлечением, объединяющим несколько поколений.

Конструкторами Cuboro можно играть как в свободном режиме, так и поставив перед собой задачу (например: использовать максимальное количество кубиков, создать лабиринт, в котором шарик продержится в течение длительного времени или коснется максимального количества кубиков).

В учебном процессе конструктор Cuboro можно применить для реалистичности или воссоздания классической задачи: «Из пункта А в пункт Б выехал шарик».

Используя наборы Cuboro, вы легко сможете побуждать детей к созданию вариантов конструкций, добавляя разные детали. Изменять постройки двумя способами: заменяя одни детали другими или надстраивая их в высоту, длину.

Не сложно создавать для детей в игре проблемные ситуации, где с помощью логических умозаключений ребёнок может закончить начатый тоннель или дорожку.



С точки зрения образования, набор Cuboro настоящая находка!

- Развитие речи. Является необходимым условием при командной работе для обсуждения путей создания лабиринта или решения задачи.
- Развитие логического мышления. Нахождение путей решения одной и той же задачи, но с разными условиями, заинтересует как детей младшего школьного возраста, так и взрослого человека.
- Развитие пространственного воображения. Игроки должны научиться контролировать передвижения шарика по всей площади лабиринта и по всем направлениям (прямо, влево, вправо, вниз).
- Развитие абстрактного мышления. Игроки должны представлять тот путь, по которому будет двигаться шарик, при этом шарик не всегда будет виден.
- Развитие мелкой моторики. Кубики должны быть уложены максимально ровно, что бы шарик свободно перемещался по желобам и тоннелям вашей конструкции. Если кубики будут находиться в неправильном положении, движение шарика будет затруднено, либо он вообще остановится и не пройдет запланированный вами маршрут.

ОЧЕНЬ ВАЖНО ДАТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ КАЖДОМУ РЕБЁНКУ ПРОЯВИТЬ СЕБЯ

- Творческое мышление. Существуют тысячи способов выстроить свой индивидуальный маршрут. Каждый ребенок будет размышлять по-своему, и построит лабиринт в зависимости от его желания и возможностей. Игроки должны проявлять творческий подход, чтобы преодолеть препятствия и довести шарик до конечной точки.

На базе конструктора Cuboro, мы организовали дополнительную образовательную услугу - кружок, который называется «Кубарики».

Моя главная задача - сформировать интерес к интеллектуальным развлечениям. Совсем не важно, будет ли ребенок программистом или художником.

Главное - он будет человеком мыслящим. Мы хотим научить детей учиться, ставить себе задачи и решать их. Нам очень важно дать возможность каждому ребёнку проявить себя.

Когда ускоряется время, устоять способна только гибкая модель, поэтому ответ на вызов динамичной эпохи очевиден: многообразие как норма жизни. Привычный и популярный инструмент для конструирования и создания умных игрушек.



В кружковой деятельности построение конструкций-построек мы подчинили определённым закономерностям и правилам, при четком следовании которым будет готова оригинальная "пирамидка".

1. У конструкции должно быть несколько уровней для того чтобы шарик постоянно получал энергию для безостановочного движения.

2. Необходимо избегать длинных горизонтальных участков, особенно содержащих повороты и круговое движение.

3. Сложные дорожки, особенно с круговым движением, рекомендуется размещать на первом уровне, чтобы не тратить большое количество кубиков в качестве базовых.

4. Соединение кубиков друг с другом даёт дорожку на поверхности.

5. Соединение кубиков друг с другом даёт тоннель.

6. Для сброса шарика с поверхности желоба в тоннель необходимо использовать кубик под номером 11.

7. Для сброса шарика с поверхности желоба в желоб на уровень ниже необходимо использовать кубик под номером 12.

8. (И самое главное правило) Соединение кубиков в конструкции должно быть плотным и ровным.

ИГРУ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРАЕМСЯ ОРГАНИЗОВАТЬ КАК ОДНО БОЛЬШОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

Игру с новым для детей конструктором стараемся организовать как одно большое исследование, когда дети, открыв коробку с кубиками, начинают исследовать её содержимое: сопоставление графических, схематических изображений конструкций из кубиков Куборо с множеством желобов и тоннелей с реальными кубиками из набора, организация тактильных игр направленных на поиск определения кубиками подключая только тактильное восприятие, написание букв, цифр, слов с помощью желобов на поверхности кубиков, составление простых дорожек от старта до финиша, постоянно усложняя задания и новые условия и построение простых и далее сложных конструкций.

Большие возможности система Cuboro открывает для развития коммуникативных универсальных учебных действий. *Дети, работая в парах или группах, учатся договариваться и сотрудничать, представлять свои проекты перед слушателями, выдвигать и доказывать свои идеи, передавать свои знания новичкам или людям не имеющих опыта игры в Cuboro.*

Различные наборы Cuboro можно дополнить другими наборами той же марки.

Производитель предлагает также методические пособия, технологические карты, в которых можно найти схемы, планы и почерпнуть новые идеи для строительства собственной архитектуры.

Простота игры Cuboro делает конструктор очень привлекательным. Во время игры вы не раз вспомните фразу: «Бесконечно можно смотреть на три вещи....». Добавьте теперь к ним четвертую - бесконечно можно смотреть, как катится шарик по лабиринту Cuboro.



«КАДРОВЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СООБЩЕСТВА В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ».

(Шахияров Вадим Геннадьевич,
старший воспитатель МАДОУ «Буратино»)

Актуальность.

Сегодняшний этап развития человечества, погруженный в массовую глобальную цифровизацию, характеризуется тотальным использованием информационных и коммуникационных технологий почти в каждой деятельной области человека, а также и педагогической.

Согласно заявленным данным Международного института занятости населения, объем использования составляющих грамотности человека сегодня непроизвольно ведет к максимальному использованию компьютера, а книги, газеты, математические действия в уме и создание письменных текстов отошли на второй план.

Современный, грамотный педагог - это педагог, который умеет не только писать читать и считать, но и успешно пользоваться в работе компьютером, цифровыми коммуникационными устройствами.

Использование ИКТ в своей работе сочетает в себе много компонентов, необходимых для успешного обучения дошкольников. Это как телевизионное изображение, так и анимация, и звук, и графика.

Анализ использования технических наглядных средств в ДОУ показал, что прежде всего увеличивается познавательная мотивация дошкольника, облегчается овладение им сложным материалом, а также упрощается работа педагога.



В последнее время достаточно широкое распространение мультимедиа проекторов, позволяет значительно увеличить наглядность за счет использования педагогом в ходе занятия мультимедиа презентации.

Кроме того, фрагменты занятий, на которых используются презентации, отражают один из главных принципов создания современных занятий - принцип наглядности, привлекательности. Благодаря презентациям, дети, которые обычно не отличаются высокой активностью на занятиях, активно участвуют, высказывают свое мнение, рассуждают.

Пояснительная информация.

На сайте Министерства просвещения Российской Федерации, Федеральный проект «Цифровая образовательная среда» описан следующим образом: проект ЦОС направлен на создание и внедрение в образовательных организациях цифровой образовательной среды, а также обеспечение реализации цифровой трансформации системы образования. В рамках проекта ведется работа по оснащению организаций современным оборудованием и развитие цифровых сервисов и контента для образовательной деятельности.

СЕГОДНЯ НЕОБХОДИМО ЗАНЯТЬСЯ ЦИФРОВЫМ "АПГРЕЙДОМ" ПЕДСОСТАВА, ОТ ВОСПИТАТЕЛЯ ДО РУКОВОДИТЕЛЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ

Вышесказанное безусловно важно, но важно и то, что сегодняшний педагог подотстал от темпа развития технического процесса. Кроме материально-технических средств, необходимо заняться цифровым "апгрейдом" педсостава, от воспитателя до руководителя образовательного учреждения.

Хочу заметить, что сегодня подготовка кадров идет не в ногу с техническими и технологическими изменениями в образовании, а уровень цифровой грамотности воспитателя не соответствует требованиям «цифрового» общества. Главный вызов педагогического сообщества - в сжатые сроки ответить на запросы образования и снять самые проблемные барьеры в части кадровой подготовки и развития педагога в условиях цифровизации.

Современные требования, предъявляемые к педагогу, работающему с применением ИКТ в ДОУ озвучены в Концепции внедрения новых информационных технологий выглядят так:

1. Владеть основами работы на компьютере.
2. Иметь навыки работы с мультимедийными программами.
3. Владеть основами работы в Интернет.

Обладая необходимыми знаниями в областях ИКТ, педагог в состоянии разрядить высокую эмоциональную напряженность и оживить процессы образовательной деятельности в дошкольном учреждении. Тем самым помочь не только детям, но и себе в своей первостепенной работе.

Информационно-коммуникационные технологии понятие сложное и объемное. Можно сказать, что ИКТ - это различные технические, электронные устройства, механизмы, хранящие и обрабатывающие информацию, а также с помощью которых возможно общение. В частности - это компьютер (ноутбук, планшет), мультимедийный проектор, принтер, видеомэгафон, телевизор, музыкальный центр, фотоаппарат, видеокамера, и конечно в последнее время к ним причисляют удобный и практичный смартфон.



Нужны ли высокотехнологичные цифровые средства воспитателям детского сада?

В первую очередь появляется безграничная возможность подбора иллюстративного материала к занятиям и материала для оформления стендов, группы, кабинетов (Интернет, принтер, презентация, сканирование).

Во вторых подбор дополнительного познавательного материала к занятиям, знакомство со сценариями праздников и других мероприятий, также становится более доступным.

Третье - это обмен опытом, знакомство с периодикой, инновациями других педагогов России и зарубежья.

Четвертое. Оформление групповой документации, отчетов.

Компьютер позволяет работать с документами по схеме или алгоритму (готовым таблицам), в которые в дальнейшем необходимо вносить небольшие изменения, корректировки.

Ну и конечно же самое распространенное – это создание презентаций в программах типа - Power Point.

Вместо традиционных печатных плоскостных картинок, воспитатель, используя презентации, позволяющие выводить на экранное панно или экран монитора всевозможные изображения, надолго привлекает внимание дошкольника. Презентации, имея звуковое сопровождение воспринимаются детьми еще более эмоционально.



Правильно оформленные и подготовленные мультимедийные материалы на родительском собрании или яркая распечатанная информация на стенде в родительском уголке наглядно демонстрирует новый уровень профессионализма работы педагога.

Такой способ выполнения рекомендаций и заданий вызывает интерес родителей, которые становятся вовлеченными в образовательное пространство дошкольного учреждения. Информационно-коммуникационные технологии удобны. Кроме того, они открывают новые возможности использования педагогических приемов в традиционной коррекционной методике.

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ПОДАНЫЙ ДЕТЯМ В МЕДИЙНОЙ ФОРМЕ, ВОСПРИНИМАЕТСЯ ДЕТЬМИ БОЛЕЕ ЭМОЦИОНАЛЬНО

Очевидные преимущества ИКТ, служат большим подспорьем в работе педагога в дошкольном образовательном учреждении.

Таким образом, применение цифровых высокотехнологичных современных средств, в дошкольном образовательном учреждении, важно и необходимо, оно способствует повышению интереса к обучению, его эффективности, развивает современного ребенка всесторонне и помогает педагогу в работе.

Первостепенные правила работы за компьютером для воспитателя, совпадают с разработанным Планом обучения воспитателей ДОУ представленные в таблице ниже. Это План, где целевым ориентиром служит необходимость оперативно и качественно обучить педагогов самым основным действиям с компьютерными цифровыми средствами и прилагающимися к ним программами. Планирование обработано с учётом подачи знаний в простой и последовательной форме и только с самым необходимым для работы.

План рекомендуется для использования в обучении персонала ДОУ.



**Примерный экспресс-план обучения цифровой грамотности педагогического
состава дошкольного образовательного учреждения.**

№	Содержание темы	Часы
Знакомство с компьютером (4 ч)		
1	Компьютер. Как работает компьютер и где применяется. Как правильно включить и выключить компьютер. Знакомство с клавиатурой и мышкой.	2
2	Компьютер и правила ухода и техники безопасности.	2
Операционная система (4 ч)		
3	Операционная система Windows. Структура окна Windows.	2
4	Стандартные программы Windows.	2
Файлы и папки (2 ч)		
5	Создание файлов и папок.	1
6	Удаление, переименование, вырезание, копирование, перенос файлов и папок.	1
Текстовый редактор Word, Power Point (4 ч)		
7	Основные правила текстового редактора Word.	2
8	Основные правила редактора презентаций Power Point.	2
Интернет (4 ч)		
7	Что такое Интернет.	1
8	Браузеры: Yandex, Opera, Google ...	1
9	Информационно-поисковые системы.	1
10	Сохранение необходимой информации в своём компьютере.	1
Электронная коммуникация (3 ч)		
11	Средства интернет коммуникаций.	1
12	Пересылка электронных писем. Безопасность.	2
Мессенджеры (4 ч)		
13	Использование смартфонов и мессенджеров в работе.	1
14	Создание чатов, групп, информационных переписок.	2
15	Использование полезных в работе возможностей мессенджеров Viber, WhatsApp, Telegram.	1
Программы видеоконференций (работа удаленно) (4 ч)		
16	Видеоплатформы Zoom, Телемост... и их возможности.	1
17	Создание видеоконференций.	2
18	Тематические проведения видеоконференций.	1

«ПОДДЕРЖКА ИНТЕРЕСОВ ДОШКОЛЬНИКОВ К ТЕХНИЧЕСКОМУ ИНТЕРАКТИВНОМУ ТВОРЧЕСТВУ ЧЕРЕЗ ВНЕДРЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЕТСКОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ».

(Ивлева Татьяна Викторовна,
воспитатель МАДОУ «Буратино»)



В последнее время возникла конкуренция или даже определённая борьба - взрослых и гаджетов за внимание ребёнка.

Поэтому возникает необходимость противопоставить обрушившемуся на детей потоку информации, сформировать у них «внутренний фильтр»: эстетический вкус, зрительную культуру, чувство прекрасного, и в тот же момент научить их работать с современными техническими средствами, брать от них необходимую информацию, получать новые знания.

В результате умелого использования современных средств и инструментов ИКТ у обучающихся будут формироваться универсальные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в школе.

Теперь, благодаря современному оснащению детского сада, дошкольники из пассивных потребителей мультпродукции, становятся активными участниками создания мультфильма, т. е. пробуют себя в новом качестве.

Анимация — технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения.

Осваивая и используя навыки лепки, рисования, аппликации, конструирования, дети изготавливают персонажей и декорации для съёмки собственных мультфильмов; знакомятся с устройством фото и видео техники; придумывают сценарии; непосредственно участвуют в съёмочном процессе; озвучивают своих героев — происходит сотворчество взрослого и ребёнка.

При грамотном педагогическом подходе, интерес ребёнка к мультфильмам, стремление к созданию собственного мультипликационного продукта можно использовать в качестве средства развития познавательной, творческой, речевой активности детей дошкольного возраста.

Кроме того, в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, который предписывает развитие дошкольника в пяти образовательных областях, данная деятельность позволяет решать задачи:

- **речевого развития детей** (знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы, обогащение словаря; в ходе озвучивания мультфильма — развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха)

**БЛАГОДАРЯ СОВРЕМЕННОМУ
ОСНАЩЕНИЮ ДЕТСКОГО САДА,
ДОШКОЛЬНИКИ ИЗ ПАССИВНЫХ
ПОТРЕБИТЕЛЕЙ МУЛЬТПРОДУКЦИИ,
СТАНОВЯТСЯ АКТИВНЫМИ
УЧАСТНИКАМИ СОЗДАНИЯ
МУЛЬТФИЛЬМА**



– **познавательного развития** (деятельность по созданию мультфильмов вызывает у дошкольников устойчивый интерес и способствует поддержанию познавательной мотивации, обеспечивает решение дошкольниками проблемно-поисковых ситуаций, способствует формированию у старших дошкольников произвольного внимания, развитию слуховой и зрительной памяти, развитию воображения и мышления дошкольников);

– **художественно-эстетического развития** (восприятие художественных произведений, стимулирование сопереживания персонажам произведений, самостоятельная художественная и конструктивная деятельность детей в процессе изготовления персонажей и декораций мультфильма);

– **социально-коммуникативного развития** (развитие общения и взаимодействия дошкольника со взрослым и сверстниками, становление самостоятельности и саморегуляции в процессе работы над созданием общего продукта — мультфильма, развитие готовности к совместной деятельности со сверстниками, формирование позитивных установок к труду и творчеству);

– **физического развитие** (развитие мелкой моторики рук).

Алгоритм действия при создании мультфильма следующий:

1.Сценарий. Выбираем известное литературное произведение или придумываем историю сами

2.Подготовка к съемке, изготовление персонажей, декораций и фона.

3.Установка декораций на площадке для съемки.

4.Съёмка. Чем больше движений персонажа, тем более интересен и правдоподобен мультфильм.

5.Монтаж мультфильма (весь отснятый материал, просматривается, лишние кадры удаляются) Чем больше кадров в секунду, тем движения персонажей более плавные; чем меньше - тем более прерывистые. Расчет времени: обычно мы делаем от 6 до 10 кадров в секунду.

Соответственно, при скорости 6 кадров в секунду для минуты фильма нужно сделать кадров.

6.Затем делается озвучивание или просто наложение музыки.

Мультфильм может быть выполнен в различных техниках:

- *Рисованный мультфильм*
«Домик в деревне»
- *Перекладка* (рисование персонажей на бумаге и вырезание, для каждого кадры вырезанные картинки двигаются) - хорошо подходит для тех, кто любит рисовать;



МУЛЬТИПЛИКАЦИОННАЯ СТУДИЯ ЯВЛЯЕТСЯ УНИВЕРСАЛЬНЫМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ ПРОСТРАНСТВОМ И НЕОСПОРИМОЙ ИННОВАЦИЕЙ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОУ

- **Пластилиновая анимация** (лепка из пластилина) - хорошо подходит для тех, кто любит лепить. Может быть плоской (как перекладка) и объемной (как кукольная анимация);
«Цирк»
- **Предметная анимация** (используются готовые игрушки: «Лего», кубики, человечки, машинки) - позволяет оживить любимые игрушки, подходит для тех, кто любит строить и конструировать, и для тех, кто не очень любит рисовать;
«Как растут города»
- **Сыпучая анимация** (рисование сыпучими материалами - крупы, манка, кофе) - от 10 лет, не более 4 участников;
- **Пикселизация** (анимация с присутствием в кадре самих участников, дает возможность делать различные трюки - оживление предметов, превращения, прохождение сквозь стену, полеты и т.п.)
«Волшебные превращения». Техники могут быть смешанными.

Занятия по технологии съемочного процесса основаны на практической деятельности, изучения технических и технологических приемов съемки фильма. Работа со звуком, музыкальное оформление будущего мультфильма.

Работая над мультфильмом, дети сами создают героев мультфильма, приобретают навыки коллективной и проектной работы, ведь автор мультфильма - это не только художник, или скульптор, но еще и сценарист, и режиссер, и актер, и даже драматург и музыкант. И всем этим профессиям понемногу ребята смогут научиться сообща.

К концу обучения в мультипликационной студии мы хотим видеть мыслящую, творчески и гармонично-развитую, социально ориентированную личность, способную к саморазвитию и самореализации.

Наши мультфильмы на экологическую тему множество раз были отмечены в конкурсах, фестивалях, выставках и оформлении различных мероприятиях положительными отзывами и наградами.

Самым важным для маленьких мультипликаторов, является момент, когда на большом экране появляются первые кадры фильма. Показывая свою работу родителям, педагогам, сверстникам, ребенок делится плодами своего творчества, что имеет важную воспитательную функцию. Это его первый и ответственный «отчет» перед настоящими кинозрителями!

Таким образом, мультипликационная студия является неоспоримой инновацией в деятельности ДОУ, универсальным образовательным пространством, внутри которого, благодаря особой системе взаимоотношений взрослых и детей, происходит целостное развитие личности ребенка, раскрытие внутреннего мира каждого воспитанника.



ВИДЕОКАМЕРА В КРУЖКОВОЙ РАБОТЕ ДЕТЕЙ «ЮНЫЙ КОРРЕСПОНДЕНТ - ДЕТСКАЯ ТЕЛЕСТУДИЯ».

(Дерезова Светлана Николаевна,
воспитатель МАДОУ «Буратино»)

В настоящее время каждый ребенок ежедневно встречается с тем, что мы называем «экранные искусства», «экранная информация». Это телевидение и видео, реклама и интернет.

Образование в области экранных искусств, или кинообразование, является одним из важных направлений современной педагогики. Это направление в наши дни чрезвычайно актуально, поскольку современная культура общества становится все более зрелищной и экранные искусства занимают в ней значительное место.

Именно поэтому образование детей в области инженерно - технических технологий становится важным направлением в творческом развитии детей.

В нашей подготовительной группе в рамках дополнительного образования, был создан кружок «Юный корреспондент - детская телестудия».

Работа нашего кружка - это детское экранное творчество, направленное на создание собственных произведений - видеороликов о жизни нашей группы и детского сада.

Знакомство с процессом записи не занимает много времени, но как любое новое занятие и новое устройство вызывает у ребят любопытство, интерес и разнообразит процесс обучения.

Текущая работа сосредоточена на знакомстве с процессом видеозаписи, получении знаний и общеразвивающих навыков, что достигается за счёт



специфики работы с видеокамерой, процесса видеозаписи; приобретение навыков работы с техническим устройством и собственного участия в записи.

На одном из занятий прошло знакомство с техническими средствами: фотоаппарат, штатив, компьютер, видеокамера.

Прошла интересная встреча с работниками местного телеканала «Инфосервис», где ребята ближе познакомились с видеокамерой и расширили свои знания о профессии видеооператора и журналиста. Ребятам рассказали об устройстве цифровой видеокамеры, о функциональном назначении элементов управления и их грамотное применение, как обращаться с видеокамерой, о технической безопасности при работе с видеокамерой

Дети вспомнили свой собственный опыт, просмотренных телевизионных и видеопрограмм.

Познакомившись с технической стороной работы видеозаписывающего устройства, с организацией процесса съемок, мы с ребятами перешли к записи небольшого материала.

Свой видеоролик с помощью родителей мы доделали и разместили на канале YouTube в сети Интернет.

**СОВРЕМЕННАЯ КУЛЬТУРА ОБЩЕСТВА
СТАНОВИТСЯ ВСЕ БОЛЕЕ ЗРЕЛИЩНОЙ, И
ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА ЗАНИМАЮТ В
НЕЙ ЗНАЧИТЕЛЬНОЕ МЕСТО**

ОЗОБОТ – МАЛЕНЬКИЙ РОБОТ С БОЛЬШИМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ.

(Докеева Зарема Руслановна,
воспитатель МАДОУ «Буратино»)



Статистика упрямо говорит, что человечество стремительно переходит от индустриального уклада жизни к информационному.

Предметы быта становятся «интеллектуальными» и легко связываются с сетью Интернет. Дети дошкольного возраста, еще не умея читать и писать, получают в подарок смартфоны, планшеты, радиоуправляемые игрушки-роботы, играют в компьютерные игры, бессистемно и самостоятельно осваивая информационные технологии, получая некомпетентные наставления от окружающих.

Но детям с раннего возраста невероятно интересны электронные двигательные игрушки и это нормально. Уже с пеленок, малыши пытаются понимать, как это устроено, каким образом управляется и издает звуки.

Интенсивность развития ребёнка в инновационной деятельности прямо зависит от степени освоения им позиции субъекта этой деятельности и вовлечения в нее компетентным наставничеством, что дает отличный результат.

Занимаясь элементарным программированием дети старшего дошкольного возраста обучаются профессиям будущего, увеличивают знания о точных науках, мехатронике, конструировании, развивают моторику рук.

Таким образом, важно системно и грамотно побуждать детей к деятельности, стимулировать познавательную активность с использованием более эффективных методических приёмов и средств в открытии для себя нового окружающего современными технологиями мира.

Сложна ли детям алгоритмика? Если сегодня в дошкольном возрасте то - вовсе нет! Ведь жизнь дошкольника - игра. И программирование он познаёт через игру. Тем более, что в данном случае мы предлагаем великолепный средство обучения алгоритмики в виде робота с именем Ozobot.

Именно с помощью этой игрушки ребенок поэтапно знакомится с техническим творчеством, от элементарного рисования постепенно переходит к алгоритмике, а только потом к более сложному программированию.

Ozobot бывает 2-х видов: первая модель упрощенная – Ozobot Bit и вторая более продвинутая – это Ozobot Evo, который чуть дороже, но может делать на много больше.



Самое замечательное в этом маленьком, приятном на ощупь, эргономичном, ярком роботе, это то, что он помогает ребенку понять алгоритмы программирования с помощью рисования. И это важно и нужно для детей именно в дошкольном возрасте, так как дошкольник по сути мыслит руками.

Ребёнок не может пока осознать, какие процессы происходят внутри робота, как работает электронная система технически, но рисуя линию фломастерами, которая становится дорогой для Ozobota, а также цветовые коды, которые Ozobot способен читать и исполнять заложенный в них смысл - этот эффект, конечно, работает гораздо больше, чем любая работа по программированию посредством компьютера.

Мини-робот Озобот очень прост в использовании. Имеет всего одну кнопку запуска и сенсорные датчики по всему корпусу, заряжается робот через USB-порт и имеет встроенный Bluetooth модуль, а также светодиоды. Главные считывающие датчики расположены рядом с колесиками снизу. Озобот возможно управлять с помощью планшета и приложения, которое бесплатно скачивается в Интернете.

Озоботы распознают линии-дороги выполненные фломастерами и цветовые коды, каждый из которых для робота имеет особое значение. Именно в кодах вся суть начальной алгоритмизации для ребенка. И главная на первом этапе сложность - запомнить, что обозначает тот или иной цветовой код для игрушки!

Имея положительный опыт работы с Озоботами с 2019 года, мы успешно реализовали краткосрочный проект в ДОУ, с которым мы принимали участие в Международном конкурсе Выгодского - 2019 году.

**ОЗОБОТ ПОМОГАЕТ ПОНЯТЬ
АЛГОРИТМЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ С
ПОМОЩЬЮ РИСОВАНИЯ**



Делясь нашим опытом с коллегами мы разработали рабочую Программу к дополнительной общеобразовательной Программе для детей старшего дошкольного возраста «Обучаясь сами - научим роботов» (по обучению программированию и алгоритмике посредством мини-робота Ozobot), которая сегодня реализуется в рамках дополнительного образования.

Программа нацелена на формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности с использованием высокотехнологической игрушки Ozobot. Получила положительные отзывы коллег и родителей воспитанников.

В данный момент мы используем в работе 8 наборов и роботов Озобот, а также комплектующие, которые дополняются идеями по использованию роботов в образовательном процессе.

Родители проявляя желание и инициативу шьют и вяжут для мини-роботов маски-скины сказочных героев, с которыми дети участвуют в создании сказок-импровизаций.

Дети и педагоги участвуют в волонтерской деятельности, успешно демонстрируя сказки-драматизации для детей младшего дошкольного возраста используя мини-роботов и созданные своими руками и руками родителей декорации. Восторг и эмоции описать не возможно - это надо видеть.

Мы сотрудничаем с Институтом изучения детства, семьи и воспитания РАО и руководителем Тепловой Анной Борисовной ведущим научный сотрудник, разработчиком Программы «Озобот - линии будущего» на Федеральном уровне, которых заинтересовал этот материал и с которым она выступила на ММСО-2020.

В процессе работы с мини-роботом, стала понятна его универсальность, так как с каждым днем у наших воспитанников и педагогов возникают новые мысли и идеи по интеграции и использованию Озобота в образовательной деятельности. Таким образом, мы решили создать информационную брошюру с названием «50 идей с мини-роботом Ozobot для обучения детей дошкольного возраста» и распространить наш опыт.

Одну из идей педагоги внедрили в оздоровительных целях и с целью запоминания Озобот-кодов проводят с помощью демонстрационных картин - кодов динамические паузы, в которых дети имитируют движения мини-роботов.

С информацией об использовании высокотехнологичной игрушки Озобот мы участвуем в мастер-классах, вебинарах, семинарах. На конференции по модернизации современного образования в 2021 году, мы представили педагогическому сообществу наш опыт работы и провели мастер-класс на тему «Наши друзья и помощники - роботы».

Воспитанники, участники реализации проектной деятельности и рабочей Программы участвуют в онлайн и очных конкурсах по робототехнике и программированию, имеют успех и занимая призовые места.

Имея практические знания и опыт

**СЕГОДНЯ ПРОИСХОДИТ АДАПТАЦИЯ
ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫХ
ПРОГРАММИРУЕМЫХ ИГРУШЕК НОВОГО
ПОКОЛЕНИЯ В ОД ДОУ**



использования роботов такого направления, мы создали и распространили брошюру о роботе для педагогов и родителей о возможностях, формах и методах использования электронной игрушки.

Организовали и провели для родителей Zoom - конференцию по использованию современных высокотехнологичных игрушек и модулей в домашних условиях, представили вспомогательный буклет для использования Интернет-ресурсов в образовательно-воспитательных целях.

Данный опыт работы с дошкольниками мы также публикуем в сети Интернет и на нашем официальном видео Ютуб-канале.

В перспективе планируем сотрудничество с зарубежными партнерами, которые имеют значительный опыт использования мини-робота Озобот в образовательной деятельности.

Дополняя все 5 образовательных областей ДО этой игровой технологически современной игрушкой в дальнейшем, дошкольнику станет легче и интереснее познавать новое, а значит, и процесс обучения, будет приносить радость и удовлетворение.

Таким образом происходит адаптация высокотехнологичных программируемых игрушек нового поколения, в частности мини-робота Ozobot в образовательный процесс, что значительно содействует развитию детей.

БЕЗОПАСНОСТЬ РЕБЁНКА ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ЦИФРОВОМ ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ.

(Шахияров Вадим Геннадьевич,
старший воспитатель МАДОУ «Буратино»)

Современный ребенок является объектом влияния цифровых, медийных средств, а также бытовых средств массовой информации начиная с раннего возраста, что создает проблему информационной безопасности личности в условиях глобальной информатизации общества.

Огромное количество не фильтрованной информации захлестывает в первую очередь самую уязвимую часть нашего общества - детей, без купюр, навязывая ей искусственно искаженное представление о нормах и ценностях человеческой жизни.

Проблемы влияния цифровизации на развитие личности человека изучается давно и продолжает волновать учёное сообщество и сегодня. Но анализ научной литературы позволяет констатировать, что создание безопасной информационной среды для детей дошкольного возраста является актуальной, но недостаточно изученной проблемой, которая фактически не затрагивается.

Обеспечение информационной безопасности предполагает противостояние негативному воздействию цифровых, медийных средств на индивидуальное и общественное сознание и психику человека.

Информационная безопасность - способность государства, общества, личности обеспечить с требуемой вероятностью достаточные и защищенные цифровые ресурсы и потоки информации для поддержания здоровой жизнедеятельности современного человека.

**ИНФОРМАЦИОННУЮ ЗАЩИЩЕННОСТЬ
РЕБЕНКУ ДОЛЖНЫ ОБЕСПЕЧИТЬ,
ПРЕЖДЕ ВСЕГО, СЕМЬЯ И
ДОШКОЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**



Цифровая безопасность - это элементарные будни современного общества, это состояние защищенности в первую очередь ребёнка, при котором отсутствует риск, связанный с причинением информацией, в том числе распространяемой в сети Интернет, вреда здоровью, физическому, психическому, духовному и нравственному развитию. Такую защищенность ребенку должны обеспечить, прежде всего, семья и дошкольное учреждение, как первые и наиболее важные институты социализации дошкольника.

Для предупреждения доступа детей дошкольного возраста к запрещенным цифровым, информационным ресурсам в МАДОУ «Буратино» разработан план работы (см. ниже), который затрагивает родителей (законных представителей) детей посещающих образовательное учреждение.

Несмотря на наши усилия, а также стихийные меры предпринимаемые другими образовательными учреждениями по обеспечению информационной безопасности и защите дошкольников, эта деятельность, в общих масштабах, не имеет системного характера, нуждается в развитии и совершенствовании учебно-методического, теоретико-методологического, программно-технического и психолого-педагогического обоснования.



Обеспечение информационной безопасности дошкольников путем формирования у них навыков ответственного и безопасного поведения в современной информационно-телекоммуникационной среде - одна из задач семейного воспитания.

Осуществляя научную разработку отдельных аспектов вопроса информационной безопасности детей дошкольного возраста, нами проведён опрос воспитателей муниципальных дошкольных учебных учреждений и родителей детей, посещающих детские сады города.

Анализ ответов позволил определить ряд проблем, которые особенно остро стоят перед педагогическим сообществом и семьей относительно взаимодействия ребенка-дошкольника с цифровым медиа-пространством.

Во-первых, отсутствие у детей старшего дошкольного возраста основ культуры самостоятельного потребления медиа-продукции, которая предполагает критическое отношение к информации, полученной из цифровых источников.

Медийная информация, по мнению ученых, выполняет функцию «социального воспитания»: стили поведения, увиденные на экранах, воспринимаются как модель для подражания, что уже рассматривается как манипулирование сознанием ребёнка-дошкольника.

В итоге, данные опроса родителей показали, что в повседневной жизни более чем 65 % детей стремятся копировать поведение и слова культивируемых медийных героев, фразы из рекламы, тексты песен и тд.

Следовательно, возникает проблема защиты детского сознания от систематического манипулирования, подаваемой информацией цифровыми гаджетами и бытовыми средствами массовой информации.

Во-вторых, отсутствие качественного медиа - продукта, который рассчитан именно для детей дошкольного возраста и несет не только познавательную информацию, но и влияет на духовно-нравственное становление личности ребенка.

Таким образом, дошкольники, в большей степени - самостоятельно, вынуждены потреблять информационный продукт, ориентированный на взрослых контингент, что не удовлетворяет художественно-эстетические вкусы детской аудитории, а также деформирует морально-этические принципы у детей нанося непоправимый вред здоровью ребёнка.

Современная специально созданная для дошкольников медиа-продукция должна стать комплексным средством освоения окружающего мира в его социальных, моральных, психологических, художественных, интеллектуальных аспектах.

В-третьих, отсутствие целенаправленной профессиональной подготовки будущих педагогов к обеспечению информационной безопасности дошкольников.

**СУЩЕСТВУЕТ ПРОБЛЕМА ЗАЩИТЫ
ДЕТСКОГО СОЗНАНИЯ ОТ
СИСТЕМАТИЧЕСКОГО
МАНИПУЛИРОВАНИЯ, ПОДАВАЕМОЙ
ИНФОРМАЦИЕЙ ЦИФРОВЫМИ
ГАДЖЕТАМИ И БЫТОВЫМИ
СРЕДСТВАМИ МАССОВОЙ
ИНФОРМАЦИИ**



На сегодняшний день педагог должен быть осведомлен в таких вопросах, как: негативные формы и способы воздействия информационно-компьютерных технологий и методы защиты от них; правила и нормы использования разных видов СМИ; знать виды отклоняющегося, зависимого поведения детей и методы работы по их предупреждению и устранению. К сожалению, анкетирование показало, что примерно 55% опрошенных не понимают содержания медиа-образования, объясняя его как процесс использования компьютерных и телевизионных программ в учебном процессе.

Еще одной проблемой, в век цифровизации, является медиа-образованность родителей, которые в большинстве случаев неосознанно демонстрируют ребенку способы взаимодействия с медиа-продукцией, не обращая при этом внимание на ее содержание и не контролируют временные рамки использования детьми гаджетов.

Данные элементарного опроса родителей свидетельствуют о том, что в рабочие дни 40 % детей смотрят телевизор/компьютер по меньшей мере один час в сутки; 50 % - до двух часов в сутки; 10 % - до трех и более часов в сутки.

В результате, чрезмерное увлечение телевидением/компьютером/гаджетом крайне негативно отражается на самом ребенке, качестве его игры, уровне общей осведомленности ребенка об окружающем мире, культуре речи, поведении.

И сегодня этот актуальный вопрос ставится уже по другому..., стремительное развитие глобальной цифровизации, информационно-коммуникационных технологий и система масс-медиа, остро нуждаются в целенаправленной подготовке дошкольника к умелому и безопасному пользованию ими. Комплексное решение проблемы информационной безопасности детей дошкольного возраста со стороны государства, дошкольных образовательных учреждений и семьи позволит значительно уменьшить риски медиа-угроз. Поэтому обеспечение информационной безопасности детей дошкольного возраста должно стать одним из первоочередных направлений работы всех социальных институтов.



ВАЖНЕЙШЕЙ ПРОБЛЕМОЙ, В ВЕК ЦИФРОВИЗАЦИИ, ЯВЛЯЕТСЯ МЕДИА-ОБРАЗОВАННОСТЬ РОДИТЕЛЕЙ.

БЕЗОПАСНОСТЬ РЕБЁНКА В ЦИФРОВОМ ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ

План мероприятий МАДОУ «Буратино», посвященных безопасности ребёнка дошкольного возраста в цифровом информационном пространстве.

№	Наименование мероприятия (форма, тема)	Дата проведения	Категория участников (воспитанники, родители)	Предполагаемый охват, чел.
1.	НОД: «Что такое Интернет» (с использованием ИКТ)	сентябрь	Воспитанники (6-8 лет)	120 человек
2.	Экскурсия в «Компьютерный класс ДОУ»	сентябрь	Воспитанники (6-8 лет)	120 человек
3.	Викторина-развлечение: «Вирусинда в гостях у дошколят»	октябрь	Воспитанники (старший дошкольный возраст)	120 человек
4.	НОД: «Интернет букварь» (с мультимедийным оборудованием)	октябрь	Воспитанники (старший дошкольный возраст)	120 человек
5.	Распространение буклета для родителей и детей «Безопасный интернет - детям»	ноябрь	Родители воспитанников	60 человек
6.	Знакомство родителей с информацией по интернет безопасности ребенка, размещенной на сайте ДОУ	ноябрь	Родители воспитанников	240 человек
7.	Включение в повестку родительских собраний вопроса на тему: «Интернет безопасность ребенка»	в течении учебного года	Родители воспитанников	240 человек
8.	Тематические консультации родителей: «правила безопасного общения с компьютером».	в течении учебного года	Родители воспитанников	240 человек

ПАМЯТКА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ. ПРОЦЕСС ВНЕДРЕНИЯ STEM-ТЕХНОЛОГИИ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ.

(Никулина Ксения Игоревна,
воспитатель МАДОУ «Буратино»)

Современный мир ставит перед образованием не простые задачи: учиться должно быть интересно, знание должно быть применимо на практике, обучение должно проходить в занимательной форме, и все это, непременно, должно принести хорошие плоды в будущем ребенка - высокооплачиваемую работу, самореализацию, высокие показатели интеллекта.

В настоящее время наблюдается технологическая революция. Высокотехнологичные продукты и инновационные технологии становятся неотъемлемыми составляющими современного общества. В детских образовательных учреждениях, школах и институтах ведущее место начинает занимать робототехника, конструирование, моделирование и проектирование.

Сегодня, в век цифровых технологии, необходимо подготовить ребенка к жизни в обществе будущего, которое требует от него особых интеллектуальных способностей, направленных в первую очередь на работу с быстро меняющейся информацией. Развитие умений получать, перерабатывать и практически использовать полученную информацию и лежит в основе программы STEM-образования.

Что же такое STEM-образование в ДОУ? Это комплексное обучение, которое включает в себя одновременное исследование базовых принципов точных наук.



- ✓ инженерия
- ✓ математика
- ✓ технология

Дети учатся видеть взаимосвязь происходящих событий, лучше начинают понимать принципы логики и в процессе создания собственных моделей открывают для себя что-то новое и оригинальное. *Комплексный СТЕМ-подход способствует развитию их любознательности и вовлечению в образовательный процесс.*

Как можно внедрить СТЕМ технологии в детском саду?

- Организовывать ООД на основе конструкторов. Для этого можно использовать роботов-конструкторов и различные робототехнические устройства. Разнообразные задания в игровой форме помогут детям развить логику и алгоритмическое мышление. Дошкольники смогут научиться быстро решать практические задачи и приобрести для себя базовые знания программирования.

**СЕГОДНЯ, В ВЕК ЦИФРОВЫХ
ТЕХНОЛОГИИ, НЕОБХОДИМО
ПОДГОТОВИТЬ РЕБЕНКА К ЖИЗНИ В
ОБЩЕСТВЕ БУДУЩЕГО**



- Провести экскурсионные мероприятия. Изучение окружающей среды вместе с дошкольниками даст возможность детям изучить структуру листьев, определить свойства воды, понаблюдать за насекомыми.

- Подготовить игровые занятия. В этом случае можно организовывать увлекательные мероприятия в форме подвижных игр, танцев и развлечений. Это позволит детям лучше развивать коммуникативные навыки, пополнить словарный запас, освоить грамматические особенности построения речи, научиться проектировать модели.

Сегодня можно встретить множество разнообразных учебных модулей, которые входят в СТЕМ-образовании. Например, модуль «Дидактическая система». Он позволит детям познакомиться с геометрическими фигурами и освоить самые распространенные предметы окружающего мира.

Ведущая составляющая СТЕМ обучения - это экспериментально-инженерная деятельность.

В игровой форме дети учатся считать, измерять, сравнивать, приобретать навыки общения. Это помогает им приобретать необходимые математические, и инженерные навыки. Дети в знакомых предметах определяют новые и неизвестные для себя свойства. Занятия в форме увлекательной игры развивают воображение и творческий потенциал.

Преимущества СТЕМ технологий:

- Развивают любознательность
- Помогают выработать инженерные навыки
- Позволяют приобрести качества, необходимые для работы в команде
- Содействуют умению анализировать результаты проделанной работы в команде
- Способствуют наилучшей познавательной активности дошкольников

Комплексный подход в обучении содействует наилучшему уровню развития мыслительных навыков и открывает большую дверь для выбора более перспективной и востребованной профессии. Современная методика непринужденно и легко вовлекает детей в научно-творческую деятельность. Это способствует планомерному развитию интеллектуальных способностей, которые необходимы во взрослой жизни.



ПРОГРАММИРУЕМЫЕ РОБОТЫ. БОТЛИ (BOTLEY), КАК ИСТОЧНИК ОПТИМИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

(Ихъянова Ольга Станиславовна,
воспитатель МАДОУ «Буратино»)

Технические объекты окружают нас и наших детей повсеместно в виде бытовых приборов и аппаратов, всевозможных гаджетов, игрушек, транспортных средств.

Сегодня в результате достаточного материального и средового обеспечения, а также внедрения робототехники в образовательный процесс дошкольных организаций, у педагогов появилась возможность знакомить детей дошкольного возраста с окружающим миром. Однако на современном этапе дошкольного образования отмечается застой системной работы по интеграции и развитию технического творчества дошкольников посредством использования робототехники.

В МАДОУ "Буратино" педагоги находятся в постоянном поиске инноваций и давно работают с Биботами, Робо-мышью и т.д.

Таким образом, сегодня в рамках основной образовательной деятельности и дополнительного образования, успешно используется программируемый робот Ботли (Botley), который помогает знакомить детей с окружающим миром и основами алгоритмики.

Чем хорош этот мини-робот? Игры с ним способны научить дошкольников следующим аспектам:

- основы программирования (базовый уровень);
- активация причинно-следственных связей;



- критическое мышление;
- пространственное мышление;
- взаимодействие и работа в команде.

При игре с роботом Ботли можно использовать следующие команды:

- ✓ вперед: робот делает 1 шаг вперед;
- ✓ движение назад: робот делает 1 шаг назад;
- ✓ поворот влево: робот поворачивается влево на 90 градусов;
- ✓ поворот вправо: робот поворачивается вправо на 90 градусов;
- ✓ поиск объекта;
- ✓ повтор заданной последовательности. Кроме этого на пульте предлагаются:
- ✓ пуск: нажимаем для передачи запрограммированной задачи от пульта управления робота;
- ✓ сброс: нажимаем для удаления всех заданных ранее задач;
- ✓ звук: при желании включаем звук, контролируя громкость - громко, тихо, выключение.

Как правильно использовать робота Ботли в НОД опишем далее.



Каким образом мы задаем программу для Ботли с помощью прилагающегося к игровому набору пульта, приведем пример.

Рекомендуем начинать с простого и двигаться по нарастающей:

1. Активация Ботли: нажимаем соответствующую кнопку на нижней панели.
2. Расположение робота на твердой гладкой поверхности (чаще всего пол или стол);
3. Нажатие кнопки «вперед» (стрелочка вперед) на пульте управления.
4. Направление пульта на робота и нажатие кнопки «пуск».
5. Огоньки на верхней панели робота загораются, сигнализируя о том, что была принята. Ботли делает 1 шаг вперед.

Интересным для дошколят является обнаружение объекта роботом Ботли. Это уже интеллектуальное программирование - один из способов обучения роботов координирования своего поведения в зависимости от заданных условий. У робота есть датчик обнаружения объектов, который помогает ему «видеть» предметы на его пути. Далее пример...

1. Мы расположили куб или подобный предмет перед Ботли на расстоянии 25 см.

2. Нажимаем клавишу сброс для удаления старого кода.

3. Вводим следующую последовательность: вперед, вперед, вперед.

4. Нажимаем кнопку обнаружения объекта. После чего слышим характерный звук, на панели управления загорается красная лампочка, которая указывает на активацию сенсора.

5. Выбираем действие, которое Ботли должен выполнить, когда обнаружит объект на своем пути - направо, вперед, налево.

6. Активируем код, нажав «пуск».

Ботли начинает выполнять запрограммированные действия. Когда видит на своем пути объект, то выполняет альтернативные действия, которые были прописаны нами. А затем продолжает выполнять основную программу.

Отметим, что датчик обнаружения находится между глазами Ботли, поэтому обнаружить объекты он может только в поле своего зрения. высота предметов не должна быть меньше 5 см и ширина - 3 см.

В процессе использования робота Ботли заметно улучшились:

1. ориентировка в пространстве;
2. создание алгоритмов действий;
3. достижение цели;
4. вербальные умозаключения, озвучивание выводов;
5. планирование этапов и время своей деятельности;
6. работа в группе, команде.

Таким образом, внедрение инновационных высокотехнологичных игровых средств в образовательный процесс дошкольной организации даёт толчок разностороннему развитию воспитанников.

Ниже приводим тематический план использования роботов Ботли и Робомышь в образовательной деятельности старшего дошкольного возраста.

**Тематический план
(Робомышь, Ботли)**

<i>Задачи</i>	<i>Деятельность педагога</i>	<i>Деятельность детей</i>	<i>Результат</i>
Октябрь			
1-2 этап «Знакомьтесь - Робомышь!»			
- знакомство с набором «Робомышь»; - научить пользоваться робомышью; - обучить постройке лабиринта для робомышки по образцу; - повторение знаний об ориентировании в пространстве.	Разминка, направленная на ориентирование в пространстве (закрепление понятий «лево-право», «назад - вперед», «над, под, между»); демонстрация набора «Робомышь»; показ использования работы робомыши	Выполнение задания воспитателя на ориентировку в пространстве; рассматривание Робомыши, содержимого набора; постройка лабиринта по образцу (карточка 1,2); программирование робомыши.	Знакомство с набором «Робомышь»; обучение использованию командных кнопок в работе с робомышью
3-4 этап «Сыр для Робомышки»			
- Закрепить знания об ориентировании в пространстве; - закрепить знания по использованию робомыши; - научить создавать лабиринты (карточки с заданием 3, 4)	Задания на ориентирование на листе бумаги; повторный показ использования и работы с робомышью; помощь в постройке лабиринта.	Выполнение заданий на ориентирование на листе бумаги; Рассматривание робомыши; Постройка лабиринта; Программирование робомыши.	Закрепление знаний на ориентирование на листе бумаги; Обучение работе с набором «Робомышь»
Ноябрь			
5-6 этап «Знак «Молния»			
- Развивать умение ориентироваться в пространстве; - познакомить со знаком «Молния» из набора «Робомышь»; - постройка лабиринта по карточкам 5, 6	Разминка на ориентирование в пространстве; демонстрация знака «Молния», объяснение его значения (опасность для робомыши).	Выполнение заданий на ориентирование; постройка лабиринта.	Развитие умения ориентировки в пространстве; знакомство со знаком «Молния»
7 этап – «Тупик»			
- Развивать умение ориентироваться на листе бумаги; - познакомить с	Задания на ориентирование на листе бумаги; знакомство с	Выполнение заданий на ориентирование; прохождение	Знакомство с понятием «тупик»; закрепление знаний на ориентировку на

понятием «Тупик»	понятием «Тупик»; прохождение лабиринта (карточка 7,8)	лабиринта (карточка 7,8), программирование Робомыши.	листе бумаги
8 этап «Путешествие Робомыши в лесу. В гости к Ежику. Подарок для белочки»			
- Познакомить с игровым полем «Путешествие мышонка в лесу»; - развивать умение ориентироваться в пространстве.	Демонстрация игрового поля «Путешествие мышонка в лесу»; упражнения на ориентирование в пространстве.	Программирование робота, согласно заданию, составления алгоритма выполнения задания за указанное количество шагов.	Программируют робота, учитывая заданное в алгоритме количество шагов до цели. Развивают пространственное мышление.
Декабрь			
9 этап – «Путешествие Робомыши в лесу. Робомышь разносит приглашения»			
-Развивать умение ориентироваться на плоскости; - учить строить наиболее оптимальный маршрут до заданной цели.	Повторение составляющих набора. Разминка «Лево-право»; недирективная помощь в выполнении заданий	Выполнение заданий на ориентирование; поочередное выполнение заданий с набором.	Развитие знаний на ориентирование в пространстве, обучение прохождению до цели, используя несколько поворотов.
10 этап «Путешествие Робомыши в лесу. Длинный и короткий путь»			
- Развивать умение ориентироваться в пространстве; - учить проводить сравнительный анализ длины маршрута через подсчет ходов и наблюдение	Разминка на ориентировку в пространстве; Обучение приемам сравнительного анализа длины пути посредством подсчета ходов и наблюдения	Выполнение заданий на ориентировку в пространстве; сравнение длин маршрутов, выбор самого короткого и самого длинного пути и составление своей программы для робота	Проведение сравнительного анализа длин; развитие творческого мышления при составлении своей программы для робота.
11-12 этап «Путешествие Робомыши в лесу. Робомышь танцует»			
- Познакомить со способом вращения робота вокруг своей оси, используя программу из нескольких повторяющихся поворотов; - развивать пространственное мышление; - Составлять свою программу для Ботли	Разминка «лево-право». Демонстрация программы из нескольких повторяющихся поворотов.	Составление программы для робота, используя кнопки налево или направо+шаг вперед или назад	Развитие творческого и пространственного мышления при составлении программы своего танца для Робомыши. Активное применение команд «движение назад», «движение вперед»

Январь			
Робот Ботли			
1 этап «Знакомьтесь – Ботли!»			
- Познакомить с набором, его функционалом и особенностями; - развивать умение ориентироваться в пространстве; - Построение программы для прохождения робота по цветным блокам, по прямой и с поворотом - составлять свою программы для робота Ботли	Демонстрация работы с роботом, его особенностей, функционала. Недирективная помощь в выполнении заданий	Составляют свою программу в парах для робота Ботли	Умение работы в команде; обучение работе с роботом Ботли
2 этап «Ботли идет домой»			
- Продолжить знакомить с роботом; - построить линии маршрута с указателями, используя мерную полосу; - развивать пространственное мышление, глазомер	Разминка в ориентировании в пространстве. Помощь в построении программы	Строят маршрут с указателями шага робота, используя мерную полосу. Создают алгоритм для программирования маршрута; робота от точки старта до «дома», используя повороты	Обучение построению линии маршрута робота, имея представление о длине шага Ботли, составлению программы, используя команду «поворот»
Февраль			
3 этап – «Возвращение Ботли. Ботли - футболист»			
- Продолжить знакомить с роботом; - построить команды для возврата робота в точку старта; - перемещать предметы роботом в нужное место	Демонстрирует как робот Ботли перемещает предметы.	Строят программу для прохождения робота пути от точки старта с возвращением в точку старта. Перемещают предмет при помощи робота.	Обучение построению программы для робота Ботли с возвращением в точку старта; Обучение перемещению предметов при помощи робота Ботли.
4 этап «Уборка Ботли»			
- учить составлять программы для перемещения двух предметов в нужную точку; - построить программы для робота в парах.	Разминка на ориентирование в пространстве; помощь в построении программы для робота.	Выполнение заданий разминки. Построение программы для робота Ботли	Построение программы для перемещения двух предметов в нужную точку; умение работать в паре;

			развитие творческого мышления при составлении собственной программы для робота.
5 этап «Научим Ботли играть в игру «Горки-лесенки»			
- Познакомить с настольным полем для игры «Горки-лесенки»; - совершенствовать навыки работы по алгоритму и программирования шагов вперед, вправо, влево; - развивать навык устного счета, внимание, память.	Продемонстрировать настольное поле для игры. Повторить правила игры «Горки-лесенки». Оказать недирективную помощь в построении оптимального маршрута в случаях подъема или спуска Ботли по клеткам поля.	Построение алгоритма маршрута для робота, ориентируясь на правила игры «Горки-лесенки». Выбор своего маршрута в случаях подъема или спуска Ботли	Развитие пространственного воображения и мышления. Программирование робота, используя команды «вперед», «назад», «влево», «вправо»
6 этап «Ботли рисует квадрат. Знакомство с циклом»			
- Познакомить с командой «цикл»: - учить строить алгоритм программы, используя команды «открываю цикл», «закрываю цикл»	Знакомит с командой цикл, ее обозначением на пульте и карточке. Помогает в построении программы для прохождения Ботли по квадрату маршрута.	Строят простую и цикличную программу для робота, используя карточки и проговаривая алгоритм вслух. Наблюдают за длиной алгоритма программы: с использованием команды «цикл» он короче.	Обучение вычленению циклических отрезков из алгоритма программы. Программируют робота, используя команды цикла.
Март			
7 этап «Ботли охраняет замок. Строим цикл»			
- Закреплять умение пользоваться командой «цикл», учить строить цикл на основе игровой ситуации «Ботли охраняет замок»; - развивать пространственное мышление, память, внимание	Вводит в игровую ситуацию. Предлагает построить прямой алгоритм программы для движения Ботли вокруг замка. Помогает «увидеть» отрезок повторяющихся действий, и построить	Строит прямой алгоритм программы для движения робота при помощи карточек, вводит программу Ботли. Вычленяет из алгоритма повторяющийся отрезок команд, и строит программу с использованием	Обучается «видеть» циклические отрезки, задавать их в программе. Развивает навык ориентирования в пространстве, воображение, мышление

	циклическую программу для движения робота вокруг замка.	команды цикла, с проговариванием алгоритма построения. Наблюдает за количеством команд в обоих алгоритмах.	
8 этап «Ботли учится танцевать. Связываем циклы с командами»			
- Развивать умение использовать циклические подпрограммы в общей программе; - совершенствовать навык ориентирования на поле для игр с Ботли; - развивать творческое и пространственное мышление.	Разминка на ориентирование на плоскости. Показывает как с помощью команды цикл запрограммировать робота на вращение вокруг себя. Предлагает детям самостоятельно добавить к циклическим движениям шаги вперед или назад, чтобы создать свой танец для Ботли	Программируют робота на вращение вокруг себя, самостоятельно придумывают дополнительные движения для танца Ботли, используя шаги вперед, назад.	Обучение соединять циклические подпрограммы с другими командами в алгоритме программы робота. Развитие творческого и пространственного мышления.
9 этап «Ботли-автогонщик. Функция распознавания линии»			
-Познакомить с новой функцией робота – распознавание линии и движения по ней; - научить строить путь для робота, используя карты-пазлы и достраивать линейный маршрут Ботли, используя черную изоленту или толстый черный маркер -развивать пространственное воображение, мышление.	Демонстрирует новую функцию Ботли, кнопку для переключения робота на эту функцию. Предложить построить линейный маршрут, используя карты-пазлы. Показывает, как продлить путь, используя толстый маркер или черную изоленту.	Собирают линейный маршрут из карт-пазлов, достраивают «автотрек» для робота, используя черную изоленту и толстый маркер. Добавляют к треку необходимые атрибуты: стартовую и финишную арки, сигнальные флажки и пр. по собственному усмотрению.	Обучение использовать новые возможности робота Ботли в играх. Развитие творческого мышления и пространственного воображения.
10 этап «Ботли видит препятствия. Распознавание предмета на расстоянии»			
-Познакомить с новой командой: видеть впереди стоящий	Демонстрирует новую функцию и команду для	Знакомятся с новой кнопкой на пульте и	Обучение новым функциям Ботли. Обогащение опыта

предмет; - научить программировать робота видеть препятствие; - развивать пространственное мышление, логику, внимание.	робота. Помогает задать нужную команду.	соответствующей ей командой. Программируют робота на распознавание предмета на расстоянии.	программирования. Развитие логического и пространственного мышления.
Апрель			
11 этап «Ботли видит препятствия. Распознавание предмета на расстоянии»			
- Научить программировать робота видеть препятствие и обходить его; - развивать творческое и пространственное мышление, логику.	Разминка «направо- налево». Учит продолжать программу Ботли после обнаружения им препятствия. Помогает в создании программы.	Закрепляет умение задавать команду распознавания предмета на расстоянии, продолжать алгоритм командами обхождения препятствия	Обогащение опыта составления программы для Ботли через умение связывать сложные команды в алгоритм.
12 этап «Ботли отправляется в космическое путешествие!»			
- Продолжать обучать построению сложного алгоритма, используя команды движения в различных направлениях и команду распознавания предметов; - закрепить умение составлять циклические программы для «огибания» планет вокруг их орбиты; - развивать творческое и критическое мышление, пространственное воображение.	Предлагает создать программу для робота Ботли для преодоления различных участков космического маршрута на игровом поле, согласно истории игры. Оказать недирективную помощь в создании алгоритма программы.	Создают программу, используя различные команды: движения в разных направлениях, цикла, распознавания предмета. Создают собственные программы для прохождения Ботли отдельных участков космоса.	Обучение связям в алгоритме команд различного функционала. Развитие творческого, пространственного мышления, воображения, логики, памяти.
Конкурсы, досуги, развлечения, выставки совместного творчества			
Май			
Диагностические мероприятия			



