



В О Р О Н Е Ж

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ВОРОНЕЖСКОЙ ОБЛАСТИ
«ЦЕНТР НЕПРЕРЫВНОГО ПОВЫШЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
МАСТЕРСТВА ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ»
Лаборатория моделирования комплексных систем**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
IV РЕГИОНАЛЬНОГО ФЕСТИВАЛЯ
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА**

ПРАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Воронеж - 2021

УДК 373
ББК 74

Рецензенты:

Е.В.Криницына, кандидат педагогических наук, старший эксперт лаборатории моделирования комплексных систем ВЦПМ.

Т.М.Нежелская, заведующий МБДОУ «Павловский детский сад «Мозаика» - региональной стажировочной площадки, организатор стажировок регионального и Всероссийского уровней, почетный работник воспитания и просвещения Российской Федерации.

С 23 Сборник материалов IV Регионального Фестиваля педагогического творчества / сост. : В. Н. Мальченко, Т. Б. Землянкина. – Воронеж : ВЦПМ, 2021. – 131 с. – текст: электронный

В сборнике представлены материалы педагогов дошкольного и начального общего образования - участников IV Регионального Фестиваля педагогического творчества, вызвавшие наибольший интерес и рекомендованные для распространения в педагогическом сообществе. Материалы сборника могут быть интересны педагогам дошкольных образовательных учреждений и учителям начальных классов. Сборник носит характер погружения в практику.

ВЦПМ, 2021 г.

РАЗДЕЛ 1. МАТЕРИАЛЫ ПЛОЩАДКИ «ЕСТЬ ИДЕЯ»

В ЛЕГО-КУБИКИ ИГРАЕМ, РЕЧЬ РОДНУЮ РАЗВИВАЕМ

*Акименко О.Н., учитель-логопед
МБДОУ детский сад «Мир чудес»
Ольховатского муниципального района*

Аннотация. В статье рассматриваются подходы к развитию речи дошкольников через создание единого объединения «Речеград» с использованием лего-конструктора. Определены формы учителя-логопеда работы с дошкольниками внутри единого объединения.

Ключевые слова: логопед, единое пространство, лего-конструирование. Развитие речи.

У каждого человека на земле своя миссия и свое предназначение. Порой задумываешься о своей значимости. Кто такой логопед? Это строитель речи. С дошкольниками мы учимся строить и разбирать слова, предложения, рассказы. И меня посетила мысль, организовать объединение под названием «Речеград»-строительство города. А если это строительство города, то и необходим строительный материал.

Для этой функции я выбрала ЛЕГО-конструктор. Так как игра – основной вид деятельности в детском саду, а наборы «ЛЕГО» зарекомендовали себя во всем мире как образовательный продукт, то в нашем объединении «Речеград» происходит обучение через игру.

Развитие речи — это строительство дома со стенами. Одна стена дома - развитие произношения звуков, другая - лексико-грамматический строй речи, третья – слоговая структура слова и четвертая- развитие связной речи.

Дальше у дома есть ступеньки — это развитие дыхания. Последний элемент дома: крыша — это развитие памяти, внимания, мышления.

Чтобы игра в «Речеграде» была интересной и захватывающей, совместно с дошкольниками были придуманы правила и сюжеты. Каждый кубик «ЛЕГО» — это графический символ, отличающийся по цвету, размеру для обозначения

мягких, твердых согласных и гласных звуков. И, конечно же, без главных героев обойтись нельзя.

Веселые ЛЕГО-человечки: мальчик «Легик» (для обозначения слов, обозначающих предметы мужского рода) и девочка «Легоша» (для обозначения слов женского рода) присутствуют в каждой игре. Для них строим «Звуковые дорожки», «Башенки» и др.

Встречи с ребятами проходят в увлекательной форме: то отправляемся на экскурсии в зоопарк, то на ферму, мальчикам очень нравится игра «Заправочная станция». Детей очень захватывают путешествия, во время которых необходима помощь главному герою или им нужно пройти испытания.

Во время игр дети развивают умения изменять и образовывать слова, правильно произносить окончание слов, согласовывать слова в предложениях, пользоваться в речи предлогами.

Без особого труда выражают собственные мысли. Участвуя в сюжетной игре, дети вживаются в роль, произнося отдельные слова и предложения с различной интонацией и мимикой как средство образной выразительности: вопросительно, с удивлением, весело, грустно, со страхом.

Такие игры помогают ребенку думать, фантазировать и действовать, не боясь ошибиться.

Наблюдая за игрой, видишь и понимаешь, на что обратить внимание, где и как помочь, не ущемляя достоинство и личность каждого ребенка. Результат работы объединения «Речеград» превзошел все мои ожидания.

У ребят видны перемены и достижения, а это для педагога оценка его деятельности.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ПЛАКАТА В ПРАКТИКЕ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ 5-7 ЛЕТ

Богданова Е.В., воспитатель
МКДОУ «ЦРР – детский сад №3»
р.п.Таловая

Аннотация. В статье рассматриваются подходы к созданию интерактивного плаката с детьми дошкольного возраста. Приведен опыт создания как

Ключевые слова: логопед, единое пространство, лего-конструирование. Развитие речи.

В настоящее время компьютерная техника становится незаменимым средством повышения качества образовательного процесса. Кроме того, интерактивные ресурсы в ДОУ делают образовательную деятельность более наглядной и интересной.

Как говорит Энтони Маллан, «Если бы компьютер не был изобретен как универсальное техническое устройство, его следовало бы изобрести специально для целей образования».

Эти слова наиболее актуальны в настоящее время в связи с ухудшением эпидемиологической обстановки в стране и во всем мире.

В законе об образовании РФ говорится о вариативности выбора форм обучения, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Федеральный государственный стандарт дошкольного образования требует поиска и внедрения новых подходов к воспитанию и обучению детей. Одним из таких подходов является информатизация дошкольного образования. Внедрение инновационных технологий призвано, прежде всего, улучшить качество обучения, повысить мотивацию детей к получению новых знаний, ускорить процесс усвоения знаний.

Известно, что детям дошкольного возраста характерно наглядно – действенное и наглядно – образное мышление, значит основным методом воспитания и обучения дошкольников будет наглядный метод.

Ещё в прошлом десятилетии, чтобы обеспечить педагогический процесс необходимой наглядностью, воспитателям приходилось искать картинки, иллюстрации или фотографии в журналах и книгах, или рисовать их самостоятельно. Но сейчас в нашу жизнь уже прочно вошло такое понятие, как компьютерные технологии.

Одним из популярных средств среди современных информационных технологий обучения является интерактивный плакат.

Интерактивный плакат в первую очередь призван обеспечить высокий уровень наглядности учебного процесса. Я.А.Коменский, основатель принципа наглядности обучения, назвал его «золотым правилом». К.Д.Ушинский, раскрывая преимущества наглядного обучения, отмечал, что ребенок «мыслит формами, красками, звуками». Интерактивный плакат – это наглядное изображение, которое может быть использовано в процессе обучения.

Основная цель создания интерактивного обучающего плаката - не просто размещение на нем каких-либо данных, а именно повышение наглядности информации и эффективности процесса обучения. Применяя плакаты в работе, дети становятся не просто наблюдателями, но и активными участниками процесса познания. От обычной презентации интерактивный плакат отличается нелинейный способ подачи материала, возможность «получения нужной информации в зависимости от управляющих действий пользователя». Для создания интерактивных плакатов я использую программу Microsoft PowerPoint и онлайн сервис ThingLink.

Центральное место в интерактивном плакате отводится слайду-заставке. Так, на созданном мною плакате «Спасём планету от загрязнения» (рис. 1) центральное место занимает земной шар. Вокруг него плакат разбивается на локации: горы, лес, водоём и. Вход в каждую зону достигается путем навигационной системой гиперссылок и управляющих кнопок. Каждая локация здесь уже выглядит как сложный модуль. Внутри одного слайда связи между объектами осуществляются анимацией картинок, организованные с помощью триггеров. Необходимо предусматривать возможность быстрого возврата с

любого слайда к главному слайду. Это является одним из главных условий качественной навигации интерактивного плаката.



Рис.1 Плакат «Спасём планету от загрязнения»

В образовательной практике с детьми старшего дошкольного возраста я использую онлайн плакаты, созданные при помощи ThingLink. Данный вид плакатов является хорошим помощником как в работе с детьми, так и с родителями.

В опытно – экспериментальной деятельности очень важно не только провести опыт, но и подвести итог и зафиксировать его результат. Чаще всего выводы мы делаем в словесной форме, а результат фиксируем графически или путём моделирования. Чтобы этот результат сохранить, мы с детьми решили создать плакат «Электронный дневник фиксации наблюдений и опытов» (рис.2).



Рис.2 Плакат «Электронный дневник фиксации наблюдений и опытов»

Дневник разбит на 9 локаций. Это своеобразная картотека опытов. В дневнике имеется метка книга. Эта метка удобна для воспитателя, так как дети читать пока не умеют. Под этой меткой (иконкой) идет описание будущего опыта. Далее по мере проведения опытов, мы вместе с детьми размещаем в электронный дневник серию фотографий или видео проведенного опыта. И уже конечным результатом является фиксация проведенного наблюдения, эксперимента или опыта. В круг с меткой «восклицательный знак» мы с детьми размещаем его итог. Любимым способом фиксации опыта на плакате является «озвучка голосом». Это делается очень быстро. Голос ребёнка сразу вставляется в плакат, без предварительной записи. Нравится детям быть и операторами, когда они сами делают фото или видео результата своего опыта. Электронный дневник наблюдений можно дополнять новыми опытами и соответственно результатами.

Таким образом, используя всего один интерактивный онлайн плакат с его возможностями, можно обобщить и систематизировать материалы работы с детьми по теме «Наблюдения, опыты и эксперименты».

Взаимодействие с интерактивным плакатом вызывает у ребенка живой интерес, способствует развитию познавательной активности.

Список литературы:

1. Б.С.Беренфельд, К.Л.Бутягина, Инновационные учебные продукты нового поколения с использованием средств ИКТ, Вопросы образования, 3-2005.
2. Бурнышева М. Г., Развитие познавательной активности детей через экспериментально-исследовательскую деятельность. Проект «Любознайка» / М. Г. Бурнышева // Дошкольная педагогика. – 2011. – № 3. – С. 24–26.
3. Волкова Н. А., Разработка и использование интерактивных плакатов. URL <https://nsportal.ru/detskiy-sad/upravlenie-dou/2017/11/28/master-klass-razrabotka-i-ispolzovanie-interaktivnyh-plakatov>
4. Захарова И.Г., Информационные технологии в образовании, учебное пособие для высш. учеб. Заведений, М, «Академия», 2008.
5. Иванова А. И., Методика организации экологических наблюдений и экспериментов в детском саду: Пособие для работников дошкольных учреждений / А. И. Иванова. – М.: ТЦ Сфера, 2004. – С. 3–5.
6. Основные этапы создания интерактивного плаката в среде Power Pointhttp://rostov.ito.edu.ru/2012/section/202/94321/index.html
7. Чехонина О., Экспериментирование как основной вид поисковой деятельности / О. Чехонина // Дошкольное воспитание, 2007. – № 6. – С. 13

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УЧЕБНО-ДИДАКТИЧЕСКОГО КОМПЛЕКТА «РЕЧЬ: ПЛЮС» В РАЗВИТИИ РЕЧИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Буракова Ю. Е., воспитатель
МБДОУ «Подгоренский детский сад №2»
Подгоренского муниципального района

Аннотация. В статье рассматриваются основные особенности использования учебного-дидактического комплекта «Рече-плюс», возможности его интеграции с различными видами деятельности дошкольников. Даны практические рекомендации для использования в практике педагогов дошкольного образования.

Ключевые слова. Познавательный интерес, развитие мышления и речи, саморегуляция, пазлы.

Сегодня, чтобы стать успешным, надо иметь такие качества как: коммуникабельность, креативность, гибкость мышления, коллективизм. Поэтому в настоящее время очень актуальна проблема развития речи дошкольников. Именно речевая активность позволяет максимально полно реализовать потенциал ребёнка.

Исходя из этого, существует масса способов развития данных компетенций. И сегодня хотелось бы остановиться на учебно – дидактическом комплекте «Речь: плюс. Речевое развитие в детском саду», который является методическим шлейфом к программе «Вдохновение». Он предполагает вариативность использования и обеспечивает разноуровневый подход.

Методическое пособие:

- способствует развитию всех направлений речи (словарь, грамматический строй речи, произносительная сторона речи, связная речь, грамота(знакомство с буквами и подготовка к обучению письму), книжная культура).
- способствует становлению и развитию предпосылок грамотности у детей.
- объединяет педагогов и родителей в деятельности по развитию речи детей.

Существуют различные виды речевой деятельности. Это и говорение, и слушание, и чтение, и письмо. Так вот данный комплект способствует их развитию.

В комплект входят:

Материалы для педагогов:

- Методические рекомендации
- Журнал наблюдений.
- Картотека игр и заданий разной сложности.
- CD-коллекция -материалы для распечатки.

Материалы для детей

- Дидактические материалы — настольные игры «Слова – обобщения», пазлы «Антонимы», речевые поля «Времена года», «Речевые кубики», карточки «Один-два-много», «Звуки и слоги: набор фотокарт», игра «Слоги», пазлы «Сказки», наборы «Магнитные буквы», «Магнитные элементы букв», «Трафареты», магнитный планшет, «Детская типография».
- Картотека игр и заданий.
- Диагностические материалы
- Рабочие тетради

А ещё Речь: плюс хорошо интегрируется с разными технологиями. «Пазлы-сказки» предназначены для рассказывания знакомых детям сказок и для составления новых. В ходе работы с пазлами дети приучаются к структурированию повествования, работе по правилам, развивается воображение, образное мышление и саморегуляция.

Пазлы-сказки можно использовать с 3 лет, когда происходит знакомство со сказками. На начальном этапе педагог рассказывает сказку, выкладывая по ходу повествования цепочку пазлов.

На следующем этапе при повторном рассказывании ребёнок договаривает части сказок: называет героев, повторяющиеся действия

Далее задание усложняется, и дети самостоятельно составляют цепочку и придумывают свою сказку.

Для ребят, которые освоят эти этапы, предлагаем задания на усложнение, совмещая пчёлку Би Бот. Дети программируют пчелу, собирают героев, придумывают сказку и зарисовывают её в книжках-малышках. Далее книги можно подарить малышам или своим младшим братьям.

Итак, в ходе этой деятельности у ребят развивается речевое творчество, умение составлять сказку в определённой последовательности (по схеме), формируется навык программирования, употребление в речи распространенных предложений.

Набор фотокарт «Звуки и слоги». Это универсальный набор фотокарт. В ходе работы с картами у детей развивается фонематический слух, они учатся определять позицию звука в словах, количество звуков в слове, количество слогов в слове, рифмуют слова-предметы и слова-действия, развивается связная речь и словотворчество. А как же играть с фотокартами? Работать с картами можно начинать уже с 3 лет. При работе с рифмой на начальном этапе используется игра «Доскажи словечко». В ходе этой деятельности ребята учатся чувствовать рифму, и развивается речевое внимание.

На следующем этапе задание усложняется, и ребята сами подбирают рифмующиеся карточки. Эту деятельность они могут совершать, как сидя за столом-коллективно, так и в движении - в парах. Для тех детей, которые быстро справляются с этой деятельностью, предусматривается вариант, когда фотокарты используются в тандеме с ТРИЗ технологией. Ребята находят карты-рифмы и придумывают «Лимерики» по схеме.

Знакомство со звуком и слогом можно начинать уже с 4 лет. На начальном этапе педагог показывая фотокарту и медленно, выделяя 1й звук (например, «Л»), проговаривает слово (изображение на фотокарте). Показывает букву, на которую начинается это слово. Дети повторяют слово хором. Далее ребёнок берёт карточку и произносит следующее слово на «Л» и тоже показывает букву. На следующем этапе ведётся обсуждение, что общего у этих слов. Потом дети подбирают слова, начинающиеся с этого звука. В более старшем возрасте можно

использовать Qr коды и морфологическую таблицу при нахождении слов на определённый звук.

Работу со «Слогами» можно начинать с 4 лет. Сначала педагог произносит слово по слогам медленно с паузами, а дети произносят это же слово, но без пауз. Далее, ребёнок сам берёт карту и произносит слово по слогам, отстукивая количество слогов в слове (колокольчиком, палочкой и т.д). Потом задание усложняется, педагог готовит слоговые фишки (может быть: конструктор, камешки, палочки и т.д). 1 фишка-1 слог, 2 фишки-2 слога и т.д. Дети самостоятельно сортируют карты по своим фишкам. Для тех ребят, которые справляются со всеми заданиями быстро, предусматривается следующий вариант, когда совмещается проговаривание с движением. Сначала выполняется упражнение вместе с педагогом, а потом дети самостоятельно работают. Могут работать в парах, по подгруппам или коллективно.

Когда эта деятельность будет освоена, предлагается следующий усложнённый вариант. Используется цветовая фишка и фотокарта. Каждый слог обозначается цветовой фишкой (2 комплекта). Педагог, а потом и сами дети задают ряд из цветowych фишек и выполняют упражнение. С помощью этой игры у ребёнка происходит межполушарное и нейропсихологическое развитие, он учится соотносить действие со слогами, работает произносительная сторона речи и саморегуляция.

Таким образом, комплект «Речь: плюс» - это большой выбор игр, которые открывают педагогу возможности для дифференцированного подхода к развитию детей, помогает сформировать индивидуальный маршрут для речевого развития каждого ребенка, позволяет ребенку ощутить радость общения со сверстниками и взрослыми.

Список литературы:

1. Основная образовательная программа дошкольного образования «Вдохновение» / под ред. В. К. Загвоздкина, И. Е. Федосовой. — М: Издательство «Национальное образование», 2019. — 334 с.
2. Технологии развития связной речи дошкольников [Текст] / Т. А. Сидорчук, Э. Э. Байрамова; ОТСМ - ТРИЗ - Ульяновский дом печ., - 2015. - 95 с.

РАЗВИТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Глушко Е. А., воспитатель,
Силонова Е. В., воспитатель,
Колесникова Л. И., воспитатель,
Князева А. А. воспитатель.,

МКДОУ «Центр развития ребенка – детский сад № 17»
г. Россошь

Аннотация: В статье автор делится своим опытом по организации работы с детьми дошкольного возраста по развитию эмоционального интеллекта.

Ключевые слова: развитие ребенка, эмоциональный интеллект, уровень стресса.

Почему ребенок не умеет дружить? Как быть, если он закатывает истерики по любому поводу? Что делать, если любая неудача вызывает у него стресс и слезы? Сейчас мы расскажем, как развитие эмоционального интеллекта помогает малышу спокойно справляться со сложными ситуациями и выходить из них победителем.

Эмоциональный интеллект – это способность распознавать эмоции и чувства. Причем как свои собственные, так и других людей. Он позволяет контролировать свое поведение, понимать, почему окружающие ведут себя так или иначе, и при необходимости подбадривать, успокаивать, сочувствовать. По сути, это важнейший навык общения в любом возрасте. И формируется он, конечно же, с детства.

Ребенок с развитым эмоциональным интеллектом может:

- ✓ ставить разумные и достижимые позитивные цели;
- ✓ управлять своей мотивацией к деятельности;
- ✓ принимать ответственные решения, учитывая последствия;
- ✓ активно и доброжелательно взаимодействовать с окружающими людьми
- ✓ понимать себя и свои потребности;
- ✓ грамотно управлять своим поведением в различных ситуациях

Если же говорить о дальнейшей жизни, то высокий эмоциональный интеллект снижает уровень стресса на работе, помогает легче добиваться профессионального успеха и справляться с неудачами, выстраивать гармоничные отношения с партнером и строить крепкую семью.

В свою очередь, недостаточное развитие эмоционального интеллекта грозит ребенку нервными срывами, беспричинными слезами, криками. Малыш просто не понимает, что с ним происходит, и не может справиться со своими базовыми эмоциями: страхом, печалью, радостью, удивлением.

Развитие эмоционального интеллекта у ребенка происходит с самого раннего возраста, с первых сказок, песен, общения с мамой и папой. До 5 лет активная роль в этом процессе принадлежит именно взрослым. Важная задача в общении с ребенком – проговаривать эмоции

С дошкольниками и младшими школьниками уже можно играть в специальные игры для тренировки и развития эмоционального интеллекта. Большое преимущество таких игр в том, что они веселые и не требуют особой подготовки. Очень важно для взрослого в момент игры быть максимально включенным в процесс: слушать, сопереживать, реагировать. Заодно и свой эмоциональный интеллект потренируете.

Игры с детьми для развития эмоционального интеллекта.

➤ **«Чтение стихотворений с разными эмоциями».** Для этой игры подойдут любые короткие стихи, например, А. Барто из цикла «Игрушки». Начать можно с того, что педагог сам читает стихотворение, а дети отгадывают эмоции. Далее игра усложняется, и дети сами выбирают эмоцию и читают с ней стихи.

➤ **«Банка эмоций».** Чтобы ребёнок понял, выразил своё настроение, то есть эмоциональное состояние. Для этого у нас в группе существует «Баночка эмоций». она помогает научить ребёнка понимать своё настроение, свои эмоции. так же помогает мне следить за эмоциональным состоянием, для своевременной помощи ребенку. Ребенок, утром приходит в группу и опускает в баночку тот смайлик, который соответствует его настроению. ребенку сложно словами

выразить свои эмоции, ему проще их показать. если ребенок выбрал грустный, сердитый смайлик, то это сигнал, что необходимо помочь ребенку. Для этого в группе есть картотека игр упражнений, уголок уединения.

➤ **«Коробочка радости».** Так же для развитие эмоционального интеллекта мы вместе с детьми сделали коробочку радости, которая хранится в нашей группе. Эта коробочка помогает сплотить детей группы;

- формировать положительный эмоциональный фон;
- формировать у детей умений управлять своими эмоциями;
- расширять представления детей об эмоциональном состоянии «Радость»;
- развивать коммуникативные навыки.

Для изготовления такой коробочки понадобится

Оборудование:

1. Картонная коробка, эстетично оформленная.
2. Сюжетные картинки на тему «Радость»: семья, праздники, отдых и т.д.

Картинками коробка обклеена снаружи и внутри.

3. Совместно с детьми группы было подобрано наполнение коробки:

- любимые игрушки из «киндер-сюрприза»,
- ракушки
- морские камушки
- шишки
- семейные фото
- книжки малышки
- волшебные палочки
- ленточки
- магнитики
- заколки и т.д.

Каждый ребенок группы положил в коробку частичку своей «Радости» кто-то положил ракушка, которую нашёл в море, камушек с бабушкиной дачи, колокольчик — подарок мамы, кораблик: который сделал вместе с папой — и шишка, раскрашенная золотой краской к Новому году.

Вариант игры:

1) Ребенок или несколько детей группы открывают коробку, пересматривают наполнение коробки, вспоминают радостные события, связанные с их собственными предметами (игрушками).

2) Дети могут находить свои «радостные» предметы, а могут брать вещи, положенные другими детьми и фантазировать, с каким приятным событием связана та, или иная вещь, и таким образом повышать свое настроение. Такие коробочки радости могут быть и индивидуальными. Их можно сделать дома вместе с родителями. совместная деятельность поможет укрепить взаимоотношения в семье.

➤ **«Комплименты».** Цель: развивать коммуникативность, доброжелательность друг к другу. Воспитатель объясняет детям значение слова «комплимент» (добрые, приятные слова, которые говорят человеку о нем). Дети садятся в круг, передают мячик по кругу, делая комплименты друг другу. Желательно учить детей описывать не только внешний вид друг друга, а называть положительные черты характера своих друзей. И ребенок, которому сказали комплимент, благодарит.

➤ **«Передай эмоцию».** Цель: развитие выразительных движений, наблюдательности, воображения.

Ход игры. Придумывается и передается настроение (грустное, веселое, тоскливое). Первым мимикой, жестами настроение показывает воспитатель. Дети, передав его настроение по кругу, обсуждают, что он загадал. Затем ведущим становится любой желающий. Действия детей не оцениваются и не обсуждаются. Важно одно: все играющие должны внимательно наблюдать за партнерами и воспроизводить их настроение.

➤ **«Спиннер эмоций».** Цель: формирования умений регулировать эмоциональные состояния.

Сопровождение к упражнению:

Когда ребёнку становится очень грустно или он испытывает волнение или злость, можно достать «Спиннер эмоций».

Затем нужно положить спиннер в середину круга, раскрутить и выполнить то, на что покажет стрелка.

Как сделать «Спиннер эмоций».

Вырежи из бумаги круг, с помощью карандаша и линейки раздели его на секторы, в каждом из них напиши приятное дело, то что поможет пережить и трансформировать эмоции.

Дальше необходимо взять обычный спиннер (наверняка он есть у тебя дома, и не один) и приклеить к нему стрелочку и раскрутить.

ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ STEM-ТЕХНОЛОГИИ

*Зотова Ю.В., воспитатель
МБДОУ «Центр развития ребенка-детский сад № 196»
г.Воронеж*

Аннотация. В данной статье представлен опыт формирования финансовой грамотности дошкольников с использованием STEM-технологий.

Ключевые слова: STEM-образование, финансовая грамотность, экспериментирование

Целью программы «STEM-образование детей дошкольного и младшего школьного возраста» является развитие интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество.

Мы используем в своей работе следующие модули: математическое развитие, экспериментирование с живой и неживой природой, LEGO-конструирование, дидактическую систему Ф. Фребеля, игры Vay Toy, лого-роботы «Умная пчела (Bee-Bot).

С выходом распоряжения Правительства РФ от 25 сентября 2017 г. № 2039-р «Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017-2023 гг. актуальным стало внедрение в образовательных учреждениях модулей программы, обеспечивающих реализацию проекта «Финансовая грамотность». Так, в распоряжении

акцентируется «Образовательное направление»: «для формирования компетенций в сфере финансовой грамотности у всех возрастных и целевых групп необходимо продолжить разработку и внедрение образовательных программ повышения финансовой грамотности для дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего, среднего профессионального и высшего образования». Таким образом, инновационный развивающий проект, разработанный специалистами компании АЛМА для дошкольных учреждений стал интерактивным блоком. К реализации данного проекта мы подключили модуль «Робототехника», входящий в STEM образование, а именно, напольных лого-роботов Bee-Bot «Умная пчела». В интерактивный блок входят 10 интерактивных программ, которые помогают детям в игровой форме познакомиться со сложными понятиями микро- и макро-экономики, узнать, откуда берутся деньги, каким образом их возможно заработать, хранить и преумножать. Кроме того, в комплект входит киоск «Магазин», набор продуктов, набор купюр, копилки, терминал «Банк».

Под понятием «Финансовая грамотность» понимают способность человека управлять своими доходами и расходами, принимать правильные решения по распределению денежных средств и грамотно их приумножать. Финансовое просвещение и воспитание детей дошкольного возраста – это новое направление в дошкольной педагогике, так как финансовая грамотность является глобальной социальной проблемой, неотделимой от ребенка с самых ранних лет его жизни. Малыш очень рано включается в экономическую жизнь семьи, сталкивается с деньгами, рекламой, ходит с родителями в магазин, участвует в процессе купли-продажи, овладевая, таким образом, экономической информацией на житейском, часто искаженном уровне. Грамотное отношение к собственным деньгам и опыт пользования финансовыми продуктами в раннем возрасте открывает хорошие возможности и способствует финансовому благополучию детей, когда они вырастают. Грамотность в сфере финансов, так же, как и любая другая, воспитывается в течение продолжительного периода времени на основе принципа «от простого к сложному», в процессе

многократного повторения и закрепления, направленного на практическое применение знаний и навыков.

Цель реализации проекта «Финансовая грамотность»: формирование понимания основ экономической деятельности у детей.

Задачи проекта:

- сформировать первичные экономические понятия
- научить детей правильному отношению к деньгам, способам их зарабатывания и разумному их использованию
- объяснить взаимосвязь между экономическими категориями
- научить правильно вести себя в реальных жизненных ситуациях

Проект «Финансовая грамотность» реализуется в группах старшего и подготовительного возраста 1 раз в месяц в течение года. Детям предлагаются следующие темы:

1. «История денег»
2. «Что такое деньги?»
3. «Номинал денег»
4. «Хранение денег»
5. «Заработок и покупка товаров. Экономия»
6. «Магазины. Реклама»
7. «Бюджет семьи»
8. «Аукцион»

Данные темы имеют как теоретическую, так и практическую часть. Помимо работы с детьми проводятся мастер-классы с родителями.

ОБУЧЕНИЕ В СОТРУДНИЧЕСТВЕ

*Каширина В. В., педагог-психолог
МКДОУ Детский сад № 5 общеразвивающего вида
г. о. город Нововоронеж*

Аннотация: в статье рассматриваются подходы к организации коллективного обучения дошкольников посредством применения технологии обучения в сотрудничестве .

Ключевые слова: обучение в сотрудничестве, коллективные способы обучения, содействие, сотрудничество, малые группы.

Основоположник этой технологии - Джон Дьюи (1859—1952) — американский философ, психолог и педагог, видный представитель прагматизма, ведущего направления в философии и педагогике в Соединенных Штатах Америки. Коротко суть своей методики Дьюи выразил следующими словами: “Воспитание... должно опираться... на первоначальное и независимое существование прирожденных способностей; дело идет о их направлении, а не о их создании”.

Обучение в сотрудничестве - это модель использования малых групп детей. Различные задания структурируются таким образом, что все члены команды оказываются взаимосвязанными и взаимозависимыми и при этом достаточно самостоятельными в овладении материалом и решении задач. Педагог оказывается свободным и способным к маневру на занятиях. Он может больше внимания уделять отдельным детям или группе. Вместе с тем в нужный момент объединить всех ребят в группы, дать необходимые пояснения, повторить инструкцию, если это необходимо и т.д. Индивидуальная (персональная) ответственность каждого ребенка означает, что успех или неуспех всей группы зависит от удач или неудач каждого ее члена. Это стимулирует всех членов команды следить за успехами друг друга и всей командой приходить на помощь своему товарищу в усвоении, понимании материала так, чтобы каждый чувствовал себя экспертом по данной проблеме.

Равные возможности для достижения успеха означают, что каждый ребенок приносит очки своей группе, которые он зарабатывает путем улучшения своих собственных предыдущих результатов. Сравнение, таким образом, проводится не с результатами других детей этой или других групп, а с собственными, ранее достигнутыми результатами. Это дает продвинутым, средним и отстающим детям, равные возможности в получении очков для своей команды, так как, стараясь изо всех сил улучшить результаты предыдущего задания (и улучшая их), они все приносят в копилку равное количество баллов. Это позволяет им чувствовать себя полноправными членами команды и стимулирует желание поднимать выше свою персональную планку.

Принципиальное отличие этой технологии от коллективных форм обучения (с преобладанием фронтальных видов деятельности) в том, что при фронтальных занятиях, сильный ребенок всегда в выигрыше: он быстрее "схватывает" новый материал, быстрее его усваивает, и педагог в большей мере опирается именно на него. А слабый раз от разу становится еще слабее, поскольку ему не хватает времени, чтобы все четко понять, ему не хватает характера, чтобы задать вопросы, соответственно он не может быстро и правильно отвечать и только "тормозит" ритмичное продвижение ко всеобщему успеху. Можно получать знания индивидуально, используя соответствующие методики и учебные материалы. Но тогда ребенок замыкается на себе, на своих удачах и неудачах. Его абсолютно не интересует, как дела у соседа. Если материал ему не дается - это его проблемы.

А технология «Обучение в сотрудничестве» предлагает учиться по-другому, когда рядом с тобой товарищи, у которых можно спросить, если что-то не понял, или обсудить решение очередной задачи. А если от тебя зависит успех всей группы, то ты не можешь не осознавать ответственности и за свои успехи, и за успехи товарищей. Именно от осознания данного факта авторы метода обучения в сотрудничестве и отталкивались. Задачи даются детям в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т. п., и таким образом знакомят его с разными способами

передачи информации и подбираются таким образом, чтобы развивающее обучение происходило в зоне ближайшего развития ребенка. Награды команды (группы) получают одну на всех в виде балльной оценки, сертификата, значка отличия, похвалы и других видов оценки их совместной деятельности. Для этого им необходимо выполнить предложенное для всей группы одно задание. Группы не соревнуются друг с другом, так как все команды имеют разные планку и время на ее достижение.

Таким образом, коллективные способы обучения, такая их организация, при которой обучение осуществляется путем общения всех членов команды, когда каждый учит каждого и подбор заданий с учетом зоны ближайшего развития и является существенным признаком развивающего обучения в сотрудничестве. И оно же и создает зону ближайшего развития, вызывает, побуждает, приводит в движение внутренние процессы психических новообразований. Практика показывает, что вместе, учиться не только легче и интереснее, но и значительно эффективнее. Причем важно, что это касается не только академических, успехов детей, их интеллектуального развития, но и нравственного.

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ ВИЗУАЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ МУЗЫКИ

*Киселева Г. Ю.,
музыкальный руководитель
МКДОУ «Елань-Коленовский детский сад
общеразвивающего вида «Светлячок»
Новохоперского муниципального района*

***Аннотация:** в статье представлен опыт по созданию музыкальным руководителем детского сада условий для визуального восприятия музыкальных произведений. Приведены примерные тематические вопросы организованной совместной деятельности по формированию музыкальных представлений. Рассмотрены основные принципы взаимодействия педагога с детьми дошкольного возраста.*

Ключевые слова: дошкольное детство, активизация восприятия музыкальных произведений, практическая деятельность, деятельностное осмысление

Каждый ребенок открыт для музыки с рождения, надо только помочь ему увидеть богатство и разнообразие мира, познать себя и тогда, став частью души, музыка поселится в нем навечно. Именно музыка призвана помочь обрести чувство гармонии и слияния своего внутреннего мира с миром внешним. Но как понять и обнаружить, какая музыка «звучит в душе ребенка?» – вот главный вопрос.

Музыка – больше, чем украшение и эстетическое дополнение к жизни, но музыка абстрактна. А детей трудно заинтересовать абстрактными понятиями. Поэтому важно направить юных музыкантов на формирование навыка слушания и оценивания произведения. Умение слышать те созвучия, которые музыка оставляет в душе: волнения, напряжения, творческие переживания, ассоциации, эмпатии.

Восприятие музыки – очень сложный эмоциональный, психофизический и интеллектуальный процесс. Для того чтобы ребенок понимал музыкальный язык, а тем более имел способности выражать его в исполнительской деятельности, нужно помочь ребенку «почувствовать и увидеть музыку» – приобрести «живое звучание» в «живом действии».

Современная практика активизации восприятия музыкальных произведений – это продуктивная деятельность. Детям необходимо творить и переживать, чтобы понимать. Процесс активного восприятия музыки предполагает комплексный, интегративный подход к построению различных игровых взаимодействий с детьми. Это дает педагогам возможность экспериментировать, нетрадиционно организовывать взаимодействие с ребенком, создавая условия для развития творческих способностей. Целью образовательной практики по визуализации музыкальных впечатлений становится выявление музыкальной ткани, ее интонаций и ритмов, пульсации, а также специфических выразительных красок. Для того чтобы помочь ребенку

полнее описать свои состояния и ассоциации, чтобы отзвуки собственной души не сводились к банальной оценке «нравится - не нравится», можно применять традиционные методические средства: карточки и иллюстрации. С их помощью выводятся вовне и переводятся в конкретные образы чувства, переживания, ассоциации, творческие импульсы и замыслы внутреннего мира ребенка.

Дошкольное детство – пора наиболее оптимального приобщения ребенка к миру прекрасного. Развитие у детей осознанности восприятия (эмоционально - оценочного отношения к музыке) ведет к проявлению предпочтений, желание слушать музыкальные произведения, являющиеся шедеврами искусства, рождает творческую активность.

В центре активного восприятия музыкального произведения - развитие творческого слышания музыки, которое предполагает побуждение детей к проявлениям различных форм творческой активности – музыкальной, музыкально – двигательной, художественной.

Данная практика использования игровых методов и приемов визуального восприятия музыки предполагает и учитывает:

Принцип гуманизма – уважение личности ребенка, построение взаимных отношений на основе общечеловеческих цивилизованных норм и правил;

Принцип психологической комфортности заключается в снятии по возможности всех стрессовых факторов воспитательно-образовательного процесса, и создание в организованной деятельности такой атмосферы, которая помогает ребенку чувствовать себя «как дома»;

Принцип природосообразности – образование в соответствии с природой ребенка, его здоровьем, психической конституцией, его способностями и склонностями, индивидуальными особенностями восприятия. Сравнение ребенка допускается только с ним самим. Воспитание должно основываться на научном понимании естественных и социальных процессов, согласовываться с общими законами развития человека сообразно его полу и возрасту;

Принцип культуросообразности - воспитание должно строиться в соответствии с ценностями и нормами национальной культуры, приобщение ребенка к национальному и мировому культурному наследию;

Принцип опоры на эмоционально-чувственную сферу ребенка требует создания условий для возникновения эмоциональных реакций и развития эмоций, которые сосредотачивают внимание ребенка на объекте познания, собственных действиях и поступках, что достигается через сопереживание и прогнозирование развития ситуации.

Кроме ключевых принципов соблюдается:

Принцип творчества – максимальная ориентация на творческое начало в игровой и продуктивной деятельности; развитие в ребенке природных задатков, творческого потенциала, специальных способностей, позволяющих ему самореализовываться в различных формах и видах художественно-творческой деятельности.

Принцип педагогики сотрудничества. Ребенок учится познанию мира, педагог учится постигать ребенка, от обоих требуется терпимость, чуткость, отзывчивость, коммуникабельность.

Принципы организации организованной деятельности. Наглядность, сознательность и активность, доступность и мера, научность, учет возрастных и индивидуальных особенностей детей, систематичность и последовательность, прочность усвоения знаний, вариативный подход.

Все вышеперечисленные принципы ориентированы:

- на личность ребенка и создание условий для развития его способностей, внутреннего и духовного мира, художественно-эстетического развития;

- на свободное сотрудничество воспитателей и детей, а также детей друг с другом;

- на единство и взаимосвязь содержания образования по всем направлениям.

Современная практика активизации или визуализации восприятия музыкальных произведений – это практическая деятельность, которая

реализуется через активные формы, методы и игровые приемы, которые оптимально раскрывают музыкальный образ и визуализируют музыкальные впечатления. На поверхности понятия «визуализация» лежит интеграция и взаимопроникновение музыкальной, исполнительской и изобразительной деятельности. Детям необходимо творить и переживать, чтобы понимать. Практика визуализации музыки реализуется через единую образовательную линию: «музыкальное исполнительство - художественная деятельность – досуги - событийные развлечения – кружковая работа - самостоятельная творческая деятельность».

Дошкольный возраст отличает неотъемлемость восприятия от деятельностного осмысления. Поэтому активная совместная деятельность организуется по принципу: «чувствую – вижу – делаю – понимаю – творю». Для этого как нельзя лучше подходят средства визуализации музыки, которые позволяют увидеть и даже ощутить абстрактные представления, перевести восприятие музыки из созерцательно-интеллектуальной плоскости в практическую. Современное понимание проблемы музыкального развития детей предполагает вовлечение их в процесс общения с музыкой на основе продуктивной деятельности и музыкально-творческой игры.

Примерные тематические вопросы организованной совместной деятельности по формированию музыкальных представлений

Возрастная группа	Вопрос	Задачи	Методы и игровые приемы визуализации
I группа (5-6 лет)	Какие киты живут в музыке?	Развивать представления детей о музыкальных жанрах, способность различать музыкальные произведения внутри одного жанра.	«Музыка и цвет» «Украшаем музыку»
	Постучим, позвоним, погремим?	Формировать способность	Коммуникативные, речевые, музыкальные, ритмизированные игры «Осенний огород»,

	Для чего нужна музыка? О чем рассказывает музыка?	соотносить длительность музыкального звука с его графическим отображением, развивать чувство ритма Различать и определять разнообразный характер музыкальных произведений. Развивать умение определять оттенки настроения и музыкальные средства выразительности	«Гусеница», «Паровозик»; «Звучащие жесты». Этюды - импровизации «Мы видим музыку» Восприятие музыки соединяется с движением: тактированием, метрированием, создание модели движения, свободное движение в пространстве, в поиске образа, использование шумовых музыкальных инструментов, цветных платочков, шарфиков, ленточек, шариков, цветов. Творческие задания: «Слушаем и играем», «Слушаем и украшаем музыку»
II группа (6-7 лет)	Как рассказывает музыка? Где живет песенка? Кто живет в музыкальном королевстве?	Закреплять способность определять оттенки характера музыкальных произведений. Развивать способность соотносить настроение с цветом. Развивать звуковысотный слух, восприятие звуков в пределах октавы. Учить различать звуки длинные и короткие, изображать их графически. Развивать представление детей о видах искусств. Познакомить с искусством балета и оперы. Закреплять	Игры с пиктограммами Спонтанные танцы с султанчиками, шляпами, лентами, кубиками. Рисование и выкладывание орнаментов – для формирования представления о ритме. Рисование по воздуху – для отображения звуковысотного восприятия, характера звуковедения, музыкальных характеристик; Спонтанные и пластические этюды. Метод «Эмпатии» Метод уподоблений характеру. Работа с цветными карточками. Цветовое уподобление. Танцевальное уподобление. Метод погружения в ситуацию.

	Какие инструменты звучат?	представления: театр, оркестр, дирижер. Познакомить с понятиями: увертюра, оркестровая яма, пуанты, пачка, дирижерский пульт, балерина. Знакомство с группами инструментов симфонического оркестра.	Игровая ситуация «Узнай инструмент»
--	---------------------------	--	-------------------------------------

Также активизирую музыкальное восприятие и формирую музыкальные представления следующими методами и приемами:

- Метод контрастных сопоставлений музыкальных произведений;
- Метод уподобления характеру звучания (моторно-двигательное, тактильное, вокальное, мимическое, темброво-инструментальное, интонационное, цветовое, полихудожественное);
- Метод моделирования музыкального языка;
- «Хор рук»;
- Поэтическое музицирование;
- Координационно - подвижные игры;
- «Звучащие жесты»

Чем раньше ребенок воспримет гамму разнообразных впечатлений, тем гармоничным, естественным и успешным будет дальнейшее развитие ребенка.

Внедрение игровых приемов и методов активизации восприятия музыки способствует:

- выражению личного восприятие музыки в разных видах творческой деятельности: музицирование, танец, рисование;
- повышению интереса детей к музыкальной деятельности;
- повышению уровня развития музыкально-сенсорных способностей:

чувство ритма, ладовое чувство, тембровый и динамический слух;

- сформированности элементарных музыкальных представлений;
- реализации вариативных форм организации образовательного процесса: «Лаборатория звуков», «Музыкальный вернисаж», «Цветные праздники», «Семейные мастерские».

Данная практика может быть полезна и актуальна музыкальным руководителям, педагогам дополнительного образования, а также преподавателям изобразительной деятельности и воспитателям, так как использует средства, позволяющие организовать совместную исполнительскую и творческую деятельность и находить точки пересечения музыкальной деятельности с разными образовательными практиками.

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ ВИЗУАЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ МУЗЫКИ

*Коваленко О.Н., воспитатель
МБДОУ «Центр развития ребенка – детский сад № 196»
г.Воронеж*

Аннотация: в статье представлен опыт по созданию музыкальным руководителем детского сада условий для визуального восприятия музыкальных произведений. Приведены примерные тематические вопросы организованной совместной деятельности по формированию музыкальных представлений. Рассмотрены основные принципы взаимодействия педагога с детьми дошкольного возраста.

Ключевые слова: дошкольное детство, активизация восприятия музыкальных произведений, практическая деятельность, деятельностное осмысление

Одним из основных принципов Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования является формирование познавательных интересов и познавательных действий ребёнка через его включение в различные виды деятельности. Реализовать данный принцип позволяет проект «Детская типография». Актуальность проекта заключается в эффективном сочетании эвристических приёмов, поисковых вопросов, приёмов

сравнения с продуктами детского творчества. Проект реализуется в течение года, содержание разработано с учетом особенностей и возможностей воспитанников подготовительной группы.

Программа проекта «Детская типография» является одним из этапов подготовки детей к обучению в школе и знакомит детей с первоначальными элементами грамоты. Программа предоставляет систему увлекательных игр и упражнений со звуками, буквами, словами, которые помогут детям сформировать мыслительные операции, научит понимать и выполнять учебную задачу, овладеть навыками речевого общения, а также способствует развитию мелкой моторики и зрительно-двигательной координации. Мотивационная готовность проявляется в стремлении ребёнка к учению, в познавательном интересе к окружающему, в развитии интеллектуального потенциала.

Цель проекта: развивать устойчивый интерес к книге как к самостоятельному наглядному объекту литературы, создавать условия для активного использования литературного опыта детей в их творческой деятельности, сформировать традицию домашнего книгоиздательства

Задачи:

Обучающие: познакомить с историей создания книги, работой книжных издательств и библиотек, алгоритмом изготовления книг;

Развивающие: развивать продуктивную деятельность детей по мотивам прочитанных книг и книг, сочиненных детьми; развивать речь и обогащать словарь детей;

Воспитательные: поддерживать интерес к книгам, созданных своими руками, закрепить правила культурного общения с книгой, коллективного чтения книг, поведения в библиотеке, книжном уголке.

Формы организации проекта: интегрированные занятия, беседы,

дидактические, сюжетно-ролевые игры, чтение художественной литературы, просмотр презентаций, продуктивная деятельность, направленная на создание разнообразных продуктов детского творчества.

Этапы работы над проектом:

I этап: подготовительный – оформление информационного листа для родителей о проекте, сбор необходимой информации, подбор методической литературы, разработка маршрута, составление конспектов, подготовка материала для изготовления с детьми книг.

II этап: основной – проведение познавательного занятия «Откуда пришла книжка» интегрированных занятий; бесед: «История происхождения книг», «Какие бывают книги»; экскурсии в библиотеку с целью формирования у детей представления о библиотеке, знакомства с многообразием книг; проведения мастер-класса по оформлению альбома, книги; продуктивная деятельность детей, направленная на создание своей книги; чтение художественных произведений, просмотр презентаций «Путешествие в типографию», «Делаем книгу своими руками»; игры детей в сюжетно-ролевые игры «Библиотека», «Типография».

III этап: заключительный – итоговое мероприятие – сюжетно ролевая игра «Типография» с презентацией созданных детьми книг, награждение авторов книг, оформление выставки книжек – малышек.

Тематическое планирование видов деятельности по проекту

Раздел	Название
Игровая деятельность	Сюжетно-ролевые игры «Библиотека», «Типография», д/и «Профессии», «Кому что нужно для работы», «Найди свою сказку», «Из какой книги герой».
Продуктивная деятельность	Конструирование из бумаги : «Разновидность книжек-малышек» - изготовление заготовки будущей книги, рисование – оформление рисунками своей книги, аппликация - оформление обложки своей книги, проведение мастер-класса по оформлению альбома, книги.

Познавательная деятельность	НОД – «Как сделать книгу своими руками», «Откуда пришла книжка»; познавательные беседы: «История происхождения книг», «Какие бывают книги»; экскурсии в библиотеку; просмотр презентаций «Путешествие в типографию», «Делаем книгу своими руками»
Экспериментальная деятельность	Эксперимент №1: «Делаем бумагу». (Измельчали салфетки, заливали жидким крахмалом, клеем, выравнивали на проволочной сетке, сушили, клали груз). Эксперимент №2. «Делаем чернила» (Размешиваем воду с крахмалом и добавляем йод)
Коммуникативная деятельность, художественная литература	Чтение любимых книг по выбору детей
Работа с родителями	Совместное составление маршрута недели, привлечение родителей к совместному с детьми книгоиздательству, папка-передвижка «Как привить любовь к чтению», «Развивающие игры по развитию речи детей», объявление благодарности активным родителям.

Организация деятельности.

Проект реализуется через разные виды деятельности: игровая деятельность (сюжетно-ролевые и дидактические игры), продуктивная деятельность (рисование, конструирование, аппликация), познавательная деятельность (познавательные беседы, НОД), экспериментальная деятельность (проведение экспериментов, опытов), коммуникативная деятельность (обогащение словарного запаса, чтение любимых книг).

Формы работы с детьми: творческое ателье, мастер-класс

Формы работы с родителями: воркшопы

Результаты работы. Какими компетентностями овладели дети?

Оформление выставки книг, созданных детьми, презентация своего продукта. Дети узнали историю создания книги, познакомились с современным книгоиздательством, профессиями людей, работающих над созданием книг, узнали по какому алгоритму можно сделать свою книгу, научились разным способам изготовления своих книг.

Итоговый продукт – сюжетно-ролевая игра «Типография» с презентацией книжек-малышек,

1. Книжки-малышки, стенгазеты, календари, кейсбуки, кроссворды, лепбуки.

2. Игры, упражнения и задания в книжном уголке: «Назови героя сказок»; «Из какой сказки предмет?»; «Найди свою сказку».

3. Оформление книжек по любимым сказкам.

4. Оформление лепбуков: «Осень», «Город», «Экология».

5. Оформление календаря

Календарно – тематическое планирование

Месяц	Неделя	Тема
Октябрь	1	«Виртуальная экскурсия в библиотеку»
	2	Игра-занятие «Необыкновенные книги» . В книжном уголке провести упражнения и задания: «Назови героя сказки», «Из какой сказки предмет?», «Найди свою сказку». Игра – занятие «история книги» . Изготовление дидактической игры «Магазин книг» . Печатание сертификатов, чеков
Ноябрь	1 2	Создание лепбука «Осень» . 1.Заготовки листов лепбука. 2.Подготовка эскизов- иллюстраций . 3.Работа с буквами-печатками. 4. Набор текста. 5. Скрепление листов . 6. Наполнение карманов лепбука.
	3 4	Оформление стенгазеты ко Дню Матери . 1.Подготовка полотна для газеты. 2.Нанесение основного рисунка и общий дизайн газеты. 3.Распределение текста по всей длине холста
Декабрь	1 2 3 4	Адвент календарь 1.Схематическое распределение заданий. 2.Печатание цифр и букв с заданиями. 3.Изготовление призов за выполненные задания. Изготовление книжек-малышек . 1.Заготовки листов книги разной конфигурации. 2.Подбор текста по теме книжки. 3.Нанесение букв и цифр на страницы книжки. 4.Нанесение подписей под иллюстрациями.
Январь	3 4	Лепбук «Экология» 1.Разбор темы об экологии в нашем городе. 2.Выявление проблем по данной теме. 3.Печатание загадок и кроссвордов об экологии.
Февраль	1	Календарь на февраль

	2	1.Графическое изображение листов календаря. 2.Печатание цифр по количеству дней этого месяца. 3.Подписание дней недели и событий этого месяца.
	3	Стенгазета «23 февраля» 1.Оформление поздравительной газеты к празднику.
	4	2.Подписание родов войск. 3.Печатание поздравительных стихов.
Март	1	Квест игра «В поисках 8 марта»
	2	1.Оформление игрового материала. 2.Печатание индивидуальных заданий. 3.Подготовка и проведение квеста.
	3	Лепбук «Весна» 1.Заготовки листов лепбука.
	4	2.Подготовка эскизов- иллюстраций . 3.Работа с буквами-печатками. 4. Набор текста. 5. Скрепление листов . 6. Наполнение карманов лепбука.
Апрель	1	«День птиц» (книжка-малышка). 1.Оформление иллюстраций.
	2	2.Печатание кроссворда о птицах. 3.Брошюровка листов книжки. 4.Подписание авторов книги. Кейсбук ко дню Космонавтики графомоторные дорожки для малышей; проводилки для тренировки руки для дошкольников; листочки соединялки «Найди тень», «Соедини одинаковые планеты», «Найди одинаковые ракеты», «Определи направление движения верх — вниз», космические лабиринты, лабиринт по буквам алфавита; шифрограмма «Найди слова про космос»;
	3	Изготовление афиши 1.Создание театральной афиши с печатанием названия спектакля.
	4	2.Печатание даты выступления. 3.Главные роли
Май	1	Газета ко Дню Победы 1.Подготовка полотна для газеты. 2.Нанесение основного рисунка и общий дизайн газеты. 3.Распределение текста по всей длине холста.
	2	4.Умение делать подписи под разными элементами дизайна. Изготовление пригласительных билетов на выпускной бал 1.Разработка индивидуального дизайна и нанесение текста по смыслу.
	3	Изготовление расписания уроков для будущих первоклассников. 1.Изготовление расписания уроков на каждый день недели.
	4	2.Печатание названия занятий. Лепбук «Моя семья» 1.Оформление родословного дерева с подписями всех членов семьи. 2.Печатание индивидуальных карточек на каждого члена семьи.

ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО «МЫСЛЮ. ИГРАЮ. РАЗВИВАЮСЬ. ТВОРЮ»

*Кораблина А.В., воспитатель
МКДОУ «Детский сад №5 общеразвивающего вида
городского округа город Нововоронеж»*

Аннотация: в статье представлен опыт по созданию игрового пространства, позволяющего дошкольнику выстраивать игру во внутреннем плане, учиться переходить от воображаемого и возможного к реальному.

Ключевые слова: осознанный выбор, открытое взаимодействие, развивающая среда, инициатива.

Любое открытие начинается с детского интереса. Современным детям интересно все и даже больше. Они: исследователи, художники, строители, инженеры, поэты, писатели, изобретатели. Они: генераторы идей и двигатели прогресса. Мы стараемся, утолить детский интерес и жажду познания, создать условия для самореализации, инициативы и самостоятельной продуктивной деятельности. Усиливая игровую мотивацию и познавательные интересы, через создание проблемных ситуаций, оптимизируется освоение знаний об окружающем мире и социализация ребенка. Так как игра является ведущей деятельностью ребенка дошкольного возраста, игровое пространство является самым приоритетным и наиболее интегрированным.

Игра создает фундамент для становления и развития творчества, помогает управлять собой, своим поведением и деятельностью. Игра выступает основой для целенаправленного самоизменения и саморазвития. При правильной организации игра создает условия для развития физических, интеллектуальных и личностных качеств ребенка, способствует формированию предпосылок учебной деятельности и обеспечению социальной успешности дошкольника.

Организация среды в группе позволяет ребенку совершить осознанный выбор деятельности. Проявить фантазию и воображение стать художником, мореплавателем или ученым, исследовать мир животных Африки, или мир динозавров, полететь на Луну или погрузиться на дно океана. Ребенок, организуя свою игровую деятельность в пространстве «Мыслю. Играю. Развиваюсь.

Творю» учится выстраивать игру во внутреннем плане, учится переходить от воображаемого и возможного к реальному.

Перед процессом погружения в игровое пространство дети рассматривают иллюстрации, энциклопедии, журналы, видеоматериалы. Они обсуждают и высказывают свое мнение, активно используют разнообразный материал по своему замыслу. Развивающая среда группы позволяет проводить обучение в игре. Дети не ограничены одной конкретной деятельностью, процесс одной деятельности может легко перейти и развиваться в другой. Наблюдение за детской игровой деятельностью в пространстве «Мыслю. Играю. Развиваюсь. Творю» показало, что детям нужен опыт построения игры. А уже на основе полученного опыта дети осознанно и свободно включаются в выбор деятельности и процесс игры, создают значимые продукты, моделирование воображаемых ситуаций, образов, предметов, сюжетов

Игровая деятельность в пространстве проходит во второй половине дня. Перед этим мы проводим «пятиминутку выбора» игровой деятельности и обсуждаем правила и нормы поведения в игровом пространстве. А затем пускаем детей в «самостоятельное плавание» в пространстве. На «вечернем круге» мы обсуждаем проблемные ситуации, конфликты, сложности, эмоции, ощущения, впечатления, от процесса игры. В круге ищем пути решения проблемных ситуаций, возникших у детей во время игры, пути усовершенствования продуктов деятельности, пути развития сюжетов. Т.е. в следующий раз ребенок уже на имеющемся опыте может развить эту же игру с продолжением сюжета или же начать новую. Педагог побуждает, направляет, стимулирует дальнейшее развитие игровой деятельности для каждого ребенка.

Расположение центров в пространстве «Мыслю. Играю. Развиваюсь. Творю», позволяет детям выбрать любой вид деятельности по пяти образовательным областям.

Дети очень радуются процессу деятельности и полученному успешному результату. А главное, они получают бесценный опыт взаимодействия, опыт решения сложных ситуаций, опыт творческой, познавательной и

исследовательской работы, опыт самореализации, дети стали творцами чего-то совершенно нового и интересного.

Функция педагога в данном пространстве стать участником детской игры, не меняя детского замысла и оказать на дошкольника развивающее воздействие.

Список литературы:

1. Авдулова Т.П. Насыщенность образовательной среды и ее психологическая безопасность// Справочник старшего воспитателя. - 2014г. -№8.
2. Кравцова Елена Психология игры. - ООО «Левъ», 2018.
3. Некоз И.П. Развиваем личность ребенка в игре: авторское пособие для воспитателей и родителей. – М., 2015г.

МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

*Никищенко Е. А. учитель начальных классов,
МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 1
городского округа город Нововоронеж»*

Аннотация: *в статье представлен опыт по созданию игрового пространства, позволяющего дошкольнику выстраивать игру во внутреннем плане, учиться переходить от воображаемого и возможного к реальному.*

Ключевые слова: *осознанный выбор, открытое взаимодействие, развивающая среда, инициатива.*

Начальная школа- это начало первого этапа взрослой жизни ребёнка. Каждый день учителя сталкиваются на уроках с невнимательностью ученика, с неусвоением нового материала или же просто на просто ему не интересно. А всё из-за того, что современная жизнь молодого поколения, к сожалению, с пелёнок с телефонами в руках. Учителя и родители опускают руки, делая вывод, что ребёнок, возможно, попросту не обучаем . А так ли это? Сейчас попробуем в этом разобраться.

Математика - это одна из жизненно важных областей знания современного человечества, необходимая для существования человека в цивилизованном обществе. В прошлом году у меня был второй класс, в классе 24 ребёнка, у трёх ребят ограниченные возможности здоровья, но они могут посещать общие уроки вместе с классом. Что сказывается на некоторых моментах в обучении.

Итак, я столкнулась с такой проблемой, что обучающиеся, начиная изучать задачи на умножение попросту не понимают их, так как они им неинтересны. Как бы я не подходила к этой проблемной ситуации, результат был не 100%. Передо мной, как перед педагогом, который всегда нацелен на результат, был только один выход - идти вперед и решить данную проблему.

Свой приём в решении задач на умножение я назвала «задача- лайфхак». Лайфхак— на сленге означает «хитрости жизни», «народную мудрость» или полезный совет, помогающий решать какие-либо проблемы, экономя тем самым время. В принципе, что и необходимо каждому учителю. Услышав такое до боли знакомое слово, ученики сразу наострили свои ушки и начали внимательно слушать.

Что же такое задача-лайфхак? Объяснение я начала со стандартного метода: чтения самой задачи, выявление главных слов и всё, что требует методика разбора данной задачи. Задача: На одном блюде 6 апельсинов. Сколько апельсинов на 3 таких же блюдах. Выявив главные слова у нас получилось, что на 1 блюде- 6 апельсинов, на 3 блюдах - неизвестно. Важная составляющая данного условия - это чтобы цифры и буквы были написаны друг под другом. (рис. 1).

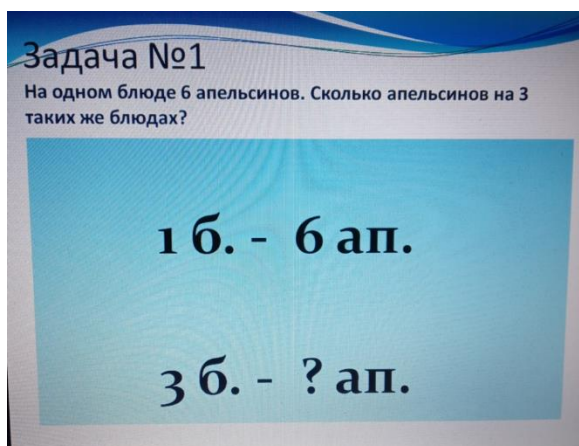


Рисунок 1. Важная составляющая условия задачи-лайфхака.

Обязательно, чтобы была некая интрига, нужно сделать паузу и заострить внимание на слове: внимание! «ЛАЙФХАК». Знак умножения во многих

учебниках обозначен крестиком. Возьмем два карандаша и скрестим их, а затем приложим их к нашему условию (рис. 2).

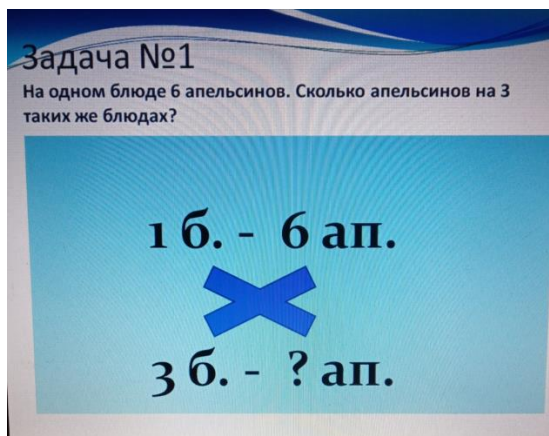


Рисунок 2. Взаимосвязь данных в задаче.

Сделав именно так, нам станет видно, что с чем необходимо умножать. То есть число с вопросом мы не можем умножить, потому что нам необходимо как минимум два числа, чтобы это сделать. Соответственно, сделаем вывод, что два числа, которые у нас встретились, благодаря карандашам - это 6 и 3. Нам явно видно, что нужно умножить именно их. $6 \times 3 = 18$. Ответ: 18 апельсинов на 3 блюдах. Как же я проверила понял ли ребёнок тему? Своим ученикам, которые, возможно, не дополняли тему, я предложила поиграть на уроке: поменяться ролями. На время ученик становится учителем, а учитель учеником. Я много раз, на разных уроках, предлагала поиграть в эту игру. Вывод: это даёт свои плоды не только на уроке математики.

Конечно, я не отходила от методики преподавания. Я всегда придерживаюсь требований ФГОС НОО. Но именно этот термин помог внести что-то необычное и новое в объяснение данной темы на понятном языке современной молодёжи. Теперь, решая такие задачи, ребята выходят к доске с радостью и восторгом говорят: «О, это же задача лайфхак!», «Легкотня, сейчас решу!» Таким простым и понятным способом можно разнообразить привычный урок математики и сделать его более современным и интересным.

Ведь учиться по-новому интересно ученику. А учить по-новому вдвойне интересно учителю!

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ «ПЕРЕМЕНА»

Паришина А. В, учитель английского языка
МБОУ «Новохоперская СОШ №2»,
г. Новохоперск

Аннотация. В статье представлена краткая характеристика игровой технологии «Перемена», где учитель выступает в качестве наставника.

Ключевые слова: эдьютеймент, наставничество, класс менеджер.

Несмотря на разнообразие форм, методов, приемов, технологий в изучении английского языка ещё не придумали, то, что всегда будет работать на 100%. Но каждый учитель пытается найти что-то своё, что поможет ученикам быстро овладеть знаниям по грамматике, лексике, развить навыки коммуникации.

Эдьютейнмент – особый тип обучения, который основывается на развлечении и формировании первичного интереса к предмету с получением удовольствия от процесса обучения и стойким интересом к процессу обучения. На своих занятиях педагоги часто говорят детям, что слова из английского языка окружают нас повсюду и играют в нашей жизни важную роль. Ключевой фразой является «играет роль в жизни». А значит при изучении иностранного языка главная роль — это игра.

С раннего возраста дети играют в кубики, карточки, повзрослев в телефоны, а значит — это и есть доминирующая составляющая в их жизни и в обучении в том числе. Интересно играть, значит учителям, нужно выстраивать урок так, чтобы было интересно и увлекательно так же как и в игре, но при этом чтобы урок не стал игровой площадкой.

Урок с применением игровых технологий можно заменить математическим выражением «Игра + теория= ситуация, приближенная к естественной обстановке.

Естественную обстановку в классе можно сделать только тогда, когда главная роль отводится ученику. И когда детское «Я желаю» превратится в «Я делаю».

Так появилась идея создания модели «Класс менеджер». В основе которого лежит развитие разносторонне развитой самостоятельной личности ребёнка. Ученик становится управляющим своего класса. На разных этапах урока ребёнок становится ключевым звеном. А учитель выступает в роли наставника, т.е. помогает ученику формировать определённые навыки и осваивать знания быстрее и эффективнее.

Чтобы расширить свои знания о наставничестве можно обратиться к одному из федеральных проектов национального проекта «Образование» - «Современная школа», где наставничество рассматривается как перспективная образовательная технология.

Как модель «Класс менеджер» работает на уроке английского языка, но также может быть использована на любом предмете. Модель ученик как класс менеджера вводится уже во втором классе, после первого месяца обучения, т. к. это время для адаптации детей к новому предмету

1. Например, Речевая зарядка. Любимый желающих становится класс менеджером и проводит речевую зарядку, используя вопросы, которые в течение первого месяца учитель ежедневно задавал. При этом учителю со стороны наглядно видно, какие вопросы ребёнок хорошо запомнил, потому что он их проговаривает первыми, а над какими нужно ещё поработать.

2. Как проходит работа Класс менеджера с лексикой. В начальной школе можно не задавать в качестве домашнего задания выучить слова. Их можно отработать на уроке. Сначала познакомить детей с новой лексикой, с произношением, записать их в словарь.

А в качестве домашнего задания вместо выучить слова можно задать нарисовать или распечатать картинку изучаемых слов. Потому что что дети больше визуалы. И только на следующем уроке уже Класс менеджер начинает работать со словами. С помощью игры «плиз шоу ми») дети отрабатывают лексику.

Класс менеджер говорит на английском языке, покажите, пожалуйста, и называет слова из изучаемой лексики, а обучающиеся поднимают картинку для

отработки произносительных навыков по новой лексике. Для закрепления лексики определённого раздела, группа обучающихся обычно это 2 человека, делают спайдэрмэп для начальной школы, майндмэп с средней и старшей., тем самым развивая навыки письма по пройденной лексике. При чем один ребенок в этой паре это класс менеджер, а другой дизайнер. Роли распределяют сами дети.

3. При объяснении нового грамматического материала класс менеджер выбирает себе помощника ребёнка, который очень любит рисовать и на доске может изображает схематический рисунок, или опорную схему, которая у него появляется в воображении при объяснении нового материала. Остальные дети могут, что-то дополнить или наоборот убрать, аргументируя своё предложение.

4. Бывает и такое, что ученику очень хочется быть класс менеджером, но он чувствует, что недостаточно хорошо запомнил слова или вопросы, но он очень любит урок физкультуры, ребенок может провести физкультминутку на английском языке. Как правило для начальной школы — это короткий стишок с элементами движения, который запоминается уже на втором уроке.

Важно использовать критерии оценивания как для работы класс менеджера на уроке, так и для оценивания каждого ученика. Если ребёнок на одном из этапов урока был и класс менеджером и просто учеником, его баллы суммируются.

Используя модель класс менеджера на уроке в течение года, уже можно определить сильные и слабые стороны ребёнка, не только по английскому языку, но и увидеть творческие способности каждого ученика, способность к саморазвитию.

ВИДЕОПРОЕКТ «СКАЗОЧНЫЕ ВСТРЕЧИ» - ПУТЕШЕСТВИЯ ПО СКАЗКАМ НА ОСНОВЕ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗКОТЕКА»

Поляшова Ю. А., воспитатель
МБДОУ «Детский сад № 2»
г. Лиски

Аннотация. В статье представлен опыт реализации образовательного инновационного проекта «СКАЗКОТЕКА», создания развивающих игровых пространств, организации интегрированных путешествий.

Ключевые слова: технологии, развитие детей, взаимодействие, интеграция.

Через сказку, фантазию, игру – через неповторимое
детское творчество – верная дорога к сердцу ребёнка.

В.А. Сухомлинский

В настоящее время мы живем в условиях перехода цивилизации в информационное общество. Изменилась социально-психологическая сфера человека, а культурно-историческая среда, которая является источником развития личности, претерпевает существенные изменения.

Перед педагогами стоит непростая задача поиска технологий, направленных на развитие системного, понятийного мышления. Ведь у современных детей, не вовлеченных в культуру чтения книг, живущих в мире неизвлеченных смыслов, выпадают звенья духовно-нравственного воспитания. По словам Давида Иосифовича Фельдштейна «Наблюдается негативная динамика культурных и общественных ценностных ориентаций».

Как же сохранить в новых условиях, иногда с переходом на дистанционное обучение, интерактивность - один из главных залогов эффективности образования? Как выстроить увлекательный диалог и взаимодействие? Как продолжить прививать детям любовь к книгам? Ведь в дошкольный период у ребенка с особой интенсивностью формируется позитивное отношение к книге,

складывается привычка к чтению, прежде всего, через развитие познавательной активности.

Нам на помощь пришла замечательная технология Е.Л. Кудрявцевой. С 2017 по 2020 год детский сад № 2 г. Лиски являлся апробационной площадкой международного образовательного инновационного проекта «СКАЗКОТЕКА». Коллектив детского сада внедрил в практику работы инновационную «Технологию перспективного чтения с этнокультурной доминантой по системе междисциплинарных проект-тетрадей «Сказкотекa».

Наш музей русского народного быта «Горница» преобразовался из пассивного хранителя свидетельств материальной культуры в гостеприимное интерактивное пространство, помогает дошкольникам с помощью сказок осваивать истоки русской национальной культуры. И, конечно же, мы не остановились на достигнутом, а продолжили этот удивительный проект в новом формате, чтобы дарить дошкольникам возможность через сказки познавать окружающий мир.

Ознакомление с художественной литературой играет ключевую роль в формировании личности и речевом развитии ребенка. Средствами художественного слова маленький ребенок практически осваивает грамматические нормы языка в единстве с лексикой.

Этому всегда уделялось большое внимание в отечественной педагогике со времён К.Д. Ушинского и Л.Н. Толстого. Видеоматериалы способствуют осуществлению преемственности и обратной связи с семьями, расширению кругозора детей и взрослых; обогащению и развитию эмоционального интеллекта, становлению самостоятельности и формированию критичного мышления.

Видеопроект представлен циклом видеороликов - увлекательных офлайн-путешествий «Сказочные встречи». Каждая встреча носит игровой, проектно-экспериментальный характер. Материал эффективен для использования в ходе совместных занятий взрослого (родителя, педагога) и ребёнка, а также может быть предложен для самостоятельного просмотра детям, так как видеоматериал

понятен, доступен, соответствует возрастным особенностям дошкольников. Погружения в сказочные события способствуют формированию нравственных представлений и чувственного опыта, обогащают предметный и социальный мир ребёнка.

Каждый ролик представляет собой итоговое интегрированное путешествие по сказке, включает игровые и творческие задания хозяйки музея Марьюшки и доброй Сказочницы. И если сказка – это зеркало, отражающее события через призму личного восприятия, то наши Сказочные встречи – это особая атмосфера соединения сказочного волшебства и реального мира.

Во время просмотра интересно встречать педагогов и друзей в образах сказочных героев, вспоминать игры, видеть себя на экране, узнавать свои рисунки и поделки. Проживание каждой сказки (в соответствии с возрастом воспитанников) проходит в течение месяца. Разумеется, в небольшом по продолжительности ролике невозможно отразить все игровые ситуации по сказке.

Но каждая из пяти чудесных дверей Сказкотeki обязательно приоткрывает свои тайны. Важнейшее изменение, происходящее в дошкольном возрасте, заключается в развитии способности мысленно действовать в воображаемых обстоятельствах.

Слушание сказки наряду с творческими играми имеет важнейшее значение для формирования нового вида внутренней психической активности, без которой невозможна никакая творческая деятельность. Четкая фабула, драматизированное изображение событий в сказке способствуют тому, чтобы ребенок вошел в круг воображаемых обстоятельств и стал мысленно содействовать героям произведения.

Все выпуски Сказочных встреч, как и книги Сказкотeki, имеют определённую структуру, повторяющиеся разделы, постоянных ведущих – Марьюшку, хозяйку русской Горницы и добрую Сказочницу.

«Приглашение в сказку» традиционно происходит с помощью присказки и игрового (случайного) выбора с помощью кубика, на гранях которого

расположены уменьшенные варианты титульных листов книг Сказкотеки с буквами русского алфавита.

Обязательна встреча с анимированной буквой с помощью загадки. В каждой встрече со сказкой открывается волшебная дверь – как ритуал вхождения в сказку и возвращения в реальный мир.

Обогащение активного словаря детей устаревшими и редко употребляемыми словами происходит ненавязчиво при погружении в сказочные события и просмотра странички из прошлого, которая наглядно иллюстрирует незнакомые понятия.

Содержательность, познавательный сюжет и нравственная направленность всех встреч призвана воспитывать в ребёнке такие черты как любовь, сострадание, чуткость, отзывчивость.

В основе сказок лежат простые, но необходимые нравственные ценности – добро, взаимовыручка, милосердие. Поэтому и мораль каждой сказки эмоциональна, хорошо понятна ребёнку и логично вытекает из содержания сказки.

В каждом выпуске мы постарались отразить различные виды игр и словесных заданий, предполагающих интерактивность. Не только педагоги и родители участвовали в съёмках, наши маленькие актёры с удовольствием исполняли роли персонажей, озвучивали сказочных героев, а при просмотре роликов узнают свои голоса в ответах за кадром.

Технические средства для съёмки видео предполагают наличие: видеокамеры, фотоаппарата или телефона. Для записи звука можно использовать микрофон-петличку, для освещения - лампу со штативом, для спецэффектов мы использовали полотно хромакея. Программное обеспечение проекта представлено тремя программами:

Adobe Photoshop – для работы с растровыми картинками (создание фонов для видео, персонажей и объектов на прозрачном фоне).

Adobe Premiere Pro – монтаж видео, (соединение видео и аудио дорожек, неподвижных картинок и анимированных персонажей).

Adobe After Effects – для создания анимированных персонажей, синхронизации анимации с аудиодорожкой, трекинг (привязка движения одного объекта к траектории второго).

Использовался контент, выложенный в свободном доступе с сети интернет: картинки (формата GIF, JPEG, PNG), видео футаж (обычные и на хромакее), музыка, звуки, познавательные видеосюжеты, эпизоды советских мультфильмов.

Каждый выпуск заканчивается приглашением в Сказочную мастерскую, которая хранит детские рисунки, аппликации и поделки, выполненные в различных техниках.

Сколько детских талантов раскрывается в нашей видеомастерской. А ведь талантливые дети – будущее России!

Все выпуски Сказочных встреч выложены на официальном сайте ДОО в рубрике «Музей народного быта» и на аккаунте детского сада в свободном доступе.

Список литературы:

1. Евдокимова Е.С. «Технология проектирования в ДОУ». – М. «Сфера», 2006г.
2. Кудрявцева Е. Л., Варламова-Ларнед Н. А., Мамбетова А.Б. «Сказкотeka» -инновационная серия из 35 рабочих тетрадей. Издательство Билингва 2017г.
3. Лебедев Ю. А. и др. «Сказка как источник творчества детей /Пособие для педагогов дошкольных учреждений/». - М.: ВЛАДОС, 2001
4. Маханева М.Д. «Театрализованные занятия в детском саду: Пособие для работников дошкольного учреждения». -: М.: Т Ц «Сфера», 2001
5. Михайлова А. Я. «Современный ребёнок и сказка: проблемы диалога». -М., 2002 г.
6. Петрова Т. И., Сергеева Е. Л., Петрова Е. С. «Театрализованные игры в детском саду». - М.: Школьная пресса, 2000.
7. Поляк Л.Я. Театр сказок: Сценарии в стихах для дошкольников по мотивам русских народных сказок. -СПб.: «Детство-пресс», 2008

СОЦИАЛЬНЫЙ КВЕСТ-КАК ФОРМА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ДЕТЕЙ С СОЦИУМОМ И РЕШЕНИЕ СОЦИАЛЬНО ЗНАЧИМЫХ ПРОБЛЕМ

Черных М.Ю., воспитатель
МКДОУ «Детский сад № 5 общеразвивающего вида
городского округа город Нововоронеж

Аннотация. В статье рассмотрены принципы построения квестов для детей дошкольного возраста, представлен опыт разработки алгоритма для организации квест-игр.

Ключевые слова: технологии, развитие детей, квест-игра.

Задача педагога в своей работе создать максимальные возможности для того, чтобы образовательный процесс, строился как поле выбора форм, методов и условий образовательной деятельности детей, а ребенок, родители и воспитатель стали субъектами выбора сфер самореализации.

Сегодня миссия дошкольного образования звучит как, создание условий развития ребенка, применяя наиболее эффективные методики и образовательные технологии. Одной из таких технологий и является Квест-игра.

Так как квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной и социальной позицией. Что и является основным требованием Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

Актуальность применения квест технологии в современном образовании я вижу в том, что при реализации Федерального государственного образовательного стандарта ключевым условием является использование системно-деятельностного подхода в образовании, т.е. технологии деятельностного типа, к которым так же относится квест-технология.

Квесты — игры, предполагающие поэтапное выполнение различных заданий, — в последние годы приобрели в России большую популярность, а число их разновидностей постоянно растет.

Что же такое социальный квест?

Проще говоря, если сам жанр квеста предполагает в процессе игры поиск чего бы, то ни было — предметов, подсказок или сообщений — и выполнение заданий, то социальный квест направлен на поиск и решение различных социальных проблем, окружающих нас в повседневной жизни. Тематика при этом может быть самой разнообразной.

Существуют игры, дающие навыки ориентирования и выживания в дикой природе, направленные на решение городских проблем и развитие местных сообществ, а также квесты, цель которых — просто поделиться хорошим настроением и добрыми поступками,

Социальный квест позволяет детям приобрести навыки ориентации в городе, налаживании коммуникативных связей с людьми разных возрастов и профессий, найти друзей, найти пути решения из сложных ситуаций, когда остался один дома, нашел брошенного котенка, когда потерялся или нужно помочь другу и др. ситуации, которые случаются каждый день в жизни каждого человека.

Этот жанр интересен тем, что носят обучающий характер, а получаемая информация не звучит как нотации, легко воспринимается детьми, поэтому, проходя какие-то этапы и выполняя различные задания, дети получают важные социальные навыки.

Не менее важно и то, что социальные квесты позволяют вовлечь родителей и социальных партнеров, в разработку и реализацию социальных проектов и опробовать на практике те или иные идеи, которые потом могут стать основой для реализации какой-либо деятельности.

Через игру участники достаточно быстро получают результаты. Они сами не просто участвуют, а видят проблему, которую могут решить в команде единомышленников, это устойчиво формирует интерес к дальнейшей более серьезной деятельности между детьми, родителями, учреждением и социальными партнерами.

Принципы построения квестов для детей дошкольного возраста

- Принцип навигации.
- Принцип доступности заданий.
- Принцип системности.
- Принцип эмоциональной окрашенности заданий.
- Принцип интеграции.
- Принцип разумности по времени.
- Принцип добровольности образовательных действий ребёнка.
- Принцип присутствия выбора.
- Принцип присутствия импровизационной составляющей.
- Принцип «Шехерезады». Непрерывность проведения квеста по времени.

Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру.

Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шехерезады. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересующие вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации.

Алгоритм организации и проведения квест-игры. Чтобы провести качественный квест необходимо:

- Провести мониторинг потребностей воспитанников и своих педагогических возможностей. Что нужно и актуально сейчас детям? Какие темы? Есть ли у меня профессиональные и личностные ресурсы для данной работы?

- Описать целевую группу программы

- Кто, какой, какие они - дети моей группы?

- Сформулировать проблему

- Чего сейчас не хватает данной группе, что они не умеют, не знают?

- Определить цель игры.
 - Ради чего проводится игра? Какого результата мы хотим достичь?
- Определить задачи - шаги, позволяющие достичь цели
 - Как и за счет чего цель будет достигнута?
- Создать тематический план
 - Какие темы, формы работы, техники мы используем для реализации каждой задачи? Сколько потребуется времени на проработку каждой темы
- Разработать сценарий, выбрать место проведения игры
 - В какой последовательности, с учетом логики тренинга, групповой динамики и времени проведения, будут расположены выбранные формы работы?
- Определиться с материалами и условиями, подготовить дидактические и раздаточные материалы, реквизиты для игры.
- Назначить дату, заинтересовать участников игры.
- Проведение игры.
- Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.)
- Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы).

Для выявления эффективности применения социального квеста можно провести диагностику развития регулятивных действий. При анализе диагностического материала необходимо особо выделить критерий «умение участвовать в обсуждении».

Так как этот критерий подразумевает умение ребенка слышать и слушать друг друга, разумно и доброжелательно возражать взрослым, умение отстаивать свою позицию. Для меня это было важно и с точки зрения межличностных отношений между воспитанниками.

С применением технологии социального квеста у нас появилась еще одна возможность дать каждому ребенку почувствовать себя успешным, раскрыть его

способности, таланты и в то же время — это помочь сплочению детского коллектива.

В планах организация и проведение таких социальных квестов с детьми, родителями и социальными партнерами как:

«Спасение бездомного пса».

«ПРОмусор».

«Мы разные».

«Берегите Пожилых людей».

«Я потерялся»

«Дома не сори!»

Список литературы:

1. Быховский, Я. С. Что такое образовательный веб-квест? [Электронный ресурс] - URL: http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php. Загл. С экрана. Яз. русский
2. Каравка, А. А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями [Текст] // Мир науки. - 2015. - №3. - 20 с.
3. Комарова, Т. С. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада» [Текст] : книга для воспитателей / Т. С. Комарова, М. Б. Зацепина .- М. : Мозайка-Синтез, 2010 .- 44 с.
4. Осяк, С. А. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Текст] / Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б. // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 12.
5. Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст] : учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Полат, Е. С., Бухаркина, М. Ю., Моисеева, М. В., Петров, А. Е. - М. : Издательский центр «Академия», 2001.
6. Сокол, И. Н. Классификация квестов // Молодой ученый. – 2014. – №6 (09). – С. 138-140. – [Электронный ресурс].
7. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
8. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования // Приказ Министерства образования и науки №1155 от 17.10.2013 года (вступил в силу 01 января 2014 года)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ МОДЕЛИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ И РЕБЁНКА ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ РЕЧЕВОЙ АКТИВНОСТИ С УЧЁТОМ ВЕДУЩИХ КАНАЛОВ ВОСПРИЯТИЯ ИНФОРМАЦИИ

*Шафоростова Е.И., воспитатель
МБДОУ «Детский сад № 2»
г. Лиски*

Аннотация. В статье представлен опыт создания модели взаимодействия воспитателя и ребёнка для активизации речевой активности с учётом ведущих каналов восприятия информации.

Ключевые слова: дошкольный возраст, взаимодействие,

Скажи мне — и я забуду,
покажи мне — и я zapomню,
дай мне сделать — и я пойму.
(Конфуций)

В работе с дошкольниками я не случайно выбрала приоритетным направлением развитие познавательно-речевых способностей. Ведь Речевое развитие ребенка – это сложный, многообразный и достаточно длительный процесс. Поэтому формирование основ речевой культуры дошкольников правомерно рассматривается мной как одна из центральных педагогических задач.

«Кто из нас не хочет научиться говорить красноречиво и убедительно! Ведь слово сопровождает нас повсюду, а наш язык – признак ума или глупости. Всякая интеллектуальная профессия - речевая, поэтому «цветами красноречия усыпан путь в любой карьере»», - говорил А. П. Чехов.

И мне хочется, чтобы для моих ребятишек использование речи для выражения своих желаний и мыслей не стало барьером в коммуникации, а наоборот – было удовольствием.

Поэтому в своей работе прилагаю максимум усилий для создания условий, необходимых для развития речи дошкольников. В развивающую предметно-

пространственную среду вношу постоянные изменения и дополнения, ориентированные на «зону ближайшего развития» ребёнка.

Беря в основу педагогической деятельности технологию развития диалогической речи дошкольников в игре (О. А. Бизикова), акцентирую внимание на активном взаимодействии с воспитанниками. Двусторонний обмен информацией между мной и детьми основан на диалоге.

И хотя приоритетность задачи развития диалогической речи признается ведущими специалистами в области отечественной методики (М.М. Алексеева, А. Г. Арушанова, О.С. Ушакова, В.И. Яшина и др.), и современными программами, в методической литературе отмечается низкий уровень усвоения данной формы речи даже детьми старшего дошкольного возраста.

К таким же выводам пришла и я в своей практике, поэтому, чтобы увеличить качество диалогической речи дошкольников, я решила подбирать материал для общения с учётом типов восприятия информации.

Мы все оцениваем мир, исходя из собственных ощущений. Яркие представители того или иного типа встречаются редко. Дети в большей части кинестеты (Деятели) и визуалы (Зрители). А так как в целостной картине мира приветствуется полнота многообразия, то моя задача состоит в подборе средств для гармоничного развития всех каналов восприятия.

Исходя из этого, возникла идея создания модели взаимодействия воспитателя и ребёнка для активизации речевой активности с учётом ведущих каналов восприятия информации, где проявляется одна из ключевых компетенций: развитие коммуникативных навыков. Она проходит через все виды деятельности, следовательно, личность развивается в общении и посредством общения.

Модель «Вижу, слышу, делаю» работает в двух направлениях: для взрослого и для ребёнка.

Во-первых, показывает, какие задачи ставит перед собой педагог для создания комфортной ситуации взаимодействия с визуалами, аудиалами и кинестетами.

Во-вторых, через какие средства ребёнок активизирует речевую активность и достигает положительного результата.

Все вместе: и аудиалы, и визуалы, и кинестеты, создают гармоничную и целостную картину мира. Необходимо развивать все каналы восприятия, но делать это с опорой на ведущий вид. Тогда любая деятельность человека будет успешной, приведет его к новым открытиям и свершениям.

Чтобы пользоваться данной моделью на практике, мы воплотили её в форме смайликов- помощников. Начальный этап применения модели был представлен бумажным полем из 9 квадратов, где поселились друзья Вижу, Слышу, Делаю.

Видя неподдельный интерес детей к заполнению ячеек, мы долго шли к авторскому названию игрового поля. После прослушанных сказок, различных историй, решения проблемных ситуаций ребята с интересом заполняют все клетки квадрата, как бы заселяя окошки, с учётом зрительных образов, слуховых впечатлений и тактильных ощущений, тем самым подводя итоги проделанной работы. Вот тут и пришла идея названия - «Домик смайликов».

Что слышали или кого слушали «заселяют» (ставят или рисуют) на этаж смайлика Слышу; что рассматривали – к смайлику Вижу, а кто и какие выполнял действия – в окошки смайлика Делаю. Заполнять клетки Домика можно графическими рисунками или готовыми картинками с героями и предметами.

Педагог заполняет свою план-схему (своеобразную визуальную подсказку в выборе средств) для планирования задач с учётом всех каналов восприятия. Выбор средств разнообразен.

Решая задачи на зрительную внимательность, память выбирает средства для визуализации: как вариант, это могут быть экран, презентация, мнемотаблицы.

Задачи по развитию слухового восприятия: например, умения различать звуки решает через такие средства, как муз. инструменты, прослушивание в записи птичьих голосов, шума моря.

Для решения задач по развитию тактильных ощущений, мелкой и крупной моторики включает практические материалы: кубики, мелкая и крупная мозаика и др.

Такие план-схемы могут быть разных вариантов: заполнены в виде графических рисунков, записей или готовых картинок, но в обязательном порядке материал сконструирован, так, чтобы все каналы восприятия были учтены.

По желанию и интересу детей и педагога это поле можно трансформировать: убрать клетки, свернув в гармошку или добавить, развернув их, и продолжить заполнять ячейки. Основным достоинством такой таблицы считаю компактность и визуальную обозримость.

Помня о том, как дошкольникам важно тактильное восприятие для познания окружающего мира, мы перенесли бумажный носитель в реальный объект - вариант мягких игрушек, которые можно потрогать, рассмотреть и поиграть с ними.

С игрушками-смайликами дети постоянно встречаются и общаются на «Ежедневном рефлексивном круге» (Технология эффективной социализации Н. В. Гришаевой).

Игрушки Вижу, Слышу, Делаю оказались активными участниками в открытой образовательной деятельности с незнакомыми детьми в рамках муниципального этапа XI Всероссийского профессионального конкурса «Воспитатель года России».

Помогли создать для детей игровые ситуации, заинтересовать их и задать положительную мотивацию для отличной работы. Пройдя по ссылке, можно просмотреть видеобзор этого занятия.

В период дистанционного общения, эта модель стала для меня палочкой-выручалочкой: помогла спланировать и организовать совместную онлайн-деятельность с детьми, учитывая их желания и возможности; свободно выстраивать увлекательный диалог и взаимодействие.

Могу отметить, что в процессе разнообразных действий детей с игровым Домиком смайликов: отрисовка увиденного, услышанного, проговаривание действий, конструирование предложений, у детей активизируется и обогащается речь.

Они проявляют самостоятельность, увеличивая или уменьшая игровое поле в зависимости от своего желания. А также видна творческая составляющая – при заполнении клеток мелкими игрушками, поделками, предметами-заместителями.

Встречаясь каждый день с друзьями-смайлами, заполняя домики смайликов, проговаривая действия, дети будут продолжать учиться задавать вопросы и отвечать на них, выстраивать и вести диалоги, обогащать и активизировать речь.

Список литературы:

1. Бизикова О.А. Развитие диалогической речи дошкольников в игре. — М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2008. — 136 с.
2. Любимов В.В. Психология восприятия: учебник – Москва: Эксмо : ЧеРо : МПСИ, 2007. – 472 с.
3. Мухортова Д. Д. Визуалы, аудиалы, кинестетики // Молодой ученый. – 2016. – №12.
4. Сазонов В.Ф., Ладохина И.Ю., Муравьева М.С. Практическая коррекционно-развивающая работа со школьниками: Методические рекомендации / РГПУ; кафедра анатомии, физиологии и валеологии. Рязань, 2000. 36 с.
5. Шиффман Х. Ощущение и восприятие. - СПб.: Питер, 2003.- 928 с.

ЧАЙНАЯ ПЯТНИЦА КАК ПРОДУКТ СО-КОНСТРУИРОВАНИЯ

Костюкова И. В., воспитатель
МБДОУ «Подгоренский детский сад №2»
Подгоренского муниципального района

***Аннотация.** В статье представлен опыт реализации взаимодействия с родителями в рамках образовательного проекта «Родитель-со-педагог»,*

***Ключевые слова:** со-действие, офлайн формат, внутренняя мотивация родителей .*

Для эффективной реализации образовательной программы, необходимо обеспечить тесное взаимодействие с родительским сообществом. Наш детский сад уже второй год реализует проект «Родитель-со-педагог». Всё это время мы находимся в поиске новых наиболее интересных и эффективных форм взаимодействия с родителями.

А этот год поставил перед нами сложнейшую задачу: «Как организовать работу с родителями, если непосредственное общение с ними просто невозможно. Конечно выход есть это общение в офлайн и онлайн режиме.

Мы запустили проект «Читающая семья». Он представляет собой экран, на котором дети отмечают прочитанные с родителями книги, которые они могут брать из библиотеки детского сада или приносить из дома и делиться друг с другом.

Он направлен на привитие любви к книге, к чтению, а также на развитие внутренней мотивации родителей. Например, если папа с одним ребёнком прочитал книгу, а другой со своим нет, то увидев экран проекта, наверное, будет мотивом для того, чтобы всё же читать вместе с ребёнком.

Далее, когда мы столкнулись с ситуацией пандемии был организован на сайте детского сада образовательный марафон – это офлайн формат, который позволяет включение родителей в удобное для них время. Причём туда входят

консультации, информирование и видео занятия для детей по разным направлениям.

Мы апробировали онлайн включения родителей в образовательный процесс. Это и виртуальные экскурсии и мастер-классы. Это позволило расширить границы детского сада для решения образовательных задач.

Мы провели онлайн-собрания, которые показали свою эффективность. Праздники в онлайн-режиме, акции флеш-мобы, таким образом расширили образовательное пространство детского сада путём включения домашней среды при реализации события.

Также ребятам очень нравится делиться видеосюжетами, в которых они рассказывают о своих любимых занятиях, о том, как они помогают дома, с кем они дружат.

Но сегодня мне поподробнее хотелось бы остановиться на «Чайной пятнице». Мероприятие, которое стало для нас традиционным.

У нас она проходит так. Начинается все с сообщения родителям. Это может быть информация в новостной ленте. Появляется запись о том, что на этой недели мы с ребятами хотим провести чайную пятницу. Обычно это приурочено к определенному событию месяца. А может быть в форме сообщения в Ватсап, может лично при встрече, а может, мы с ребятами сделаем афишу предстоящей чайной пятницы, а может, подготовим пригласительные билеты и т.д.

Далее педагоги совместно с родителями и детьми решают, что они будут готовить для праздничного стола, со-проектируют содержание мероприятия. То есть конкретно то, чем они будут заниматься. Мы это делаем либо на доске миро куда педагог вносит идеи детей, а родители сами заходят и набрасывают свои пожелания, либо в мессенджере Ватсап, а может с ребятами сделаем ромашку, в центре которой напишем тему «Чайной пятницы», а родители на лепестках напишут свои идеи.

Результатом Со-проектирования является парковка идей. То есть то место, где собраны все идеи и детей, и педагогов, и родителей по поводу Чайной пятницы.

И следующим этапом будет конечно встреча гостей. Для этого мы с ребятами можем подготовить какие-то наряды, приветственные слова, а также назначить ответственных за раздевание гостей и транспортировку одежды в специально отведенное место. А может это будет в форме какой-то игры.

Далее, когда гости собрались, можно провести круг желаний. Здесь мы работаем с парковкой идей. То есть распределяем роли, разбираем идеи, т.е. кто чем и с кем будет заниматься.

Например, кто-то хочет готовить угощение, а кто-то будет участвовать в конкурсе танцев, а другие хотят придумывать костюмы. Таким образом, формируются подгруппы по интересам, и эти подгруппы расходятся по соответствующим мастерским.

Потом наступает традиционный момент «Чайной пятницы» это посиделки, когда все удобно располагаются со своими детьми за сервированным ребятами столом вместе с педагогами. Это как раз тот момент, когда можно рассказать что-то интересное. Может кто-то на выходных ездил в Сочи кататься на лыжах. А кто-то был у бабушки и видел, как котята пьют молоко из блюдца.

А может, мы будем вспоминать коротенькие стишки-пирожки или придумывать необычные пожелания для именинника или мальчишки придумывают комплименты для девочек и на оборот. Здесь появляется возможность сблизиться друг с другом. Стать единым целым. Это самый смачный момент, который любят и дети и взрослые.

Далее наступает «Час забав» Когда мы можем играть в игры, которые нам нравятся. А может у нас будет дефиле костюмов, которые мы придумали в мастерской. Или проведем конкурс, чья семья больше вспомнит стихов о зиме или загадает загадки. Всё это не требует большой подготовки. Это должно быть не напряжно, а легко и непринуждённо.

В конце всё завершается Минуткой расставания. Здесь мы можем дарить сюрпризики, которые подготовили заранее. Например, может папы и мальчишки дарят мамам и девочкам, может дети – мамам, может поздравляем и дарим имениннику.

А может мы поиграем в игру фанты и каждый вытянет свой сюрпризик или поиграем в игру «Выполни задание» - ты задание выполняй и сюрпризик получай! (это элементарное задание, обними всех девочек или пропрыгай пять раз на одной ножке и т.д.

А может у нас будет круг обнимашек, где мы просто обнимаем друг друга или устроим пинпонг пожеланий мальчик девочке, а девочка мальчику).

Таким образом, более глубоко погружившись в данную технологию, мы можем сделать вывод: она позволяет не только построить взаимоотношения с родителями на более высоком уровне, но и сформировать у ребёнка ряд компетенций:

- будет формироваться культура выбора;
- развиваться детская инициатива;
- коммуникативные способности как со сверстниками, так и с разными взрослыми.

Мероприятие такого рода влияет на мотивационную составляющую процесса.

Ребёнок чувствует свою значимость, свой вклад в общее дело, он попадает в ситуацию успеха и эмоционального комфорта.

Список литературы:

1. Головина М.Ф. и др. Детский сад, живущий жизнью детей, или Опыты переходов за границы известного. – СПб.: Образовательные проекты, Агентство образовательного сотрудничества, 2013. – 176 с.
2. Головина М.Ф. и др. Ритмы и события детского сада. Большой круг праздников / Под ред. А. Русакова, Т. Лапкиной, М. Ганькиной. – СПб.: Образовательные проекты, 2017. – 256 с.

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ФИЗИЧЕСКОМ РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Маслова А.В., инструктор по физической культуре
МКДОУ «Детский сад № 12 общеразвивающего вида»
Борисоглебского городского округа

***Аннотация.** В статье представлен опыт использования цифровых технологий в совместной деятельности с детьми.*

***Ключевые слова:** мультимедийные презентации, интерактивный плакат, интерактивные игры, теги.*

Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для широкого внедрения в педагогическую практику современных методических разработок. Использование цифровых технологий в образовательной двигательной деятельности - это полезная и интересная форма работы, как для педагога, так и для дошкольника. Достоинства использования цифровых технологий в процессе физкультурно-оздоровительной работы:

— делают процесс физического воспитания более современным, разнообразным, насыщенным, привлекательным для детей, повышают интерес к спортивным занятиям;

— оказывают комплексное воздействие на разные каналы восприятия, память, обеспечивают оперирование большим объемом информации;

— обеспечивают эмоциональность, наглядность, красоту, эстетику оформления физкультурно-оздоровительных мероприятий;

— способствуют адаптации ребенка в современном мире и формированию информационной культуры.

Рассмотрим формы использования цифровых технологий в совместной деятельности с детьми.

Мультимедийные презентации выполняют множество функций и обладают множеством преимуществ. Презентации дают возможность представить информацию не только в удобной для восприятия последовательности, но и эффектно сочетать звуковые и визуальные образы,

которые создадут позитивное отношение к представляемой информации. Изучаемый материал можно реалистично продемонстрировать с помощью современных графических и видео-технологий мультимедиа-презентаций.

В своей работе я использую мультимедийные презентации во время организации утренней гимнастики. На слайдах появляются схемы и изображения общеразвивающих упражнений, которые дети могут выполнять самостоятельно. Также презентации могут использоваться в любой части физкультурного занятия. На слайдах появляются схематичные изображения, указывающие на выполнение различных спортивных заданий и основных движений. Либо один слайд, содержащий схему круговой тренировки.

Интерактивные игры в настоящее время нашли широкое применение на занятиях по физической культуре. Интерактивная игра - это активная обучающая игра, основным методом проведения которой является интервенция, то есть вмешательство, а также процесс социального взаимодействия участников игры с компьютером, планшетом, доской и т. д. Такие игры имеют ряд преимуществ: активизируют внимание детей, развивают ассоциативное мышление, мотивируют познавательный интерес, способствуют снятию перенапряжения, перегрузки и утомления, делают процесс обучения простым и интересным.

В своей работе я использую интерактивные игры, созданные на основе интерактивного плаката. Создаётся интерактивный маршрут с активными тегами. В ходе такой игры к детям приходят сказочные персонажи, которые просят выполнить двигательные задания, спортивные упражнения, провести вместе с ними зарядку. Каждый тег содержит какое-либо задание, в конце всех ждёт сюрприз. Такие интерактивные игры я с успехом применяю на спортивных досугах, образовательных событиях, тематических мероприятиях.

Удобство мультимедийных презентаций и интерактивных игр состоит в том, что их можно демонстрировать на любых цифровых носителях. Обычно физкультурный зал не предусматривает наличие интерактивной доски, так в своей практике я использую мобильные интерактивные комплексы (флай-панель, сенсорная книга).

Игровые обучающие комплексы вызывают у детей особый интерес и позволяют с легкостью вовлечь детей в изучение основ здоровьесбережения. В работе с детьми я использую многофункциональный обучающий комплекс «Будь здоров». Дети принимают активное участие в познавательных играх и одновременно учатся оказывать первую медицинскую помощь, изучают, как устроен человек, зачем нужна аптечка и как ее применять и многое другое. Также дети с удовольствием играют в игры дидактического модуля: логическая игра по типу «Крестики-нолики», где витаминки сражаются против микробов, и развивающая всем известная игра «Камень, ножницы, бумага». Необходимо отметить, что цифровые технологии могут использоваться на всех этапах процесса обучения: при объяснении нового материала, закреплении, повторении, контроле знаний, умений и навыков, начиная с младшей группы детского сада.

Таким образом, применение современных цифровых технологий позволяет сделать физкультурное занятие современным, интересным, дающим мотивацию для детей. Но, показ презентаций и применение интерактивных игр на занятиях стоит ограничивать, так как постоянное их применение влечет потерю интереса к традиционной форме занятия, будет теряться смысл оздоровительного эффекта упражнений, отношение к здоровью, как к ценности, будет терять смысл, появится нехватка времени на важные составные части занятия.

Список литературы:

1. Казаков Ш.Н. Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе физического воспитания дошкольников // Проблемы науки. - 2020. - № 6 (54). - С. 83
2. Катунин Г. П. Создание мультимедийных презентаций. Учебное пособие / Г. П. Катунин. - Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2021. - С. 8
3. Соколова, Д. М. Интерактивные игры в программе Microsoft PowerPoint // Молодой ученый. - 2020. - № № 24 (314). - С. 428
4. Федотов Н.О. Применение ИКТ в физическом развитии дошкольников // Молодой ученый. - 2021. - № 17 (359). - С. 305-307. - Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/359/80230/>

ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ РЕЧЕВОГО ТВОРЧЕСТВА СРЕДСТВАМИ ДЕТСКОГО ПРЕСС-ЦЕНТРА

*Николенко Е. Н., учитель-логопед,
МБДОУ «Подгоренский детский сад №2»
Подгоренского муниципального района*

Аннотация. В статье представлен опыт создания пространство, провоцирующее ребёнка на активность, на словотворчество, на коммуникацию.

Ключевые слова: проектирование действий, Skram-доски, разноформатные способности, со-творчество.

Наблюдения показывают, что в настоящее время – веке компьютерных технологий, у детей, казалось бы, есть все для их развития: компьютеры, телефоны, телевизоры, но почему-то все больше и больше встречается детей с речевыми нарушениями.

Типичные проблемы развития речи дошкольника: односложная, состоящая лишь из простых предложений речь, неспособность грамматически правильно построить распространенное предложение, бедность речи, недостаточный словарный запас, замусоривание речи сленговыми словами и т.д.

Наша задача – создать пространство, провоцирующее ребёнка на активность, на словотворчество, на коммуникацию. Пространство, где ребёнок имел возможность воспринимать и речевые эталоны и были созданы условия для речевого творчества.

Существуют различные способы решения данной, довольно таки сложной задачи. Речь пойдёт о работе детского пресс-центра, как пространство детской коммуникации, в процессе которой расширяется творческий, в том числе и речевой продукт.

Что же такое творческий продукт. Наверное - это что-то новое, до сих пор не существовавшее.

Мы разработали конструктор создания творческого продукта в нашем пресс-центре.

1-й компонент конструктора –сюжетный навигатор. Это этап определения тематики сюжета, поля познания. В основе данного этапа - мотивационная составляющая. Именно она является двигательной силой творческого процесса. Каждый этап предполагает вариативность действий и как следствие, результатов.

Следующий этап – этап проектирования действий по расширению поставленной цели. Он может осуществляться с помощью интеллект-карты, Skram-доски, либо с помощью иной технологии планирования. Но самая главная задача этого этапа- научить детей понимать процесс получения результата, его поэтапность. Понимать, что качество результата будет зависеть:

- во- первых: от продуманности каждого этапа;
- во-вторых – от ответственности его исполнения;
- в-третьих – от общности принятия решений

Данный этап, как пульт управления, запускает всю систему. Сначала её расчлняя, разбрасывая на пункты, а потом объединяя в единый результат.

Следующее звено в нашем конструкторе – расширение смыслового (информационного) поля. Такой поисковый этап. Этап организации исследовательской деятельности. Он также предполагает вариативность формации включения в процесс. Это зависит от индивидуальных особенностей ребёнка, поставленной задачи. Данная вариативность с одной стороны - обеспечивает формирование коммуникативных, разноформатных способностей, а с другой – способствует речевому обогащению и речевой активизации, которая осуществляется благодаря «ситуации преодоления» в результате достижения поставленной задачи.

После чего наступает этап – «творческая мастерская», в которой осуществляется рождение конечного творческого продукта. В чём же отличительная черта данного действия? В непредсказуемости. Собственно поэтому – это творческий продукт. Результат неизвестен, мы можем только предположить, ЧТО это может быть. Например, в рамках реализации события «осенний переполох» - это может быть: мультик; ролик, в котором есть интервью

с людьми, связанными с сельским хозяйством, занятыми благоустройством. Может быть рубрика «Кто как к осени готовится», «Лесная газета» или Телепередача «Осенний вестник».

Особенность данного этапа – развитие способности к самоопределению, предоставление права выбора. То есть «я могу», «я должен определиться, что я буду делать? Как я это буду делать? И с кем я буду делать?»

Вариативность форматов взаимодействия, выбора видов деятельности и материалов, повышают мотивационную составляющую, и обеспечивают тот самый творческий процесс, который рождает коллективный творческий продукт.

Возможны различные способы получения конечного творческого продукта. Когда делается 1 общий продукт, а каждый выполняет свою составляющую часть. Либо каждая подгруппа делает свой продукт в рамках выбранной сюжетной линии.

Очень важно, чтобы, наряду с образовательной компонентой, существовала позитивно-эмоциональная составляющая, так называемая радость со-творчества.

Таким образом, использование данного конструктора способствует организации процесса со-действия и, в результате которого, возможно получение конечного творческого продукта. Что не только мотивирует ребёнка на дальнейшую деятельность, но и всесторонне его развивает.

Список литературы:

1. Белая, К. Ю. Организация инновационной деятельности в ДОО : методическое пособие / К. Ю. Белая. – Москва : ТЦ Сфера, 2017. -128 с.
2. Ворошнина, Л. В. Теория и методика развития речи у детей в 2 ч. Часть 2. Старшая и подготовительная группы доу : практ. пособие для СПО / Л. В. Ворошнина. - 2-е изд. - М. : Издательство Юрайт, 2019. - 302 с.
3. Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н. Технологии развития связной речи дошкольников (методическое пособие для педагогов дошкольных учреждений), 2004.
4. Тимофеева, Л. Л. Современные формы организации детских видов деятельности : методическое пособие / Л. Л. Тимофеева. – Москва : Центр педагогического образования, 2016. - 304 с.
5. Шиян О. А. ФГОС Развитие творческого мышления. Работаем по сказке (3-7 л.)

МАТЕМАТИКА – ЭТО СЛОЖНО? НУМИКОН РЕШИТ ПРОБЛЕМУ

Подольяк Е. А., воспитатель,
МБДОУ «Центр развития ребенка – детский сад №7»
г. Калач

Аннотация. В статье описан опыт апробации современного мультисенсорного пособия «Нумикон» в ДОУ. Кратко описаны этапы работы с пособием, различные упражнения и игры с Нумикон. Нумикон используется совместно и с другими обучающими инструментами.

Ключевые слова: математические понятия форма, порядок, сравнение, переход от пересчета к вычислению.

Нумикон - это программа и набор наглядного материала, созданный в Англии в 1996-1998годах, для детей с ОВЗ и просто для тех, кому сложно изучать математику. Пособие Нумикон на мой взгляд, уникальный инструмент для обеспечения математического развития детей, так как помогает детям развивать образное мышление через установление ассоциаций между различными образами и числом с помощью дизайна форм Нумикона.

Данное пособие разработано таким образом, чтобы задействовать сильные стороны детей: способность усваивать опыт в ходе простого наблюдения, способность обучаться в практической деятельности, способность распознавать формы (паттерны). Формы Нумикона позволяют наглядно представлять числа: их можно видеть, ощупать, получить зримое, осязаемое понятие, что такое число. Именно в игровой деятельности накапливается богатейший опыт формирования математических предшественников. В Нумиконе числа от 1 до 10 представлены пластмассовыми формами разного цвета. Формы – структурированные объекты, воспринимаются лучше, чем расположенные хаотично.

Базовый уровень работы с мультисенсорным пособием Нумикон:

1 этап – знакомство и накопление сенсорного опыта.

Дети много манипулируют, играют с деталями: трогают, крутят, надевают на пальцы рук. Собирают узоры, нанизывают бусы, сортировать по цвету. Можно строить дорожки, выкладывать всевозможные фигуры и постройки,

путем наложения форм на штырьки, с использованием белой доски с пупырышками, закапывать формы в крупу, фасоль. Грузить в машину, перевозит. Использовать в сюжетно ролевых играх вместо продуктов, косметики. Создавать различные конструкции самим и работать по образцу.

Когда дети наигрались вдоволь, можно переходить к следующему этапу, знакомство с названием форм (паттерном).

2 этап – учим названия форм.

На этом этапе пересчитывать отверстия форм не следует, все детали необходимо воспринимать глобально, целостно. Изучив методические рекомендации к пособию Нумикон, у меня возник вопрос: «Как заинтересовать ребенка в запоминании названия форм Нумикона». Пришла мысль объяснить так: У каждого из нас есть имя, его можно записать буквами. У форм Нумикона тоже есть имена, и их можно записать цифрами. Таким образом дети знакомятся с названием форм. Оранжевая имя один, и цифра 1 и т.д

Дети учатся выкладывать по порядку формы Нумикона, для формирования этого навыка сделали панно «домик для форм и цифр» На белом полотне прикреплены идентичные из бумаги формы, у каждой свой домик. Дети по шаблону обводят, вырезают цифру, крепят в соответствующий домик. Очень важный инструмент «Волшебный мешочек». Нащупывая формы Нумикона в мешочке, дети учатся мысленно представлять их и понимать особенности их строения и, соответственно, свойства чисел, которые они обозначают. С этой же целью сделали «веселый кубик», на сторонах которых из бумаги прикреплены формы Нумикона. Дети закрывают глаза, хлопают столько раз сколько форма обозначает.

Переходим к выстраиванию числового ряда. Ребенок выстраивает не только ряд форм от меньшего к большему, но и соотносит форму с числом. В пособии имеется числовой ряд мелкий, с которым ребенок может работать за столом, и крупный где дети играют группами на полу, что позволяет игре быть еще интересней. Возможность увидеть порядковое место и значение числа на числовой прямой, помогут детям увидеть, что каждое «последующее» число- «на

один больше, чем предыдущее» и обогатит мысленный образ числа в голове ребенка. Интеграция игр направленных на соответствие количества с формой Нумикона: «Турбосчет», картинки предметов структурированно расположенных из пособия «Мате: плюс», камешки «Марблс», направленных на соответствие формы Нумикона и цифры: «Что изменилось», «Подбери».

3 этап- сравнение, решение примеров.

На самом деле сравнивать формы Нумикона не сложно. Ребенок визуально различает какая форма больше, меньше или можно сравнить путем наложения форм друг на друга. И тут на помощь приходит крокодил, пасть которого всегда смотрит на то где больше. Игра «Покорми крокодила». И эта часть школьной программы становится интересной, доступной. Прежде чем познакомить детей с символами сложения и вычитания, необходимо пользоваться словами «и добавить», «и отнять». И научить ребенка пользоваться символами, жестами. Ребенку ассоциативное мышление жестов, поможет пользоваться безошибочно символами сложения и вычитания.

Пример 3+2.Необходимо две формы соединить так, чтобы получилась форма из набора Нумикона. Траектория развития у детей разная. Кто-то с легкостью соединяет, и получает. А кому-то приходится манипулировать двумя формами, крутить, вертеть. В ходе экспериментирования ребенок получает форму, тем самым и ответ 5. В ходе таких действий, дети легко решают примеры. Обязательно дети проговаривают «Я соединяю три (желтую)и два (сиреневую), получаю пять (красную форму). По началу, важно чтобы числовая прямая Нумикона, была перед глазами ребенка, чтобы с их помощью совершать арифметические действия. Поскольку у детей формируется не только зрительные и тактильные представления об этих формах, но и образы этих деталей и соответствующих чисел, будет возможным использовать устный счет. Дети опираются не на наглядность, а на представление форм и чисел. Пример: если соединить красную форму и оранжевую, получится бирюзовая форма, пять прибавить один получится шесть. Тем самым ребенок осваивает состав числа. Программа носит накопительный характер, с постепенным продвижением

вперед, в дальнейшем переход через десяток ребенку легко освоить. Путем экспериментирования и накопления опыта.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что мультисенсорное пособие «Нумикон» поможет ребенку стать уверенным в себе, полюбить математику.

Список литературы:

1. Аткинсон Р., Тэйкон Р., Винг Т. Руководство для учителя и карты с заданиями [Электронный ресурс] / пер. с англ. Е. И. Стальгоровой, М. Л. Шихиревой. 2010
2. Бакли С. Как научить математическому мышлению? // Синдром Дауна. XXI век. 2009 № 2 С. 25–28.
3. Сладкова Е.А., Терентьева К. Ю. Нумикон и другие способы познакомиться с математикой // Сделай шаг. 2011. № 3 (с. 44).
4. Сладкова Е.А., Терентьева К.Ю. Нумикон как эффективный метод обучения детей с синдромом Дауна математике// Благотворительный фонд «Даунсайд Ап», 05.05.12
5. Сладкова Е. А., Терентьева К. Ю. Использование Нумикона на занятиях группы подготовки к школе // Синдром Дауна. XXI век. 2011. № 2 (7). С. 48-55.

ФОРМИРОВАНИЕ СХЕМЫ СВОЕГО ТЕЛА У ДЕТЕЙ С ОСОБЕННОСТЯМИ В РАЗВИТИИ

*Резанова М. Н., учитель – логопед
МБДОУ «Подгоренский детский сад №2»
Подгоренского муниципального района*

Аннотация. В статье описан опыт создания инклюзивного пространства для удовлетворения потребностей детей в развитии когнитивных функций.

Ключевые слова: саморегуляция, схема тела, индивидуализация, многоступенчатые инструкции.

На базе нашего детского сада создано инклюзивное пространство для удовлетворения потребностей детей в развитии когнитивных функций, саморегуляции, формирования пространственных представлений, которые начинаются с формирования схемы собственного тела.

Несколько лет назад для нас стало открытием уникальное, на наш взгляд, направление нейропсихологии «метод замещающего онтогенеза», который представляет собой систему коррекционной деятельности, направленную на

запуск и развитие отдельных участков головного мозга, которые ранее не были сформированы.

И сегодня мы бы хотели вас познакомить с одним из направлений в нейропсихологии по формированию схемы своего тела у детей дошкольного возраста.

Одним из первых у ребенка формируется навык осознания схемы своего тела, который является фундаментом для формирования высших психических функций. Предлагаем вам пройти этот путь формирования от базовых заданий до формирования навыка.

И начинаем с одного из диагностических заданий, которое проводится индивидуально.

Делимся на пары «педагог» - «ребенок». Педагог становится за спиной ребенка.

Впередистоящий «ребенок» убирает за спину руку с раскрытой ладонью. Его партнер, «педагог» стоящий сзади, кисточкой прикасается к пальцам, кроме большого, а впередистоящий «ребенок» большим пальцем другой руки соответственно прикасается и показывает, где была кисточка.

Именно это упражнение точно показывает, реагирует ребенок на прикосновения или нет. А если реагирует, то насколько точно выполняет это задание.

Данное упражнение является диагностическим, мы обращаем внимание, реагирует ребенок на прикосновения или нет. А если реагирует, то насколько точно выполняет это задание.

Формирование схемы тела у ребенка начинается индивидуально, с некоторыми детьми с особыми потребностями с помощью тьютора.

А вот автоматизируем это задание и вводим его в навык, в окружающую среду, исключительно в подгрупповых занятиях при создании инклюзивного пространства, которое формируется в театральной студии, и именно она для каждого ребенка является тем пространством, где осуществляется реализация его траектории развития, или в свободной деятельности детей.

На следующем этапе отрабатывается знание схемы всего тела, а не только рук. Педагог прикасается к различным частям тела ребенка, а тот показывает, где почувствовал прикосновение на схеме тела.

Когда базовая схема своего тела ребенком освоена, мы переходим на следующий этап и усложняем задания. Это упражнения в парах, где мы формируем понимание схемы тела относительно другого человека. Давайте попробуем выполнить некоторые из упражнений.

- Становимся друг за другом парами.

- Правые руки здороваются, левые руки здороваются, правые ноги здороваются, левые ноги здороваются.

Затем впереди стоящий ребенок поворачивается к своему другу лицом, и мы снова здороваемся. Здесь идет формирование понимания того, что правая сторона может находиться в зеркальном отражении и не совпадать с правой стороной другого ребенка.

Предположим, что схему тела освоили, и следующий этап - это ориентация тела в пространстве. Мы уже знаем, что у нас есть части тела, где они находятся, но они могут двигаться. И на этом этапе мы учимся управлять частями тела и взаимодействовать ими между собой.

Ребенок должен понять: все пространство начинается с МЕНЯ! И относительно меня!

Опять же, начинаем формировать этот навык индивидуально с каждым ребенком, а автоматизировать и вводить в окружающую среду можно коллективно, как во время организованной деятельности, так и в свободной игре.

- Сначала мы учим ребенка двигать руками по очереди вверх, вниз.

- Затем одновременно вверх, вниз.

- Далее по очереди вверх, вниз.

- Далее одновременно в трехмерном пространстве: правая рука в сторону, левая рука вверх.

Далее даем многоступенчатые инструкции с визуальной подсказкой и отрабатываем понятия «сначала», «потом».

- Сначала правой рукой прикоснись к левому уху, а потом левой рукой к правому колену.

- Сначала прикоснись правой рукой ко лбу, а затем левой рукой к животу.

Усложняем и даем только голосовую инструкцию.

- Сначала прикоснись указательным пальцем правой руки к левому уху, а затем левой рукой к правой ноге.

А далее идет работа по схемам.

На следующем этапе в формировании ощущения своего тела в пространстве, задания снова усложняются, и мы играем в игру «Путаница». Мы отрабатываем с вами те же упражнения, что и в предыдущем задании, но в сюжетной линии в театральной студии появляется персонаж, который пытается запутать детей и показывает все наоборот. От детей же мы, несмотря ни на что, требуем правильное воспроизведение инструкции.

И здесь мы отрабатываем многоступенчатые инструкции, развиваем не только ориентацию на своем теле, а запускаем усиленную работу головного мозга, а это удержание в голове инструкции, выполнение ее, запуск процесса саморегуляции, самоконтроля, планирование деятельности.

- Правой рукой ко лбу.

-левой рукой к ногам.

-левой рукой к животу.

- Правой рукой к голове.

Наряду с эффективным использованием этих упражнений не менее важная эмоциональная составляющая. Эти упражнения, проводимые в игровой форме, несут в себе не только развивающий потенциал, но и эмоциональный отклик.

Они не только полезны, что научно доказано, и мы это подтвердили на своей практике, но и приносят радость и удовольствие нашим воспитанникам, родителям, педагогам. Для этого нам потребуются заранее подготовленные шаблоны из цветной бумаги, с одной стороны приклеенные на скотч. Берем каждый цвет и приклеиваем его на разные части своего тела кроме ладоней, к примеру: плечи, живот, ноги.

Можно здесь преследовать различные задачи: приклеивать самому себе по инструкции, приклеивать другу по инструкции, приклеивать произвольно по своему желанию. А также можно сделать акцент на одинаковом месте прикрепления цветов на теле у всех участников, можно предложить их расположить по желанию.

Это зависит от реализуемых задач на занятии и от контингента присутствующих детей. Конечно, начинаем играть в эту игру с базовых легких заданий, а затем постепенно усложняя.

- Показ, предлагаемых на доске цветowych пятен, дублируем на своем теле одновременно двумя руками. Внимание на доску.

Смотрим... Делаем...

И в заключение хотелось бы отметить, что, развивая возможности собственного тела, мы развиваем мозг. Ребенок позитивнее воспринимает реальность мира, обретает возможность ярче чувствовать, становится отзывчивее, активнее.

Так мы помогаем человеку стать счастливее.

ЛИНЕЙНЫЙ КАЛЕНДАРЬ - ИНСТРУМЕНТ ИНДИВИДУАЛИЗАЦИИ

*Романько Е. Н., старший воспитатель
МБДОУ «Подгоренский детский сад №2»
Подгоренского муниципального района*

Аннотация. В статье описан опыт организации взаимодействия с дошкольниками посредством линейного календаря, рассмотрены особенности его разработки и реализации.

Ключевые слова: самостоятельность, субъектность, линейный календарь, инициатива..

Время - это одна из самых важных составляющих реальности, в которых мы существуем. Все явления окружающего мира протекают во времени. Освоение времени ребёнком идёт медленно и трудно. Почему же это происходит именно так?

Для формирования у детей представлений о времени обычно обращаются к моделям часов и матричного календаря. Однако в детском саду использование данных моделей не приносит ожидаемых результатов. Если утром мы с ребятами проговорили какой день, месяц, число, то вечером дети ничего не помнят, хотя с понятием время года им гораздо проще. Если для ребенка выстраивать понятие времени последовательно, одно за другим, то оно будет ему понятно.

В МБДОУ «Подгоренский детский сад №2» в работе с дошкольниками педагоги используют Линейный календарь, который помогает детям наглядно представить длительные промежутки времени: неделю, месяц и даже год.

В чем же особенности линейного календаря?

Для коллективного планирования мы пользуемся календарем. Очень важно, чтобы линейный календарь находился в доступном для детей месте, так как линейный календарь - это тот инструмент, к которому дети обращаются ежедневно и даже в течение всего дня, чтобы сформировать ценность времени. Календарь интересен детям, так они могут проявить в нем свою субъектность, оставив свой след.

Что же включает в себя календарь?

Старшие дошкольники самостоятельно прописывают, печатают название месяца, причем цветовая гамма зависит от времени года: весенние месяцы - зеленым, летние - красным, осенние - желтым, зимние - синим. А еще наш календарь содержит названия дней недели, числа. Вместе с детьми мы выбираем графические обозначения для рабочих и выходных дней. В каждой группе выбраны свои условные символы.

Как же мы делаем календарь?

В старшем дошкольном возрасте календари делают сами дети. Они рисуют и раскрашивают символы дней недели, самостоятельно печатают названия дней недели и даже прописывают числа месяца. С большим восторгом дети младшего возраста зачеркивают прожитые дни. Каждый прожитый день имеет ценность для ребенка. Даже один час ребенок может прожить по-разному: можно обидеть друга, отнять игрушку, сказать плохое слово, а можно угостить конфеткой,

сказать вежливое слово, помочь застегнуть пальто, завязать шнурки. Дети понимают, что прошлое не вернуть. Каждый день нужно прожить с пользой.

Поэтому, дошкольники делают полезные дела, совершают хорошие поступки, готовятся к важным событиям. Это все отражается в календаре. А еще мы с ребятами наблюдаем за погодой и в линейном календаре зарисовываем свои наблюдения, согласно выбранным ими условным обозначениям.

Например, идет ребенок в детский сад утром, а там пошел снег, у ребенка остаются яркие впечатления и именно он нарисует снежинку в календаре, так как именно это состояние погоды отразилось в его настроении.

А другой ребенок шел в детский сад по дождю, весь промок, вымочил ноги и именно этот дошкольник зафиксирует в линейном календаре в строке «Погода» - дождь с помощью придуманных вместе символов.

Каждый ребенок вносит свою лепту в календарь. Дошкольники узнают, какие события произойдут в этом месяце, на данной неделе. Для этого в календарь они зарисовывают или клеивают картинки событий месяца (это праздники, дни рождения, экскурсии...) К календарю дети обращаются ежедневно: на утреннем круге, во время рефлексивного часа, в течение всего дня.

Почему с линейным календарем работать полезно?

Календарь имеет огромный потенциал: дети знакомятся с названиями дней недели, закрепляют названия месяцев, соотносят их с временами года. Дошкольники узнают количество дней в неделе, причем с помощью символов четко выделяют выходные и рабочие дни. Мы придумали такую интересную фишку: к рабочим дням каждую неделю дети привязывают ленточки, к каждой неделе ленточки разного цвета. С помощью разноцветных ленточек дети показывают временной промежуток - неделю.

Таким образом, дети видят, сколько недель в месяце, определяют количество месяцев в году по заполненным календарям, которые мы храним в кармашках в группе.

Почему с линейным календарем работать интересно?

А еще на рефлексивном круге мы подводим итоги дня, и особенно нравится детям выбирать смайликов, рассказывая о событиях дня и прикреплять их степлером к разноцветным ленточкам. Рефлексивная лента отражает прожитый день. Это дневная рефлексия, которая помогает ребенку понять, что день это долго, он имеет свою структуру и наполнен промежутками: утро, день, вечер, ночь.

В тоже время он наполнен и событиями, которые мы запланировали. И это могут быть как радостные, так и печальные события. Вместо смайликов дети могут нарисовать свое настроение, наполнив его эмоциями дня, могут и сосчитать смайликов и сравнить, на какой ленточке, в какой день больше веселых смайликов и когда нет грустных.

Это рефлексивная лента, которая отражает внутреннее состояние ребенка. Прожитый день для ребенка маленькая часть из большого месяца, а с другой стороны – день совсем мизерная часть по отношению к большому и длинному году. Дети, подводя итоги недели, вспоминают, какие события в группе произошли, как сообща готовились к событиям, что сделали. Таким образом у детей формируется понятие неделя.

Чтобы работа с календарем приносила результаты, использовать его нужно систематически и ежедневно. Мы фиксируем в календарь всех именинников, а потом в конце месяца, когда мы проводим рефлексивный круг, выбираем всех именинников, подсчитываем, сколько девочек отметили свой день рождения в этом месяце, сравниваем с количеством мальчиков. Линейный календарь помогает детям планировать, визуализировать, наблюдать, вычленять часть из целого.

Работая с календарем, дети могут самостоятельно обращаться к календарю, например, используя игру «Волшебное окошко», дошкольники развивают навыки устного счета, называют соседей числа, закрепляют понятия «четные» и «нечетные» числа, запоминают названия и последовательность дней недели.

В чем особенность работы с линейным календарем у нас?

Наш календарь содержит кармашки, куда дети собирают свои вопросы, а затем на утреннем круге или на рефлексивном круге отвечают на интересные вопросы.

Таким образом, в календаре ребенок может найти свое «Я»: выражая настроение, принимая участие в планировании, задавая свои вопросы, анализируя и сопоставляя прожитые события.

Список литературы:

1. ПРОдетей: Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Е.Г. Юдина, Е.В. Бодрова. – М.: Рыбаков Фонд; Университет детства, 2019. – 136 с.
2. Кайнова Г.А. Образование и воспитание // Международный научный журнал. – 2020. - № 3 (29). – С.14
3. Козлова И.В., Григорьева О.А. Использование инновационной технологии «Линейный календарь» в формировании у дошкольников временных представлений // Международный научный журнал. – 2020. - № 3 (29). – С.14

ВИЗУАЛЬНЫЕ РАЗВИВАЮЩИЕ ОРИЕНТИРЫ ДЛЯ ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

*Картавская О. А., музыкальный руководитель,
Силина И. Г., музыкальный руководитель,
МБДОУ «Подгоренский детский сад №2»
Подгоренского муниципального района*

Аннотация. В статье описан опыт использования разнообразных средств визуализации музыкальных произведений в работе с детьми дошкольного возраста..

Ключевые слова: деятельностьное осмысление, визуализация музыки, творчество.

"Расскажи - и я забуду, покажи - и я запомню,
дай мне сделать самому - и я пойму".

Конфуций

Современная музыкальная педагогика требует поиска новых, неординарных, эффективных и интересных методов обучения дошкольников. Ведь восприятие музыки – это сложный эмоциональный, психофизический и интеллектуальный процесс. Детей трудно заинтересовать абстрактными терминами, понятиями, и чтобы ребенок понимал музыкальный язык и имел способность выражать его в исполнительской деятельности, наша задача: помочь ребенку «увидеть музыку».

Так как дошкольный возраст отличает неотъемлемость восприятия от деятельностного осмысления, музыкальное воспитание организуется по принципу: «чувствую – вижу – делаю – понимаю – творю».

Для решения данной проблемы мы используем различные средства визуализации музыки:

«Диатонические колокольчики, металлофоны» - развивают полифонический, тембровый, динамический слух, чувство ритма, музыкальную память и внимание, т.к. дети играют по цветным партитурам.

«Цветная партитура» - это доступный и интересный способ знакомства воспитанников с миром звуков. Благодаря применению данной технологии, повышается результативность воспитательно-образовательного процесса, укрепляется здоровье воспитанников.

Одним из развивающих ориентиров выступает **игра «Волшебные барабаны»**. В этой игре дети решают задачи, которые педагог ставит в занимательной игровой форме, находят пути решения и способы действия.

Такой деятельный подход способствует лучшему запоминанию и усвоению материала. развитию логического мышления, и умению выражать свои мысли действием. При разучивании игры знакомим детей с текстом, проговариваем и прохлопываем его, выкладываем ритмический рисунок.

Музыкальная игра «Эхо». Абсолютно точное воспроизведение ритмического рисунка, темпа, способа воспроизведения.

На начальном этапе игра проводится по показу педагога (педагог задает ритм - дети повторяют), а далее дети самостоятельно задают ритм игре. В этой игре можно использовать как музыкальные инструменты, так и различные ритмические движения (топы, хлопки, щелчки, шлепки, и т.д.).

Этот вид деятельности даёт возможность экспериментировать, нетрадиционно взаимодействовать с детьми, создавая при этом условия для развития их творческих способностей. Творческие задания способствуют развитию у детей умения озвучивать стихотворения, сказки, рассказы о явлениях природы, животных, птицах и др.

На музыкальных занятиях осуществляется интеграция образовательных областей, так визуальными ориентирами выступают цифры, цвета. И в этом нам помогает **игра «Музыкальная карусель»**. В этой игре формируется чувство ритма, координация движений, закрепление цветов радуги и порядкового счета, элементов движений танцев. Также визуальными ориентирами могут выступать геометрические фигуры разного цвета.

«Первым инструментом» человека было, как известно, его собственное тело. Для современного ребенка оно таковым является и сейчас. Body Percussion (перкуссия тела) – направление, в котором в качестве инструмента используется тело, а не голос. Это техника владения своим телом как «музыкальным инструментом» с элементами танца И.А. Рутс.

Звуко-двигательные выразительные средства, направлены на развитие пластичности, гибкости и мягкости движений. Звучащие жесты подходят для ритмического обучения дошкольников, так как эти «инструменты» всегда под рукой. Звучащими жестами можно сопровождать исполнение несложных детских песенок и мелодий, составлять из них ритмо-двигательные партитуры. Танцы боди перкуссии очень нравятся детям, они поднимают настроение, вызывают улыбку.

Используя визуальные развивающие ориентиры для творческого развития дошкольников:

- у детей развиваются музыкально-творческие способности, они познают окружающий мир, способности своего тела в процессе игрового общения с музыкой;
- создается радостная атмосфера общения, поднимается настроение и гармоничного самоощущения;
- в действиях детей не чувствуется неуверенность, они активны, эмоциональны и раскрепощены.

РАБОТА СО СЛОВАРЯМИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

*Бушманова В.В., учитель начальных классов
МБОУ гимназия № 9
г.Воронеж*

***Аннотация.** В статье представлен разнообразный опыт работы обучающихся начальных классов со словарями на уроках русского языка.*

***Ключевые слова:** учебно-познавательная мотивация, альтернативное учебное пособие.*

Использование словарей на уроках русского языка является одним из требований стандарта начального общего образования по русскому языку, предъявляемые к уровню подготовки учеников, оканчивающих начальную школу.

Цель работы со словарем:

- заложить основы учебно-познавательной мотивации;
- пробудить интерес к особой книге-словарю;
- усвоить сущность алфавитного принципа расположения слов с учетом первой буквы.

С помощью словарей учащимся предоставляется возможность обогатить свой словарный запас, уточнить и активизировать его, познакомиться с лексическим значением незнакомых слов, усвоить грамматические формы,

нормы языка, а также научиться правильному орфоэпическому произношению и соблюдению в словах нормативного ударения.

С помощью словарей учащимся предоставляется возможность:

- научиться работать с несколькими источниками информации;
- обогатить свой словарный запас;
- познакомиться с лексическим значением незнакомых слов;
- усвоить грамматические формы, нормы языка;
- научиться правильному орфоэпическому произношению и соблюдению нормативного ударения;
- закрепить в своей памяти зрительным путем трудно усваиваемые написания.

Главный критерий отбора словарей на урок – словарь должен соответствовать возрасту. В начальной школе используют следующие словари: Толковый словарь, Фразеологический словарь (словарь устойчивых выражений), Обратный словарь, Орфографический словарь (словарь «Пиши правильно»), Орфоэпический словарь (словарь «Произноси правильно»), Этимологический словарь (словарь происхождения слов), Словообразовательный словарь. Работа со словарем строится в 3 этапа:

Подготовительный этап Основная цель подготовительного этапа состоит в том, чтобы подготовить каждого ребенка в классе к обращению со словарем как со своим помощником и советчиком.

Начальный этап. Основная цель – сформировать у детей первоначальные умения пользоваться словарем. На начальном этапе продолжается решение задач подготовительного этапа (освоение алфавита и освоение словаря как учебной книги). Углубляется представление о словаре как о книге справочного характера.

Основной этап. Основной этап связан с обучением детей во 2-4 классах. Главные цели:

- сформировать представления о разных видах лингвистических словарей
- воспитать умение и привычку обращаться к словарю за помощью и советом.

Продолжается решение задач предыдущих этапов. Дети приучаются пользоваться словарями: а) как справочниками, б) как альтернативным учебным пособием по русскому языку.

В первом случае ребенок научится выбирать из словарей соответствующую информацию по заданию учителя и в ходе самостоятельного обращения со словарем. Во втором – обращается к словарям для освоения любой программной темы.

1 этап.

Первый этап проходит в период обучения грамоте, когда дети знакомятся с алфавитом.

Предлагаем детям следующие упражнения:

- 1) назови соседей букв. (в домиках живут буквы),
- 2) какая буква потерялась (отрезок алфавита),
- 3) Расставь животных по росту, а теперь расставь их по алфавиту,
- 4) Давайте сделаем библиотеку в нашем классе. Расставьте книги по алфавиту, опираясь на фамилию автора.

Начальный этап

- 1) На начальном этапе работа с алфавитом продолжается.

Упражнения:

1. Расставь слова по алфавиту. Учитель дает слова на одну букву, дети делают вывод: если слова начинаются на одну букву, то нужно смотреть на следующую. По такому принципу составлены словари- справочники.

2. Работа со словарем в учебнике.

Прочитай слова на букву Б,

Какое слово записано перед словом ребята? (портфель),

Найди в словаре названия птиц,

Найди в словаре слова из 2 слогов,

Найди слова, которые пишутся с большой буквы.

Выпиши слова на в которых звуков больше

3. Знакомства с особенностями словарной статьи.

Работая со словарем в учебнике, ученики получают навык такой работы. Потом ставим проблемную ситуацию. Например, даем предложение:

В г..стях нас уг..щали тортом и к..нфетами.

Дети обращаются к словарю в учебнике, но там нет такого слова!

Появляется необходимость обратиться к большому словарю.

При знакомстве со словарём дети узнают, как строится весь словарь и каждая его страница, какова "символика" словаря (графические выделения, сокращения), рассматривается приложение. Всё это составляет как бы подготовительный этап работы со словарём.

Упражнение 1.

Вставь пропущенные буквы, проверь правописание по словарю.

Мес..ц под косой блестит,

А во лбу звезда г..рит. (А. Пушкин)

П..тушок с высокой спицы

Стал стеречь его гр..ницы. (А. Пушкин)

Упражнение 2.

Работа в группе Работая в группе, вставьте пропущенные буквы, проверяя правописание по словарю.

Наступила зима. За н..ябрем пришел д..кабрь. Ударил м..роз. Дети надели теплые п..льто, вал..нки, вар..жки. Бе..езы и ..сины нарядились в красивый снежный наряд. Скор.. Новый год! В М..ске поставили елки и украсили ул..цы к празднику. В домах пахнет ап..льсинами, м..нд..ринами, к..нфетами. На н..вогодний уж..н мама приготовит мой любимый с..лат «Оливье» и огромный п..рог, откроет банку с солеными ..гурцами и п..м..дорами.

Упражнение 3. Обратный диктант. Составьте диктант на тему овощи, птицы, зима.

Упражнение 4. «Магазин трудных слов»

Учащиеся делятся на две группы, “продавцов” и “покупателей”, первая группа выбирает из словаря слова на определённую тему (“Овощи”, “Фрукты” и

т. д.) и обозначает пропуски в них. Вторая группа детей, получая слова и пользуясь словарём, вставляет нужные буквы.

Основной этап

- Дети приучаются пользоваться словарями: а) как справочниками, б) как альтернативным учебным пособием по русскому языку.
- В первом случае ребенок научится выбирать из словарей соответствующую информацию по заданию учителя и в ходе самостоятельного обращения со словарем. Во втором – обращается к словарям для освоения любой программной темы.
- Формируется первоначальное представление о разных видах языковых (лингвистических) словарей и о назначении каждого из них.

Упражнение 1. Прочитай предложение. Значение какого слова вам неизвестно?

1. Семья собралась за ужином под старинным абажуром. Найди значение слова в словаре. АБАЖУР, - м. Колпак для лампы, светильника. Зеленый || прил. абажурный, -ая, -ое.

Упражнение 2. Используя этимологический словарь, докажите, что слово перо и перья когда-то были родственниками. Перо по-латыни —pena. А где хранили перья? В специальной коробочке, которую называли перья. Раньше писали настоящими гусиными перьями. И хотя потом они были заменены более удобными, металлическими пластинками для письма, названия перо, перья, по традиции, сохранились. Теперь мы в нее складываем и ручки, и карандаши, и даже для резинки там найдется местечко. А название осталось прежнее, как это часто бывает в языке.

Упражнение 3. Найди в словаре фразеологизм, узнай его значение и запиши его одним словом. С гульки нос, бить баклуши, куда Макар телят не гонял. Панический страх- в древней Греции Пан- бог лесов и полей. Сам он был добрым, но его голос наводил ужас на людей. Люди, услышав его голос бежали кто куда. Отсюда пошло слово паника.

Упражнение 4. Иллюстрирование фразеологизмов. Ребята составляют словарь фразеологизмов.

Упражнение 5. Обратный словарь подчиняется алфавитному принципу расположения слов, но это алфавитный порядок не по началу, а по концу слов.

Вывод: система работы со словарями, воспитывает живой интерес к слову, повышает культуру речи, расширяет активный словарный запас, способствует повышению грамотности.

ПИКТОМИР, ИЛИ АЗЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

*Сторчеусова Н.А.,
педагог дополнительного образования
МБДОУ «Детский сад «Колокольчик»
Каменского муниципального района*

Аннотация. В статье представлен опыт реализации учебной системы «ПиктоМир» с детьми дошкольного возраста.

Ключевые слова: программирование для дошкольников, логическое мышление, образовательные миры.

На базе МБДОУ «Детский сад «Колокольчик» мы начали реализовывать учебную систему «ПиктоМир», разработанной НИИСИ РАН, под руководством Анатолия Георгиевича Кушниренко, Мили Вячеславовны Райко и Александра Георгиевича Леонова.

Что же такое «ПиктоМир»? Это азы основ алгоритмизации и программирования младших дошкольников в цифровой образовательной среде. Учебная система «Пиктомир» охватывает три возраста 4-5, 5-6 и 6-7 лет, учит детей, не используя навыки чтения и письма, создавать простые программы, используя только пиктограммы действий игровых персонажей. Что в свою очередь, формирует логическое мышление, искусство проектировать свои действия, навыки преобразования реальности в виртуальную реальность.

Программирование, конструирование, робототехника, 3D-проектирование – вот что теперь занимает современных детей. Для реализации данных интересов нужны новые навыки и компетенции. И одна из них – умение программировать.

Как учить программированию маленького ребенка? Это ведь очень сложно! Но можно задачу упростить, используя игровые методы, и мы вместе с ребенком отправляемся в увлекательные миры «ПиктоМир».

Чтобы дети могли удачно усвоить программирование, в своей работе по усвоению программы «Пиктомир» я выделила 6 главных модулей.

1. Введение в программирование («Знакомство с роботами», «Роботы бывают разные», «Для чего нужны роботы» «Роботы помощники», «Команды для робота», «Роботы – двуноги»).

2. Безопасность при работе с ИКТ.

3. Знакомство с увлекательными мирами «Пиктомир». Навигатор по запуску программы Пиктомир.

4. Знакомство с роботами (Вертун, Двигун, Тягун, Зажигун, Ползун). Программа «Говорилка», с помощью которой можно записать голоса роботов (обращения с просьбами - заданиями). Это стимулирует детей к выполнению заданий. Узнаем и закрепляем, что каждый робот выполняет только определенные команды. Например, робот Вертун - вперед, налево, направо, закрасить (ремонтировать). Робот Двигун - вперед, налево, направо. В образовательном наборе Пиктомир, также присутствуют мягкие игрушки - роботы Вертун, Двигун, Тягун, Зажигун. Дети активно проявляют к ним интерес, быстрее запоминают команды определенного робота, его задачи. Мы считаем, что используя, роботы-мягкие игрушки детям проще и интереснее осваивать азы программирования, не только виртуально но и реально проживая все этапы программирования. А для более увлекательного выполнения заданий программирования у нас имеется необходимая атрибутика: ободки с антенками для робота Вертуна, нагрудные знаки для Двигуна и Тягуна.

5. Креативные задания. Задания по темам недели с использованием карт - схем, прямолинейных алгоритмов, как в наземном мире, так и в космосе, и в подводном мире. Для выполнения этих заданий я использую следующие методы:

- Инфографика— это способ передачи информации с помощью графических изображений. Инфографика состоит из картинок, текста, схем, списков, графических элементов типа стрелочек и значков. Ведь одно грамотное изображение может заменить 1000 слов. Изображение, которое упрощает смысл, но при этом передает всю необходимую информацию.

- Ментальная карта или "интеллект-карта"— метод организации идей, задач, концепций и любой другой информации. Ментальные карты помогают визуально структурировать, запоминать и объяснять сложные вещи. Это передача на бумаге действенного метода думать, запоминать, вспоминать, разгадывать креативные (творческие) задачи. Ментальные карты содействуют выработке новых компетентностей дошкольников.

6. Отслеживание результатов.

Для отслеживания результатов освоения образовательных миров «Пиктомир» у нас есть дневнички, в которых на звездных карточках ребенок отмечает прохождение уровня в увлекательных мирах алгоритмизации и программирования «Пиктомир».

Современные дети проявляют наибольший интерес к техническим объектам. Задача педагога поддержать этот интерес, а также научить дошкольников анализировать, изобретать, одновременно ориентироваться в таких первостепенных академических областях как наука, математика, технология, инженерия. Представленную мною систему работы полностью можно считать одним из направлений STEM-образования. Эта система позволяет детям включиться в освоение азов программирования, осваивать коммуникационные навыки. Дошкольники обучаются владеть устной речью, использовать предметы-заместители, тем самым развивается речь, воображение, мелкая и крупная моторика, произвольное поведение, что и требует ФГОС ДО.

ТЕХНОЛОГИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ - ИНСТРУМЕНТ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ГРАМОТНОГО ЧИТАТЕЛЯ

Черкасова О.А., учитель начальных классов
МБОУ «Отраденская СОШ №2»
Новоусманского муниципального района

Аннотация. В статье представлен опыт работы по развитию критического мышления у обучающихся начальной школы. Описан подход по организации выбора деятельности и поддержки детской инициативы.

Ключевые слова: технология, критическое мышление, совместное планирование, разновозрастное взаимодействие.

Хорошая книга - и воспитатель, и учитель, и друг. В. А. Сухомлинский говорил о том, что можно жить и быть счастливым, не овладев математикой. Но нельзя быть счастливым, не умея читать. Тот, кому недоступно искусство чтения - невоспитанный человек, нравственный невежда. Выражение “уметь читать” включает в себя широкий спектр понятий: от умения складывать слоги в слова до умения не только прочесть текст, но и осознавать его, эмоционально отзываясь на каждый поступок героя, переживая за него. В последнее время многие дети читают неохотно и мало. Существует ряд причин:

- общий спад интереса к чтению;
- обилие источников информации помимо чтения;
- уменьшение количества времени на чтение.

Изменившиеся социальные условия предъявляют иные, чем в прошлом, количественные и качественные требования к объёму и способу восприятия информации. Слабочитающий ученик, перейдя в среднее, а затем и в старшее звено школы, будет захлебываться в потоке информации. Одних уроков чтения недостаточно для формирования грамотного читателя. Необходима комплексная работа по воспитанию активного читателя. И здесь на помощь приходит технология критического мышления, которая способствует развитию мыслительных навыков учащихся, необходимых не только в учёбе, но и в

обычной жизни (умение принимать взвешенные решения, работать с информацией, анализировать различные стороны явлений и др.).

Критическое мышление – это способность анализировать информацию с позиции логики и личностно-психологического подхода с тем, чтобы применять полученные результаты, как к стандартным, так и к нестандартным ситуациям, вопросам, проблемам. Это способность ставить новые вопросы, вырабатывать разнообразные аргументы, принимать независимые, продуманные решения. Данную технологию можно применять не только на уроках литературного чтения, но и во внеурочной работе. Вот один из примеров применения данной технологии. Она приходит на помощь при проведении недели литературного чтения.

Основа технологии – трёхфазовая структура: **вызов, осмысление, рефлексия.**

На первом этапе дети совместно с учителем составляют план недели. Ищут в потоке информации то, что будет интересно их сверстникам. В нашей школе предметные недели проходят по параллелям.

Ребята класса, ответственного за проведение недели разделились на группы. Каждая группа должна была выбрать одного писателя юбиляра и представить другим командам доказательство важности чтения произведений этого писателя. Ребята должны были предоставить несколько вариантов мероприятий. Идёт живое обсуждение. Информация, полученная на первой стадии, выслушивается, записывается, обсуждается.

План составлен (у нас получился такой план весной 2021 года)

Мероприятие	Полезная информация
Старт недели чтения	
Конкурс рисунков по сказкам братьев Гримм	24 февраля 235 лет со дня рождения Вильгельма Гримм
Устный журнал о детском писателе В.Т. Коржикове	12 апреля 90 лет со дня рождения В.Т. Коржикова
Конкурс стихов Э.Э. Мошковской	15 апреля 95 лет со дня рождения Эммы Мошковской
Конкурс театральных постановок по произведениям А.Л. Барто	17 февраля 115 лет со дня рождения Агнии Барто
Викторина о писателях – юбилярах	
Олимпиада по литературному чтению	

С этим планом отправляемся к ребятам параллели, чтобы предложить им работу в рамках недели чтения. Чтобы ребята охотнее включились в работу, готовим блиц опрос по сказкам братьев Гримм. Называем одно слово из названия сказки, ребята должны угадать остальные. Например: Король-лягушонок или Железный Генрих, Волк и семеро козлят, Бременские музыканты, Умная Эльза, Необыкновенный музыкант, Гензель и Гретель, Храбрый портняжка. Те сказки, которые оказались неугаданными мы рекомендовали прочитать и нарисовать к ним иллюстрации. Также группа ребят, предложивших задания по творчеству братьев Гримм, подготовила спектакль по одной из сказок.

Далее ребята трудятся в своих классах – это как раз ***вторая стадия (фаза)*** – ***осмысление (реализация смысла)***. На этой стадии идёт непосредственная работа с информацией. Выбраны различные типы заданий, чтобы каждый ученик мог найти себе дело по душе. Одни выбирают конкурс рисунков. Чтобы нарисовать иллюстрацию ученикам необходимо внимательно прочитать произведения. В некоторых классах произведения читались совместно и велась коллективная работа. Ребята выбирали одну сказку и иллюстрировали ее. В других классах каждый читал самостоятельно выбранную сказку. В итоге получилась замечательная выставка рисунков. Ребята подходили, угадывали сказку, делились впечатлениями.

Другие готовят устный журнал о писателе (желательно выбрать малоизвестного, чтобы открыть новое для детей, заинтересовать). Ребята выбрали творчество В.Т. Коржикова. Произведения этого писателя не включены в школьную программу, поэтому для многих ребят эта фамилия незнакома. Ребята выбрали интересную информацию о жизни и творчестве писателя, подготовили книжную выставку, предложили просмотр мультфильма по произведению Коржикова. И те, кто готовил журнал и те, кто его слушал пришли к выводу, что произведения Коржикова интересные и добрые, их нужно обязательно прочитать. (проверяя читательский дневник заметила у многих ребят запись о том, что они прочитали книги Коржикова)

Третьи выбирают участие в конкурсе стихов. Ребята выбирают произведение, учат. В рамках этой недели мы предложили подготовить стихи замечательной детской писательницы – юбиляра Эммы Мошковской. Оказалось, что в параллели достаточно много талантливых ребят, умеющих декламировать поэзию.

Четвертые готовят театральную постановку по произведению. Выбор пал на произведения Агнии Барто. Смотр постановок проходил как раз 17 февраля, когда поэтессе исполнилось бы 115 лет. Повод вспомнить знакомые с детства стихи. Здесь и работа с произведением и умение работать в группе, и конечно же осмысление прочитанного. Ведь чтобы сценарий получился интересным нужно обязательно понять характер героев и настроение автора. Мы так залюбовались артистами, что даже забыли о фотографиях.

На стадии *рефлексии (размышлении)* информация анализируется, интерпретируется, творчески перерабатывается. Самые активные ребята показывают свои знания принимая участие в олимпиаде по литературному чтению. Остальные принимают участие в викторине. Викторина может быть в виде соревнования, а можно предложить кроссворд, блиц - турнир, интерактивную игру и т.д. Тем самым ставим жирную точку. В итоге каждый ученик получил порцию литературной информации, окунулся в литературу, принял участие в каком-либо деле. И книжки оказались не таким скучным занятием, как многие современные дети привыкли считать.

Итак, технология критического мышления позволяет организовать познавательную активность детей и их родителей. Дети берутся за книгу, внимательно ее читают, анализируют, учатся находить в ней информацию. В итоге формируется читательская активность младшего школьника, а это позволяет повысить интерес к книге и обучению в целом.

Список литературы:

1. Альтшуллер Г. «Найти идею. Введение в ТРИЗ — теорию решения изобретательских задач», Альпина паблишер, 2020
2. Виталий Коржилов. Весёлое мореплавание Солнышкина, ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус», 2015

ТВОРЧЕСКОЕ АТЕЛЬЕ КАК ПРОСТРАНСТВО ДЕТСКОЙ РЕАЛИЗАЦИИ

Калиткина Н.Н., старший воспитатель
МБДОУ «Солнышко»
Новоусманского муниципального района

Аннотация. В статье представлен опыт по созданию детского ателье в детском саду. Приведены основные значимые аспекты его эффективного использования.

Ключевые слова: развивающая среда, поддержка детской инициативы, развитие творческого воображения, творческий потенциал, со-действие.

Важной компетенцией педагога является умение моделировать образовательную среду, работающую на развитие детей. В нашем детском саду мы создали уникальное помещение, где творят дети – творческое ателье. Это пространство, где сосредоточено большое количество материалов для творчества, в основном бросовый материал, который не несет никак финансовых затрат для родителей и детского сада, но несет огромный потенциал для развития фантазии и креативности детей. Для создания ателье достаточно организовать хранение материалов в открытом доступе с обозначениями понятными детям.



В ателье делается акцент на художественное экспериментирование, которое складывается из работы в нетрадиционных техниках изобразительного искусства, свободном креативном рисовании и работе с бросовым материалом, что позволяет раскрыть в детях творческий потенциал, исходящий из их непосредственности и свободе действий. В ателье нет пошаговых инструкций, есть темы и идеи детей, а педагог включается в рассуждения и творчество детей, что дарит детям свободу мысли и действий, подогревает их интерес и мотивирует к проявлению инициативы, личному выбору. Бывает, что педагог создает провокации на определенную тематику для детей, приглашая их к игре и исследованию. Четкого временного регламента работы в ателье нет, а есть временные периоды работы. Если дети увлечены процессом, то работа завершается лишь по их решению или завершению продукта творчества.



Творческое ателье - это не предметный кабинет, это пространство не только для художественного экспериментирования, но и пространство для игры, здесь сооружают разнообразные конструкции из картона и пластика, делают костюмы из бумаги и ткани, строят декорации и тд. Также есть место для уединения и возможности для организации экспозиций. Пространство творческого ателье полностью трансформируемо. У детей есть возможность работать за столом, на полу, на стене, на мольберте, в зависимости от того как им удобно.



Творческое ателье - учит детей работать с разнообразными художественными, природными и бросовыми материалами. Развивает мелкую моторику рук. Развивает творческие способности, воображение и полёт фантазии. Во время работы дети получают эстетическое удовольствие. Через использование различных изобразительных техник воспитывается уверенность в своих возможностях. Такая работа способствует снятию детских страхов. Учит детей свободно выражать свой замысел. Побуждает детей к творческим поискам и решениям.

Ателье как кафе: возможность беседовать друг с другом



Ателье как офис: возможность взаимодействовать с бумагой



Ателье как театр: возможность ставить пьесу



Ателье как строительная площадка: возможность сооружать конструкции



Ателье как лаборатория: возможность исследовать свойства материалов.



Ателье как зеркало: возможность знакомиться с самим собой



Ателье как пространство для игры



Список литературы:

1. М.Финк, А.Бостельман «Творческая мастерская в детском саду»: учебно-практическое пособие для педагогов дошкольного образования под редакцией И.А. Лыковой -М.: издательство Национальное образование, 2016.-108с.

МОДЕЛЬ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА ДОО

Калинина О. В., заместитель заведующего по УМР
Малюкова М. В., старший воспитатель
МКДОУ «Центр развития ребенка – детский сад №19»,
Борисоглебского городского округа

Аннотация. В статье представлен опыт по созданию детского ателье в детском саду. Приведены основные значимые аспекты его эффективного использования.

Ключевые слова: развивающая среда, поддержка детской инициативы, развитие творческого воображения, творческий потенциал, со-действие.

Наша статья посвящена значимости, роли и актуальности организации развивающей предметно-пространственной среды (РППС), которая выступает на первый план и является частью целостной образовательной среды ДОО. Она рассматривается нами как мощный образовательный ресурс, пространство детской реализации.

Наполняя свою образовательную среду, мы, прежде всего, руководствовались, рекомендациями и требованиями ФГОС ДО, но при этом, учитывали свои возможности, ресурсы и потребности всех участников образовательного процесса, в том числе категорию воспитанников с ОВЗ.

Основная цель, которую мы преследовали, организовывая нашу среду - это реализация возможности выхода за пределы группового пространства, где каждый элемент среды может решать образовательные задачи. Графическая модель РППС нашего ДОО имеет блочный принцип построения и формируется одновременно по всем направлениям развития, что способствует целостности развития ребенка и учитывает интересы всех участников образовательного процесса. Блоки модели:

Блок раннего развития детей он представлен типовыми помещениями, наполненными современным игровым оборудованием, которое подбиралось нами, естественно, с учетом возрастных особенностей этой категории детей и направлено на активное познание мира, освоение орудийных способов действия, овладение активной речью. Но как вы помните, наша цель – это расширить

образовательные границы и выйти за пределы группы, поэтому пространство холлов, проходов мы преобразовали под себя под свою концепцию.

Так в коридоре между группами раннего возраста мы организовали центр сенсорики и мелкой моторики. Этот центр оснащен развивающими настенными панелями, бизбордами, большими сенсорными кубами, гигантской мозаикой «Минилэнд» на прозрачной основе, сенсорным бассейном, т.е. оборудованием для развития тактильно-двигательных навыков. Дети раннего и младшего возраста любят здесь находиться, яркая обстановка, уютный уголок в пространстве детского сада помогает в адаптации детей к ДООУ. Здесь проводятся игровые терапевтические, коррекционные сеансы с воспитанниками Лекотеки.

Благодаря новой пристройки, у нас появились достаточно широкие коридоры, которые дают нам дополнительную возможность организации образовательного пространства, которое мы оборудовали тематическими панелями «Городская среда». Это объемная экспозиция, имеющая большой развивающий эффект и интегрирующая все образовательные области.

Интерактивный образовательный блок. Выделение этого направления в отдельный блок обусловлено, прежде всего тем, что информационные технологии становятся неотъемлемой частью жизни современного ребенка и стало сложно завоевать внимание и интерес детей без этих технологий. Поэтому наполняя нашу среду интерактивным оборудованием, мы, прежде всего, руководствовались тем, что оно не должно стать заменой традиционным средствам дидактики, а стать надежным помощником и неотъемлемой частью целостного образовательного процесса, повышающего его эффективность. Основные требования, которые мы предъявляли к оборудованию, это:

- ✓ сочетание в одном техническом устройстве целого образовательного комплекса;
- ✓ интеграция видов детской деятельности и охват всех образовательных областей.
- ✓ возможность взаимодействия с оборудованием одновременно группы детей;

✓ возможность самостоятельного использования детьми, удобство и простота навигации.

✓ возможность использования оборудования в работе с детьми с различным уровнем развития, в том числе с ОВЗ.

✓ использование его для получения информации об учреждении.

Данный блок представлен таким цифровым оборудованием как:

➤ Интерактивный образовательный комплекс Мэджиум - разработка с элементами дополненной реальности, которая с помощью проектора и специального датчика превращает пол в сенсорную поверхность. Взаимодействие ребенка с интерактивной игрой происходит с помощью жестов и реальных геометрических фигур. Комплекс подразумевает стационарное размещение в помещении с большой свободной площадью, так как занятия с ним предполагают одновременное участие в игре до 20 детей.

➤ Мобильный «Умный пол», действует по тому же принципу, но может использоваться в различных помещениях, за счет своей мобильности. Он рассчитан уже на меньшее количество участников, используется для индивидуальной работы и работы в малых группах, так как его площадь проецирования значительно меньше предыдущего комплекса.

➤ Особенность комплекса в состав которого входит сенсорный стол и сенсорная песочница в том, что в одной конструкции функционируют две программы, независимые друг от друга. Это комплекс образовательных программ «Играй и развивайся» и «Интерактивная песочница». Это достаточно объемное оборудование, так как позволяет одновременно взаимодействовать с ним до 10 детей. Прост и удобен в навигации, имеет высокий уровень визуализации. Игры и игровые задания скомпонованы по степени сложности и предполагают занятия с детьми с 2-х летнего возраста. Интерактивная песочница – решает не только задачи познавательного развития, но и является отличным инструментом коррекционной педагогики.

Интерактивное цифровое оборудование, менее габаритное, расположено в «Интерактивной комнате». В ней разместились:

- сенсорный детский учебно-игровой терминал «Волшебный экран» выполненный в дизайне интерактивной парты,

- интерактивные столы,

- интерактивная настенная панель «Ладушки»

- индивидуальные детские ноутбуки, планшеты.

Размещение цифрового оборудования в одном месте, обусловлено возможностью выбора ребенком устройства для занятия, возможностью одновременной работы группы, подгруппы детей, а также индивидуального использования устройства. Парты и столы оснащены механизмом регулировки высоты, настенная панель имеет удобный подход для подгруппы детей и возможность деления поля на несколько игроков - это важная функция при организации командных игр. Еще одна особенность этого оборудования в том, что в каждом из них есть встроенный компьютер с операционной системой Windows , что дает нам дополнительные возможности его использования.

Обеспечивая условия информационной доступности и открытости учреждения для наших родителей и гостей, центральный вход в ДООУ оборудован информационной панелью. Панель имеет сенсорный экран, удобный интерфейс, навигацию. Она содержит сведения об учреждении, постоянно обновляется актуальной информацией, объявлениями, а также служит для демонстрации фото и видеоотчетов о проведении мероприятий в ДООУ. Особенно актуально в настоящий ограничительный период, когда посещение мероприятий родителями временно запрещен.

Естественнонаучный блок в общей модели образовательного пространства нашего ДООУ представлен СТЕМ- лабораторией. Как вам известно – СТЕМ - технология - это модульная технология и наша лаборатория оборудована «Базовым комплектом», представлен такими модулями:

- Дидактическая система Фридриха Фрёбеля - «Дары Фрёбеля»

- ЛЕГО-конструирование

- Экспериментирование с живой и неживой природой;

- цифровая лаборатория «НАУРАША»

- Мультстудия «Я творю мир».

Работа в лаборатории организуется с детьми со старшего возраста, представляет собой совместную деятельность воспитателя с детьми небольшими подгруппами и сконцентрирована в одном из модулей, т.е. либо мы занимаемся математикой с Дарами, либо мы экспериментируем, либо создаем мультфильмы.

Художественно эстетический блок также выходит за рамки групповых помещений, элементы художественно-эстетической развивающей среды расположены в холлах, коридорах и других свободных пространствах детского сада.

Художественно эстетический блок представлен:

- Дизайном внутреннего интерьера образовательного пространства - это оформленные стены, фотозоны, мини-музеи, проектирование которых направлено на решение комплексных задач. Имеют либо постоянную или сменную экспозицию.

- Музыкальные залы с современным оборудованием, стимулирующим творческую активность. Наполняя среду этих помещений, мы сделали особый акцент на развитие танцевально-игрового творчества и игре на детских музыкальных инструментах. Я имею ввиду не самодельные инструменты, которые мы привыкли изготавливать, а именно оригинальные инструменты, для детского музыкального творчества.

- Театрализованная студия - место творческой деятельности педагогов и детей. Организовывая среду этого пространства, мы прежде ориентировались на зрелищность, практичность, универсальность и мобильность декораций, кукольных персонажей. Наличие «Летнего театра» (сцены на территории ОУ) открывает перед нами большие перспективы ее использования, выступая на которой ребенок может почувствовать себя звездочкой на настоящей сцене.

Студия художественно - эстетического творчества. Это образовательное пространство организовано в холле, для занятий художественной творческой

деятельностью. Оборудование, дизайн оформления стен, материал студии подбирались нами по принципу многозадачности. Т.е. чем разнообразнее среда, тем больше новых заданий можно придумано на основе использования ее элементов, тем выше ее развивающий потенциал.

Блок двигательной активности. Традиционно двигательная среда организуется в спортивном зале, так как требует больших площадей для двигательной активности. Но развитие двигательной активности также необходимо осуществлять в комплексе, поэтому комплектуя нашу двигательную среду, мы ориентировались, прежде всего на то, чтобы она была разнообразной и вызывала интерес у детей к движению.

- основной упор мы делали на комплексность спортивного оборудования, потому что модульный принцип сборки предполагает использование для развития движений как целого комплекса, так отдельных модулей, частей.

Еще один из критериев, который мы учитывали, комплектуя двигательную среду - это его коррекционная и профилактическая функция, а также возможность использования для работы с детьми с ОВЗ.

Подводя итог вышесказанному, хочу сказать, что развивающая предметно-пространственная среда не может быть построена окончательно, потому что завтра она уже перестанет стимулировать развитие, а послезавтра – станет тормозить его. Поэтому мы продолжаем наполнять, организовывать и изменять нашу образовательную среду. Для нас важно, чтобы предметная среда детского сада стала открытой, незамкнутой системой, способной к изменению, корректировке и развитию. Иначе говоря, среда должна быть не только развивающая, но и развивающаяся.

Список литературы:

1. Ясвин, В. А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию / В. А. Ясвин. — М. : Смысл, 2001. — 365 с.
2. Тимченко, О. А. Игровое пространство дошкольного учреждения как здоровьесберегающая среда : дис. ... канд. пед. наук. — Ростов н/Д., 2007. — 135 с.
3. Акулова, О. В. Дидактические материалы Ф. Фрёбеля как средство педагогического сопровождения развития и саморазвития ребенка / О. В. Акулова // Инновационные процессы в дошкольном образовании : сб. науч. ст. по материалам Междунар. науч.-практ. конф., Санкт-Петербург, 3—5 октября 2012 г. — СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2012. - С. 218-224.

МОДЕЛЬ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА ДОО

*Косухина М. А., учитель-логопед
МКДОУ «Центр развития ребенка – детский сад №12»,
Борисоглебского городского округа*

Аннотация. В статье представлен опыт создания, зонирования и функционального использования развивающей среды в кабинете учителя-логопеда ДОО.

Ключевые слова: развивающая среда, оптимальные условия, поддержание детского интереса.

Концепцию среды как третьего педагога впервые использовал итальянский педагог Лорис Малагуцци, который утверждал, что образовательная среда может стать третьим учителем после семьи и педагога. Правильно созданная среда поддерживает включённость и самоконтроль ребёнка.

Созданные условия способствуют успешному освоению образовательной программы детского сада. Особая организация развивающей среды даёт множество возможностей общения, обучения и выражения себя через творчество и игру.

Представляем вашему вниманию опыт создания развивающей предметно-пространственной среды логопедического кабинета в дошкольном образовательном учреждении.

Основное назначение логопедического кабинета – это создание оптимальных условий для коррекционного обучения дошкольников с речевыми нарушениями.

Создавая предметно-развивающую среду логопедического кабинета необходимо руководствоваться следующими принципами:

- 1) соответствие психолого-педагогическим и санитарно-гигиеническим требованиям;
- 2) системность;
- 3) мобильность;
- 4) многообразие материала;

- 5) инновационная направленность;
- 6) эстетика оформления.

Структура развивающей предметно-пространственной среды логопедического кабинета определяется целями коррекционно-образовательной работы, своеобразием пространственного расположения необходимых предметов и материалов. Предметно-развивающая среда кабинета логопеда построена в соответствии с программой ФГОС ДОО.

Условно логопедический кабинет можно поделить на зоны:

- 1) зона коррекции звукопроизношения (индивидуальные зеркала, стол, стулья, набор карточек для артикуляционной гимнастики, одноразовые шпатели, пособия для коррекции звукопроизношения, пособия для развития артикуляционной моторики и др.);
- 2) зона развития мелкой моторики (шнуровки, пирамидки, мозаики, тренажёры для письма);
- 3) зона развития речевого дыхания и фонематического слуха (музыкальные инструменты, соломинки для коктейлей, картотека дыхательных упражнений, ветродуи, аэроболы);
- 4) зона развития лексико-грамматической стороны речи (различный картинный материал по лексическим темам, картинки на автоматизацию поставленных звуков, муляжи овощей и фруктов, фигурки животных);
- 5) зона методического, дидактического и игрового сопровождения (литература, материалы по обследованию речи детей, методическая литература по коррекции звукопроизношения).

В процессе коррекции и развития речи у детей, необходимым условием является применение современных коррекционно-логопедических технологий, направленных на развитие звуковой и смысловой стороны речи, а также на развитие психических процессов, связанных с речью.

Центральное место в нашем логопедическом кабинете занимает *Мультимедийный образовательный интерактивный логопедический стол Logo* 25 — это интерактивный комплекс с коррекционной логопедической

направленностью, предназначенный для проведения развивающих интерактивных занятий по всестороннему развитию и коррекции речи.

За счет наличия коррекционно-развивающих интерактивных программ обучение проходит в игровой форме и захватывает все внимание ребенка.

Задачи, которые решает программный комплекс – это формирование у детей правильного речевого дыхания, чистого произношения звуков, образной связной речи, богатого словарного запаса, правильного грамматического строя языка, знакомство со звуками и буквами, обучение чтению и решение других образовательных и воспитательных задач.

Логостол позволяет проводить как индивидуальные, так и групповые занятия. Занятия строятся в виде игр и упражнений. Педагогу предоставляются возможности для варьирования сюжетов и последовательности действий каждого задания в зависимости от особенностей конкретного ребенка и целей работы с ним.

Помимо этого, в комплектацию входят акустическая система, зеркала для отработки мимики и беспроводная радиосистема на 2 микрофона.

Часто в своей коррекционно-развивающей работе мы используем световой *песочный стол*.

Песочная игра – самый органичный, привычный и хорошо знакомый для ребенка способ выразить свои переживания, исследовать мир, выстраивать отношения. Кроме минут восхищения, игры с песком способствуют развитию ручной умелости и зрительной координации, которые необходимы для подготовки ребенка к письму; развитию всех сторон речи; стабилизируют эмоциональное состояние детей; развитию произвольного внимания и памяти.

Благодаря играм с песком на световом столе у детей развивается тактильно-кинестическая чувствительность и мелкая моторика рук; снимается мышечная напряженность; развивается мотивация речевого общения; формируются первичные произносительные умения и навыки; пополняется словарь; формируется связная речь. Кроме того, игры с песком способствуют развитию таких высших психических функций, как мышление, воображение.

Активность на занятиях дети проявляют со *столом-мозаикой* – это комплекс для развития моторной координации и пространственных соотношений. Стол-мозаика включает в себя целый набор различных развивающих элементов. Данный дидактический инструмент отвечает актуальным проблемам современного образования.

Игра в мозаику тренирует мелкую моторику рук, развивает воображение, художественный вкус и образное мышление. В процессе создания рисунка из мозаики ребёнок воспитывает целенаправленную деятельность, внимательность и наблюдательность. Ребенок учится согласованности движений, тренирует усидчивость, развивает абстрактное и пространственное мышление.

Мозаика приучает работать по определенным правилам, образцу, стремиться довести замысел до видимого результата. А самых маленьких еще знакомит с основными формами, цветами, развивая зрительное внимание и сенсорное восприятие.

В качестве поощрения в конце занятия дети часто выбирают игры с *дидактическими столами* («Занятный», «Космический», «Меловой»). Набор дидактических столов используется в детских дошкольных учреждениях для всестороннего развития детей. Увлекательные игры с передвижными предметами, тяжелыми лабиринтами и цветными мелками помогают ребенку развивать логику, воображение, внимательность, мелкую моторику.

Дидактический стол «*Космический*» представляет собой большой лабиринт с множеством преград. Фишка перемещается при помощи магнита. Стол оформлен в виде звездного неба с множеством разных планет. Фишки сделаны в виде ракет. Дидактический стол развивает воображение, координацию движений рук, логику.

Дидактический стол «*Меловой*» представляет собой столешницу в виде круглой грифельной доски с подставкой зелёного цвета посередине. На столе можно рисовать мелками. Дидактический стол «Меловой» предназначен для развития фантазии, мелкой моторики, старательности, творческих способностей.

В конце занятия дети рисуют смайлик, который отражает какие эмоции дети испытывают после занятия.

Дидактический стол «Занятный» представляет собой большой круглый бизиборд, на котором есть шестеренки, вращающийся цилиндр, геометрические фигуры, шарики, лабиринт. Дидактический стол «Занятный» предназначен для развития логического мышления, моторики рук, наблюдательности. Ребенок осваивает такие понятия, как «цвет», «форма», счет от 1 до 4.

Эмоциональная насыщенность – одна из важных составляющих предметно-развивающей среды. Ребёнок скорее и легче запоминает яркое, интересное, необычное. Разнообразная и богатая развивающая предметно-пространственная среда способствует речевому и интеллектуальному развитию.

Окружающая обстановка нашего логопедического кабинета привлекательна для поддержания интереса к занятиям. Дети с удовольствием занимаются, включаются в коррекционно-образовательный процесс. Тем самым, преодоление речевых нарушений протекает гораздо быстрее.

Список литературы:

1. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д., Грабенко Т.М. Чудеса на песке. Практикум по песочной терапии. - М.: Речь, 2007. - 340 с.
2. Игровой стол «Мозаика» для сенсорной комнаты [prioritet1.com] www.prioritet1.com/katalog/igrovoj-stol-mozaika-dlya-sensornoj-komnaty
3. Набор дидактических столов («Занятный», «Космический», «Меловой» prioritet1.com] www.prioritet1.com/katalog/nabor-didakticheskikh-stolov-zanyatnyj-kosmicheskij-melovoj
4. Образование в поисках «третьего учителя» - статья — Корпорация Российский учебник (издательство Дрофа — Вентана) [rosuchebnik.ru]. - Режим доступа: www.rosuchebnik.ru/material/razvitie-obrazovatelnyj

РАЗВИТИЕ САМОРЕГУЛЯЦИИ ПОСРЕДСТВОМ ПОГРУЖЕНИЯ В ТЕХНОЛОГИЮ «ДИАЛОГ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ»

Спицына О. В., воспитатель
МБДОУ «Подгоренский детский сад №2»
Подгоренского муниципального района

Аннотация. В статье представлен опыт использования технологии С.В.Реутского «Диалог с препятствиями».

Ключевые слова: развивающая среда, саморегуляция, развитие, оправданный риск.

Детское любопытство и любознательность закономерно приводит нас к рискам. Ведь все неизвестное и неопределенное привлекает внимание ребенка. Именно в игре и досуге со сверстниками, ребенок встречается с рисками. Один из способов работы с рисками – это развитие саморегуляции. Саморегуляция – одна из ключевых показателей подготовки к школе. В наше время родители хотят видеть послушного ребенка, школа ждет дисциплинированных детей, а обществу нужны успешные люди. Поэтому именно с дошкольного возраста необходимо развивать в ребенке единство разума и тела.

Если вспомнить, какие игры раньше были интересные для нас? (салки, прятки, а мальчишки в ножечек т д). А жмурки, где надо было действовать с закрытыми глазами? А какие места нас привлекали? Хотелось залезть на высоту, пойти на речку через опасный страшный лес, ну или пойти на стройку и поиграть там в салки. Поэтому, формирование навыков саморегуляции является важным ростком в развитии ребенка. К сожалению, сейчас сложилась такая тенденция – возрастает родительская тревожность. Те родители, которые лазали сами по деревьям, стремятся уберечь максимально детей, сделать их жизнь более комфортной.

Современный мир очень быстро меняется, новые технологии нас озаляют уже не с промежутком в десятилетие, а каждый месяц. И эти изменения влекут за собой изменения в общественном сознании. В противовес этому сейчас

складываются практики, которые целенаправленно работают на развитие саморегуляции у детей.

Это и ростовое моделирование, где дети рискуют не только когда лазают по своим собственным постройкам, но и когда находятся в процессе сюжетно-ролевой игры. И зарядки с родителями. Здесь уже вовлекаются семьи, и задача этой практики – создать ситуацию образовательного риска, через движение и через игру, и 3Д физкультуру. Здесь дети играют, лазают в трехуровневом пространстве, периодически на очень большой высоте и делают гимнастические трюки. Педагоги ставят перед детьми задачи, где нужно договариваться, принимать совместные конструктивные решения. И часто в эти задачи вводятся развитие саморегуляции через оправданные риски, которые мобилизуют детей. Сегодня в Подгоренском детском саду №2 педагоги широко применяют технологию, которая способствует развитию саморегуляции. Это технология «Диалог с препятствиями». Создателем такого направления является С.В. Реутский.

В сегодняшний мир неопределенности детям очень важно приобрести навык саморегуляции в дошкольном возрасте. Всякая новизна непредсказуема, рискованна. Соответственно отказ от рисков, отказ от новизны. Отказ от нового – это отказ от развития. Отказ от развития – это застой. А застой – это деградация, разрушение. Поэтому отказ от риска может оказаться не такой безопасной ситуацией, как может показаться на первый взгляд. Ограничивая риск здесь и сейчас, мы не задумываемся, что будет происходить, когда ребенок неподготовленный, уйдет в другие пространства. С моей точки зрения оправданный риск будет тогда, когда ребенок будет знать свои возможности, сможет оценить сложность ситуации, владеть саморегуляцией в сложных ситуациях, может упрощать или усложнять задачи.

Современный человек должен действовать в ситуации неопределенности, решать задачи при минимуме исходных данных, причем с минимальным количеством отведенного времени. И если говорить, что это нельзя и это нельзя,

что мы получим на выходе? Я всегда исхожу от внутренней ситуации, смотрю, что делает ребенок. И тогда, придерживаюсь алгоритма:

На 1 этапе происходит работа на доверие, где происходит соединение педагога с детьми. Когда их интерес и внимание сконцентрировано на педагоге, то и на упражнениях дети будут внимательны и сосредоточены.

2. этап включает в себя работу на противоположности. Все задания направлены на развития внимания, на развитие ритма и на способность осуществлять физические действия парами, тройками или всей командой

3 этап это новые виды деятельности. На данном этапе ребенок проходит тест на готовность, где учится слышать, реагировать на сигналы, действовать в команде. Дается задание, состоящее из нескольких разнообразных действий, которые ребенок должен понять со слов с минимальным показом и выполнить по цепочке: воспринял-понял-запомнил-сделал-соотнес. Важно, чтобы ребенок понимал речь педагога.

4 этап - заключительная часть – это работа в физкультурном комплексе, направленная на преодоление препятствий.

Работа в комплексе имеет свою последовательность и форму проведения:

1.Важно задавать ребенку вопросы (Ты где? Что делаешь? Ты высоко или низко? Ты висишь или стоишь? Ты держишься одной рукой или двумя?) Т. е. проясняю намерения ребенка, его замыслы и потребности.

2.Важно переводить ситуацию в тренировку. (Хочешь прыгнуть с высокой ступеньки? Давай потренируемся сначала с первой, со второй. Научимся правильно приземляться, выкладывать мат для страховки).

3 Следует проводить мониторинг через наблюдения. Важно выявить возникает ли у ребенка страх. Готов ли ребенок действовать? Выбор есть всегда. Он может сам упрощать или усложнять задачи. Если это путешествие, ребенок сам решает каким путем ему идти. На какую высоту залезть? Ребенок договаривается не только со взрослым, но и с самим собой. Также важно, чтобы дети понимали, что взрослый всегда ему поможет. Если я вижу, что у ребенка получается, тогда все действия фиксируются

4 Проводить анализ. Точечно обсуждать результаты. Важна рефлексия, где ребенок сам себя оценивает. Мы научились прыгать с пятой ступеньки, пятая ступенька – это 1м 20. У нас достигнут результат.

Нельзя действовать через запрет. Запрет всегда ведет его нарушить.

Какие же условия должны быть при развитии навыков саморегуляции на практике?

Первое условие: педагоги должны быть готовыми давать возможность ребенку реализовывать себя в пространстве. Сначала это эмоции. Затем наполнение себя энергией. Педагоги видят ресурс методики «Диалог с препятствиями» и как развивается у ребенка навык саморегуляции. И то, что казалось опасным, оказывается реально преодолимым. Важное условие: уметь регулировать свою высоту.

А как же действовать, если родители не понимают, зачем мы рискуем?

Понимание смыслов и разделение ценностей происходит с помощью озвучивания результатов детей через действия. Совместные зарядки с родителями на регулярной основе, подвижные игры, конструирование, позволяет создать поле для реального обсуждения. Таким образом, мы можем развивать у детей не только навык саморегуляции, но это дает возможность совместного действия родителя и ребенка, взаимодействие родителей между собой, оказание поддержки своему ребенку, умение меняться позициями, когда ребенок руководит родителем, когда родитель руководит игрой, процессом.

Взрослый может, конечно минимизировать риск, игнорируя его, но только здесь и сейчас, а может помочь понять зачем ребенок рискует, помочь начать ребенку действовать, развивая саморегуляцию. И тем самым научит ребенка быть успешным в детском саду, в школе, во дворе с друзьями, и в дальнейшей жизни. Таким образом, ребенок через саморегуляцию управляет своим психоэмоциональным состоянием, воздействует на самого себя, с помощью слов, мысленных образов, управляя мышечным тонусом и дыханием.

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ В. В. ВОСКОБОВИЧА.

ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ

*Кудренко И.А., воспитатель
Стыденко А.А., воспитатель
МБДОУ «Подгоренский детский сад №2»
Подгоренского муниципального района*

Аннотация. В статье представлен опыт использования игр В.В.Воскобовича в оцифрованном варианте

Ключевые слова: многофункциональность, цифровое пространство, интерактивные плакаты, онлайн-доски, широкий диапазон применения.

21 век — век инновационных технологий, время, в котором мы живем и развиваемся. Сегодня люди не могут представить свою жизнь без таких вещей, как планшет, телефон, компьютер, интернет. В каждой семье есть гаджеты и они находятся в свободном доступе для детей.

Цифровое пространство стало неотъемлемой составляющей жизни современного ребенка. Дети, наблюдая за жизнью взрослых, начинают интересоваться, и знакомится с гаджетами с ранних лет. Источником формирования его представлений 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 этой целью мы осваиваем новые технологии и приемы подачи информации.

Использование компьютерной техники при работе с дошкольниками помогает сделать процесс обучения современным и интересным для самого ребенка, позволяет расширять возможности подачи учебного и развивающего

материала, способствует повышению заинтересованности и мотивации дошкольников. Применение ИКТ в дошкольном образовании предоставляет педагогу большие возможности для создания пособий, которые будут интересны для его воспитанников, оно возможно и необходимо, потому что это способствует повышению интереса к обучению, его эффективности, развивает ребенка всесторонне.

Наш детский сад является тьюторским центром компании РИВ и мы активно используем игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича в образовательном процессе в нашем дошкольном учреждении. Почему же мы выбрали именно эти игры?

Развивающие игры имеют очень много плюсов.

Во-первых эти игры имеют большую многофункциональность. В каждой игре можно решать множество образовательных и воспитательных задач. В процессе игры малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Во-вторых игры предназначены и могут использоваться широким возрастным диапазоном участников игр.

Одна и та же игра интересна и может быть применена для малышей, старших дошкольников, а иногда даже учеников начальной школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

Все игры имеют сказочную «огранку», интерпретацию. Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс, которые принимают форму геометрических фигур и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Игровая форма подачи учебного материала привлекает внимание малышей и способствует лучшему пониманию и запоминанию.

Развивающие игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича содержат в себе огромный творческий потенциал.

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым и являются прекрасным инструментом укрепления детско-родительских отношений.

Каждая игра имеет свои конструктивные элементы. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка.

Игры В.В. Воскобовича мы применяем на занятиях в детском саду, при работе с воспитанниками, которые болеют и находятся дома, используем дидактический материал, приобретенный у компании РИВ нашим детским садом.

При введении дистанционного образования во время самоизоляции, мы задумались, как организовать учебный процесс с нашими воспитанниками и не прерывать их обучение, ведь дидактические игры компании РИВ есть не у каждого ребенка. Нам пришла в голову мысль попытаться трансформировать игры Воскобовича с цифровой формат.

Интерактивные игры, мы разрабатывали с использованием разных цифровых ресурсов и сервисов: с помощью программы Power Point, онлайн доски **Jamboard** и Padlet от Google, сервиса LearningApps, сайта бесплатных онлайн-пазлов www.jigsawplanet.com. Методом проб и ошибок эти игры были созданы. Возникла необходимость выбора способа преподнесения этих игр воспитанникам, предоставление возможности их использования каждым ребенком.

Для систематизации оцифрованных игр В.В. Воскобовича мы использовали сервис ThinkLink. Сервис Thinglink позволяет создать

интерактивный плакат на одной иллюстрации. Интерактивный плакат – это средство предоставления информации, способное активно и разнообразно реагировать на действия пользователя. Слово «интерактив» пришло к нам из английского от слова «interact». «Inter» - «взаимный», «act» - действовать.



К изображению на плакате добавляются метки, которые обеспечивают переход к дополнительным материалам: текстовым комментариям, фотографиям, аудиофайлам, видеороликам, ссылкам на сайты. Выражаясь словами разработчиков данного сервиса, он "помогает изображениям оживать".

Плакаты созданные с помощью сервиса ThinkLink содержат гораздо больше учебного материала, чем обычные мультимедийные плакаты и предоставляют его в гораздо более наглядной и эффективной форме.

Интерактивный плакат, представляет собой своеобразную методическую копилку развивающих игр В.В. Воскобовича, которые мы преобразовали в цифровой формат.

Кто же нас встречает в Фиолетовом лесу? Малыш Гео зовет отправиться в путешествие в поисках Плодов Знаний. Чтобы не заблудиться, необходимо соблюдать правила, двигаться, нажимая на цветные кнопки в соответствии с их

порядковым номером. Правильно выполненное задание дает возможность проходить следующее испытание.

На нашем пути кнопка с цифрой 1. Чтобы Фиолетовый лес пустил нас, нужно расставить гномов по цветам радуги и громко прочесть заклинание, назвав по имени каждого гнома. Игра создана с помощью Сервиса LearningApps - это конструктор интерактивных заданий для учебно-воспитательного процесса в разных режимах – «Пазлы», «Найди пару», «Найди соответствия», «Установи последовательность» и др.

Цель этой игры - закрепить название цвета и последовательность цветового спектра радуги. Игра может быть использована как для индивидуальной работы на планшете, компьютере, так и подгруппой детей на интерактивной доске.

Следующая кнопка номер 2 и новое задание. Среди леса стоит дом, на цепи хозяин в нем, чтобы дальше нам пройти, друга Рексу отыщи.

Перед нами интерактивный пазл, созданный с помощью сайта бесплатных онлайн-пазлов www.jigsawplanet.com, собрав который ребенок видит схему. С помощью этой схемы на геоконте выкладывается изображение. Для детей младшего дошкольного возраста используем пазлы с минимальным количеством частей, для детей старшего возраста - схемы сложнее и состоящие из большего количества частей. Выкладывание пазла подразумевает индивидуальную работу, затем полученную схему использует подгруппа детей для получения изображения на дидактическом пособии «Геоконт».

Отправляемся дальше. Кнопка номер 3. Перед нами Озеро Айс, как мы можем добраться на другой берег?

Следующий вид заданий - интерактивный графический диктант. Дети рисуют изображение на поле - ковровографе по клеткам, в данном случае разные виды транспорта. Работа может быть организована индивидуально, подгруппой. Таким образом активизируем у наших детей пространственные представления: вверх, вниз, вправо, влево.

Это задание ребенок может выполнять как онлайн, используя онлайн доску **Jamboard** — интерактивную доску от Google, так и пособие миниларчик.

На другом берегу озера Айс находится кнопка номер 4 нас встречают герои Фиолетового леса, предлагают нам сыграть в прятки. Необходимо как можно быстрее найти всех героев, решив пример и подобрав карточку с нужным ответом. Игра также сделана с помощью сервиса LearningApps.

Для детей младшего возраста подбираются карточки с количеством предметов и цифр, для детей старшего возраста пример и результат вычислений. Из двух карточек получаем изображение героя.

Нажимаем на следующую кнопку номер 5. Пока мы играли в прятки, некоторые герои фиолетового леса заблудились, поможем им найтись. По ссылке переходим на интерактивную игру, сделанную в программе PowerPoint.

Следующее испытание ждет нас на кнопке под номером 6. Перед нами схема дворца, где спрятаны плоды знаний, если мы построим его, может быть он распахнет свои двери. На онлайн доске Jamboard дети выкладывают изображение по схеме из летающих льдинок озера Айс. С помощью этой игры наши дети учатся ориентироваться в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях.

Ура! Дворец найден. Следующая кнопка показывает нам, что необходимо открыть кодовый замок, подобрав нужные логоформы, обращая внимание на верхушки (верх) и корешки (низ) фигуры. Ребенок учится с помощью этой игры анализировать, сравнивать, объединять части в целое.

Дворец построен, дверь открыта, мы пришли к цели и нашли плоды знаний.

Интерактивный плакат, представляет собой своеобразную методическую копилку развивающих игр В.В. Воскобовича, которые мы преобразовали в цифровой формат.

На наш взгляд интерактивные плакаты являются отличными помощниками воспитателя. Они способствуют повышению активности и любознательности дошкольников, позволяют дифференцировать задания для детей с разными индивидуальными особенностями, а также дают возможность сделать нашу работу с детьми насыщенной, доступной, интересной.

Таким образом, цифровая трансформация это данность современного времени. Этот инструмент – альтернатива взаимодействия с воспитанниками, которые не посещают детский сад.

В нашем дошкольном учреждении мы активно используем интерактивный плакат в педагогическом процессе, что позволяет сделать его более эффективным и занимательным для наших воспитанников. Данный вид пособий является хорошим помощником для воспитателей.

Интерактивный плакат имеет ряд преимуществ: высокая интерактивность, простота в использовании и его создании, предоставляет возможность использовать богатый визуальный материал, позволяет организовать групповой и индивидуальный подход, учебный материал можно подобрать в соответствии с тематикой недели.

Нами была разработана серия интерактивных плакатов и игр, предназначенная для использования на занятиях с детьми дошкольного возраста, причём данные плакаты можно применять как в младшем, так и в старшем дошкольном возрасте.

Таким образом, цифровая трансформация это данность современного времени. Этот инструмент – альтернатива взаимодействия с воспитанниками в онлайн и офлайн режимах.

Список литературы:

1. Волкова, Н. А. Разработка и использование интерактивных плакатов. URL <https://nsportal.ru/detskiy-sad/upravlenie-dou/2017/11/28/master-klass-razrabotka-i-ispolzovanie-interaktivnyh-plakatov>
2. Воскобович В.В. «Гео-Метри-Я» - М., 2007
3. Воскобович В.В. «Тайна ворона Метра» - М., 2007
4. Воскобович, В. В., Харько, Т. Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В, Воскобович, Т. Г. Харько. - М., 2007
5. Лузан, Е. Ю. Актуальность применения интерактивных плакатов для реализации ФГОС / Е. Ю. Лузан, Т. М. Зуева, В. А. Перелыгин. — Текст : непосредственный // Школьная педагогика. — 2015. — № 2 (2). — С. 27-30. — URL: <https://moluch.ru/th/2/archive/8/131/>

СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ КАРТЫ КАК ПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СОБЫТИЯ

*Межова С. Л., старший воспитатель
МБДОУ «Центр развития ребенка — детский сад № 188»
г.Воронеж*

Аннотация. В статье представлен опыт разработки образовательного селфи-квеста для организации образовательного процесса в ДОО.

Ключевые слова: многофункциональность, цифровое пространство, интерактивные плакаты, участники образовательных отношений.

Любое образовательное событие, можно сделать интересным с помощью использования интерактивной карты, которая может выступать как презентация любого образовательного события.

В нашем случае это - Образовательный селфи-квест, который объединил всех участников образовательных отношений детей, педагогов и родителей.

И прежде чем познакомиться с технологией создания такой карты раскроем весь потенциал, который в нее будет заложен через реализацию образовательного селфи-квеста.

Что такое «селфи» и «квест» по отдельности знают уже не только, взрослые, но и дети. Объединенный формат «селфи-квестов» известен в кругах программ аниматоров, которые предлагают участникам найти определенные места, обозначенные на карточках-подсказках, выполнить креативное задание, сделать селфи и получить заветный жетон! Селфи затем необходимо разместить в социальных сетях с определенными хештегами.

В нашем детском саду мы решили использовать формат «селфи-квеста» во взаимодействии с педагогами, родителями и детьми, через внесение в него образовательной составляющей, применив деятельностный подход в подборе заданий для детей.

Тема первого селфи-квеста – «Я живу в Воронеже» была выбрана не случайно. Наш детский сад реализует технологии эффективной социализации

дошкольников (автор – Наталья Петровна Гришаева), среди которых есть технология – «Ситуация месяца». А тема октября с одноименным названием как раз и натолкнула нас на мысль о том, что дети могут не только познакомиться или вспомнить известные места родного города, но и совершить к ним виртуальную экскурсию вместе со взрослыми гидами, а также закрепить полученные знания в деятельности по теме экскурсии.

Цель данного селфи-квеста: знакомство с достопримечательностями города Воронежа и формирование социальных ролей у детей: «Я – житель большого города», «Я горжусь своим городом», «Я знаю памятные места Воронежа».

Для реализации селфи-квеста необходимо выбрать его тематику, с творческой группой педагогов и родителей обозначить и распределить места, для съемки видео-сюжетов, обозначить временные и концептуальные рамки и параллельно подобрать деятельность для детей по тематике видео-ролика. После съемок и монтажа все видео выкладываются на сервис [youtube.com](https://www.youtube.com) педагогов и мне, как куратору проекта, присылаются ссылки на видео-контент. В итоге у координатора проекта - есть таблица со ссылками и можно приступать к созданию интерактивной карты для ее дальнейшей презентации детям и родителям.

Для создания интерактивной карты очень удобен сервис <https://www.canva.com/>. Регистрация в этом сервисе достаточно проста, русскоязычный интерфейс и арсенал бесплатных функций широк для применения, без привлечения использования платного контента.

Так как мы планируем создать интерактивную карту с обозначенными на ней известными местами Воронежа удобнее заранее подобрать необходимые картинки и фото, но можно это делать и в реальном времени и копировать прямо из интернета. И еще раз повторюсь - иметь активные ссылки на Ютуб-канал, где размещен заранее созданный видео-материал.

На главной странице выбираем - создать дизайн и там выбираем плакат (вертикальный или горизонтальный вариант по вашей задумке). Слева с

помощью вкладки загрузки можно загрузить ваши выбранные изображения, а можно вставить их прямо с компьютера или интернета используя клавиши Ctrl+V. В нашем случае так как мы делаем карту - сначала вставляем подложку, основание нашего макета, и подписываем ее. В левой вкладке выбираем текст и корректируем его по цвету и размеру.

Затем мы можем зафиксировать изображение, чтобы впоследствии вставки других картинок оно не двигалось - для этого необходимо нажать на замочек вверху под тремя точками, то же можно потом делать и с текстом и с остальными изображениями.

Наша основа для карты готова и теперь можно наполнить ее по предыдущему образцу необходимыми изображениями и подписать, корректируя размер изображения и цвет и размер текста. Если есть дополнительные задания по деятельности - мы используем знаки вопроса, которые тоже можно вставить картинкой.

Когда карта будет заполнена полностью, можно начать делать ее интерактивной, для этого необходимо к каждой картинке с музеем прикрепить нужную ссылку на ютуб-канал. Я покажу на примере одной картинке, а остальное можно делать по аналогии.

Выделяем картинку с изображением музея, и затем нажимаем на три точки над ней. В активной строке мы выбираем ссылку. И вставляем необходимую ссылку в выплывающую строку. Потом нажав на картинку и ссылку мы можем проверить как это работает, удалить ссылку или поменять в случае необходимости.

Подобным образом мы добавляем ссылки к каждому изображению - видео или онлайн-задания. Сохранить документ необходимо в рекомендуемом PDF формате.

Карта готова к использованию - дети с педагогами и родителями могут открыть ее в любом устройстве при наличии интернета и совершать интерактивные экскурсии.

В нашем арсенале находиться уже три интерактивных селфи-квеста, которые посвящены нашему городу “Я живу в Воронеже”, “Воронеж - город воинской славы” и “Музеи города Воронежа”. Итогом селфи-квестов являются виртуальные выставки фотографий с этих мест Воронежа, которыми делятся родители и дети.

Кейс видео-материалов в формате тематических интерактивных карт находятся в открытом доступе на сайте нашей организации. Все желающие родители с детьми или педагоги могут в любой момент посмотреть необходимый или понравившийся сюжет. Кроме того, формат образовательного селфи-квеста очень хорошо практико-ориентирован, не затруднителен в организации даже в рамках одной группы и обязательно будут иметь успех среди детей, родителей и педагогов!

Список литературы:

1. Технологии эффективной социализации в детском саду и в начальной школе. Планирование, результаты, диагностика: учебно-методическое пособие/ под ред. Н.П.Гришаевой.- М.:Линка-Пресс, 2019. - 264 с.

МАСТЕР-КЛАСС ДЛЯ ПЕДАГОГОВ НА ТЕМУ: «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ВЕБ-КВЕСТ (WEBQUEST) ТЕХНОЛОГИИ В ДОО: ОСОБЕННОСТИ, ЭФФЕКТИВНОСТЬ, ПЕРСПЕКТИВЫ»

*Лукьянова Т.В., воспитатель
МКДОУ «Центр развития ребенка — детский сад № 18»
Борисоглебского городского округа*

Аннотация. В статье представлены возможности и перспективы использования игровой веб-квест технологии в воспитательно-образовательном процессе ДОО на примере веб-квеста для младших дошкольников «Укрепляем иммунитет вместе с Барбоскиными».

Ключевые слова: ФГОС ДО, ИКТ, веб-квест технология, Wix.com.

Использование ИКТ в воспитательно-образовательном процессе дошкольников не является очередной модной игрушкой, а является требованием

и вызовом времени. Ведь именно мастерское владение средствами ИКТ позволяет педагогу ДОО разнообразить формы организации воспитательно-образовательного процесса, повысить качество взаимодействия с семьями воспитанников, а также активизировать познавательную деятельность дошкольников не только в процессе организованно-образовательной деятельности, но и дистанционно, что приобретает особую актуальность в условиях ограничений.

Наибольшую заинтересованность у воспитанников и их родителей вызывают веб-квесты, созданные в конструкторе Wix.com, которые позволяют обучать детей вместе с их любимыми героями. Использование веб-квест технологии способствует формированию у воспитанников целого ряда важных умений и навыков.

Цель мастер-класса: совершенствовать ИКТ компетенции педагогов.

Задачи мастер-класса:

- познакомить педагогов с приложением Wix.com;
- научить создавать веб-квесты в данном приложении, используя различные мультимедийные форматы;
- побуждать педагогов проявлять креативность и инициативу.

Ход мастер-класса:

I. Вступительное слово

– Добрый день, уважаемые коллеги. Современные условия предъявляют системе дошкольного образования новые требования, которые ставят перед педагогом задачу выбора форм, методов, приемов, технологий обучения. С большой проблемой педагогическое сообщество столкнулось в марте этого года, когда все образовательные организации страны находились в режиме самоизоляции и остро стал вопрос о том, как не прервать образовательный процесс? И что же помогло нам – педагогам справиться с возникшей проблемой? (*Дистанционные образовательные технологии*). Совершенно верно.

– Как педагог, которому не безразлично будущее дошкольного образования, я стараюсь отвечать современным вызовам, активно применяя в

процессе организации воспитательно-образовательной деятельности детей инновационные технологии. Особое внимание уделяю информационно-коммуникативным технологиям (далее – ИКТ).

II. Мотивационный этап

– Стоит отметить, что средства ИКТ нашли широкое применение в работе сотрудников нашего ДОО в процессе организации взаимодействия с семьями воспитанников. В рамках реализации проекта «Детский сад для всех. Образование с пеленок» сотрудники ДОО участвуют в работе консультационного центра и оказывают родителям педагогическую, методическую, диагностическую и консультативную помощь. В условиях ограничений, связанных с распространением коронавируса – консультирование родителей производится дистанционно. Достаточно часто на электронную почту КЦ приходят письма от родителей с просьбой о помощи. Недавно мы получили письмо со следующим содержанием:

Добрый день! Моей дочке 2,5 года. Она совсем не хочет мыть руки перед едой. Подскажите, есть ли какие-нибудь игровые упражнения, чтобы заинтересовать ребенка и научить его правилам здорового образа жизни. Большое спасибо [2].

Действительно, данный вопрос является особенно актуальным для родителей детей данного возраста. Решить данную проблему и стать помощником в обучении дошкольников правил здорового образа жизни поможет использование веб-квест (webquest) технологии. Образовательные возможности квест-игр в полной мере отвечают требованиям ФГОС ДО.

Чтобы помочь маме мной был разработан веб-квест на тему «Укрепляем иммунитет вместе с Барбоскиными» [1]. Цель представленного веб-квеста: формирование здорового образа жизни у детей используя различные современные методы и приемы. Ссылка на страницу, созданного веб-квеста была расположена на странице ДОО и отправлена маме, обратившейся к нам за помощью. Эффективность, разработанного мной квеста подтверждается ответным письмом от мамы:

Добрый день! Огромное спасибо за такую интересную игру и подробную консультацию. Мы с дочкой отправились в путешествие по стране «Крепкого иммунитета» и вместе выполнили все задания. Дочке очень понравилось! Я стала замечать положительные сдвиги. Очень Вам благодарна. Будем ждать новые игры и задания [2].

– Уважаемые коллеги, предлагаю Вам побыть сегодня в роли сотрудников цифровой лаборатории и познакомиться с алгоритмом создания веб-квеста на примере представленного квеста. Отправляю в общий чат ссылку на сайт Wix.com, Вы можете пройти по ссылке, и, следуя моим рекомендациям зарегистрироваться на данной платформе и начать создавать свой личный веб-квест.

Веб-квест состоит из следующих обязательных частей:

1) Введение; 2) Ресурсы; 3) Процесс работы; 4) Оценка; 5) Заключение [3].

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. Педагог может воспользоваться уже готовым веб-квестом, а может создать свой. Функционируют целые сайты (Wix.com, Jimdo), на которых можно найти не только примеры учебных веб-квестов, но и шаблоны для их создания.

III. Практический этап

– А сейчас я предлагаю Вам научиться создавать веб-квесты в конструкторе Wix.com на примере представленного квеста. Чтобы начать работу с сайтом необходимо создать свой аккаунт или войти уже в созданную учетную запись. Чтобы не тратить на это время, я создала для каждой из Вас учетную запись и уже ввела данные. В дальнейшем для создания квестов вы можете пользоваться этой учетной записью или создать собственную.

Рассмотрим дальнейший алгоритм действий:

– Выбираем следующее: Создать сайт > Пропустить > Другое > Создайте сайт самостоятельно в редакторе Wix> Выбрать шаблон > Пустые > Широкий хедер. В правом верхнем углу есть знаки: «Назад, отмена, Вернуть, Сохранить, Предпросмотр, как сайт будет выглядеть. Слева есть горячие клавиши, которые

позволят нам добавить видео, фото, аудио материалы, создать кнопку для перехода со страницы на страницу и т.д.

Приступим к работе!

1) Для начала введем название. Нажимаете на «Имя сайта»> вводите нужное название> «редактировать текст» (в окне «Настройка текста» можно выбрать цвет текста, расположение, размер, шрифт и многое другое);

2) Нажимаем на верхнее фото сайта «горы»> рядом с фото появляется меню > Заменить фото > можно выбрать фото по поиску (например: образование) или другое (фото выбрать > ОК) , либо «Загрузить файлы» > «Загрузить с компьютера»> выбрать папку, где хранится фото > фото выбрать > ОК [4].

3) Работаем с вкладками сайта:

Для того, чтобы изменить названия вкладок и их структуру, необходимо: Слева в меню выбрать «Меню и страницы» > При нажатии на каждую вкладку – открывается и показывает ее содержимое, которое в дальнейшем будем менять: независимо, какое есть содержимое – всё можно редактировать и добавлять. Вкладки «Услуги», «Галерея», «Связаться» необходимо удалить. Справа от вкладок есть знак «...», нажимаем у вкладки «Услуги» на знак и «Удалить», также и с другими вкладками. Вкладка «О нас» подходит для Задания 1, копируем данную вкладку несколько раз и переименовываем на Задание 2 и Задание 3. У вкладки «Главная» тоже делаем копию и именуем «Награждение». Для того чтобы «Награждение» было в конце, наводим мышь на название вкладки, левой кнопкой мыши перетаскиваем вниз. Далее необходимо поменять дизайн вкладок.

4) Далее выбираем фон для сайта, закрываем на крестик. Фон можно добавить отдельно на каждую страницу сайта, также везде один. Для этого: Фон > Добавить на другие страницы > Выбрать галочкой нужные страницы.

5) Переходим к заполнению содержимого страниц. Каждый блок на странице можно менять, удалять, настраивать дополнительно (при нажатии на каждый блок появляется дополнительно рядом меню для настройки). Если необходимо добавить дополнительно изображение (по поиску, с компьютера),

видео (по поиску, с компьютера), кнопки – слева в меню есть кнопка «Добавить». Таким образом, включаете каждую вкладку и наполняете содержимым:

6) Для того, чтобы воспитанники переходили еще на другие сайты во время выполнения задания, проще создать кнопки и, нажимая на них, дети будут переходить куда нужно. Для этого: Слева в меню «Добавить» > Кнопки > Кнопки-иконки > Выбираем кнопку > Располагаем в нужном месте > В меню выбираем «Ссылка» > На страницу > в текущем окне > Сохранить.

Далее продолжаем заполнять содержимое страниц сайта в зависимости от тематики квеста. Предлагаю Вам заполнить вкладку «Задание 3».

7) После того, как всё готово, в правом верхнем углу нажимаем «Опубликовать» > Просматриваем, чтобы все ссылки работали > копируем и предлагаем ссылку родителям. А сейчас проверим, как у нас все работает [4].

– Вы не забыли, что мы находимся в цифровой лаборатории и главная цель разработки нашего квеста – это формирование здорового образа жизни и укрепление иммунитета? И теперь я Вам предлагаю создать витаминный коктейль с помощью нано-блендера, который сделает наш иммунитет неуязвимым для любого вируса.

Уважаемые коллеги, на сегодняшний день – это только мечта, но я очень надеюсь, что в недалеком будущем наступит такой момент, когда мы с вами сможем, лишь нажав на кнопку получить желаемый продукт, а в нашем случае получить коктейль, который смог бы излечить человечество от всех болезней.

IV. Рефлексия

– Уважаемые сотрудники цифровой лаборатории, считаю, что мы справились с поставленной целью. Предлагаю оценить нашу работу с помощью приложения «анкетолог». Пройти эту анкету вы сможете в удобное для Вас время, а я смогу проанализировать Ваши ответы. Аналог данной анкеты представлен на экране. Я бы очень хотела, чтобы Вы высказали свое мнение и продолжили понравившуюся вам фразу.

– Давайте подведем общий итог. Мне бы очень хотелось, чтобы каждая из Вас высказала свое мнение и ответила на вопрос: каким он был наш мастер-класс? Используя лишь одно слово. Для меня он был – продуктивным. А для Вас?

– Коллеги, для меня очень важно Ваше искреннее мнение. Благодарю Вас за плодотворное сотрудничество и вручаю Вам сертификат о прохождении мастер-класса. Это еще не все, я подготовила для Вас памятку. Надеюсь, что в дальнейшем Вы будете использовать данную технологию в своей педагогической деятельности.

– Спасибо за внимание!

Список литературы:

1. Лукьянова Т.В. Веб-квест для дошкольников «Укрепляем иммунитет с Барбоскиным» на сайте Wix.com [Электронный ресурс]. URL: <https://tatyanaatorzhinskay.wixsite.com/mysite-2> (дата обращения: 20.11.21).
2. Официальный сайт МКДОУ БГО Центра развития ребенка – детского сада № 18 [Электронный ресурс]. URL <https://ds18.vrn.prosadiki.ru/> (дата обращения: 13.11.21).
3. Томенко И.Ф. Квест-игра – современная игровая технология в ДОУ // Образование: традиции и инновации. Материалы XXI международной научно-практической конференции. Отв. редактор Уварина Н.В., 2019. С. 177-179.
4. Федорова Е. О. Создание web-квестов на Wix.com [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/sozdanie-web-kvestov-na-wix-com-4368669.html> (дата обращения: 19.11.21).