

Консультация для воспитателей

«Цифровая образовательная среда в ДОУ»

Подготовил: Старший воспитатель Булгакова А.В.

СЛАЙД 1-2. В настоящее время окружающее цифровое пространство стало неотъемлемой составляющей жизни ребенка, начиная с раннего возраста. Источником формирования представлений ребенка об окружающем мире, общечеловеческих ценностях, отношениях между людьми становятся не только родители, социальное окружение и образовательные организации, но и медиаресурсы. Для современных детей познавательная, исследовательская игровая деятельность с помощью компьютерных средств является повседневным, привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний и впечатлений.

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

СЛАЙД 3. Цифровая образовательная среда - один из федеральных проектов, входящих в национальный проект «ОБРАЗОВАНИЕ»:

Задача проекта:

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

Разберем более подробно, что же такое ЦОС в ДОУ?

СЛАЙД 4. Цифровая образовательная среда (ЦОС) – это открытая совокупность информационных систем, предназначенных для обеспечения различных задач образовательного процесса. Слово «открытая» означает возможность и право любого пользователя использовать разные информационные системы в составе цифровой среды, заменять их или добавлять новые. Потребности и интересы детей учтены в основных нормативных документах в области образования, где ключевой задачей является повышение качества и доступности образования, в том числе, посредством организации современного цифрового образовательного пространства.

СЛАЙД 5. Организация современной цифровой среды в ДОУ способствует реализации ключевых принципов, целей и задач Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

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

СЛАЙД 6. Цели цифровой среды:

Для дошкольников:

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

СЛАЙД 7. Для родителей:

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

СЛАЙД 8-9. Для воспитателя:

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

- облегчение условий формирования индивидуальной образовательной траектории дошкольника

СЛАЙД 10. Работа педагогов при цифровизации учебного процесса:

1. Использование информационных ресурсов сети Интернет в организации познавательной деятельности дошкольников в организованной учебной деятельности.
2. Дистанционное образование, повышение квалификации.
3. Внедрение информационных технологий и ресурсов сети Интернет в отдельные этапы традиционного занятия.
4. Создание Интернет-занятий, интегрированных занятий.
5. Занятия на основе готовых программных продуктов.
6. Разработка собственного программного обеспечения, формирование и использование ресурсной базы медиатеки.
7. Создание банка данных развития дошкольников, базы портфолио.

СЛАЙД 11. Работа с детьми:

1. Познакомить с компьютерной техникой, с правилами безопасности и поведения на занятиях с использованием ИКТ.
2. Начать развивать компьютерную грамотность в рамках дополнительного образования дошкольников.

Использование различных форм ИКТ в учебном процессе

1. Презентации.
2. Тестирование.
3. Использование цифровых образовательных ресурсов в учебной деятельности.
4. Создание учебно-методических материалов.
5. Создание презентаций и фильмов по различным разделам.
8. Использование ИКТ в воспитательной работе ДОУ.

Демонстрация «Комплекта дидактических материалов для дошкольников» (Приложение 1)

СЛАЙД 12. Ожидаемые результаты цифровизации:

- Повышение эффективности процесса обучения.
- Активизация познавательной деятельности детей.
- Создание банка данных по различным направлениям деятельности.
- Создание общедоступной коллекции КИМ (компьютерно-игровых методик);

- Распространение опыта успешного использования дистанционных технологий в образовательно-воспитательном процессе ДОУ.
- Обеспечение массового доступа к дистанционным и облачным технологиям всех групп пользователей.

СЛАЙД 13. Единое информационно-образовательное пространство детского сада обеспечит:

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

СЛАЙД 14. Однако следует помнить, что ЦОС является только средством, помощником педагога в развитии ребенка и она не сможет полностью заменить живого человеческого общения.

СЛАЙД 15. СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ.

Комплект дидактических материалов для воспитателей ДОУ

I. Описания комплекса дидактических материалов (игр) для работы с дошкольниками

1. Автор (ФИО, должность, место работы): Булгакова Анна Владимировна, старший воспитатель, муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Ужурский детский сад №1 «Росинка».

2. Область профессиональной деятельности (воспитатель, логопед, музыкальный руководитель и др.): старший воспитатель.

3. Цель, задачи комплекса дидактических материалов (игр):

Цели:

- учить детей подражать звукам домашних животных.
- расширить и закрепить знания детей о диких животных.
- закрепить названия домашних животных и их детенышей.

Задачи:

- Познакомить детей с домашними животными.
- Расширять словарный запас детей.
- Развивать связную речь детей.
- Активизировать внимание и память детей.
- Развивать интерес к окружающему, воображение.
- Закрепить в активной речи ребенка название животных и их детенышей.
- Воспитывать чувство любви к окружающему миру, бережное отношение к обитателям живой природы.

4. Название игр, входящих в состав комплекса дидактических материалов (игр), с указанием направления познавательного развития: «Кто, что говорит», «Угадай кто», «Найди маму и её детёныша».

5. Возрастная группа: вторая младшая группа.

6. Методические рекомендации, возможные варианты использования (подробное описание): данные игры можно использовать как в индивидуальной работе с воспитанниками, так и в группе, для закрепления материала, работу можно давать на дом.

Игры так же могут быть использованы на этапах занятия: усвоения нового, обобщение, повторение, закрепление, отработка навыков.

7. Необходимое оборудование, программное обеспечение: ПК, проектор, экран, смарт-дока, доступ к сети Интернет, программы: Microsoft Word; Microsoft PowerPoint; онлайн сервис LearningApps.org.

II. Содержание итоговой работы

Разработка в MS Word

1. Аннотация развивающей игры для дошкольников

1. Автор (ФИО, должность, место работы): Булгакова Анна Владимировна, старший воспитатель, Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Ужурский детский сад №1 «Росинка».

2. Название игры: «Кто, что говорит».

3. Образовательная область: речевое развитие.

4. Возрастная группа: вторая младшая группа.

5. Цель, задачи:

- Цель: учить детей подражать звукам домашних животных.

Задачи:

1. Познакомить детей с домашними животными.

2. Развивать речь.

3. Расширять словарный запас детей.

6. Суть игры: Воспитанникам необходимо найти пары, т.е. соотнести картинку с голосом животного и его изображением.

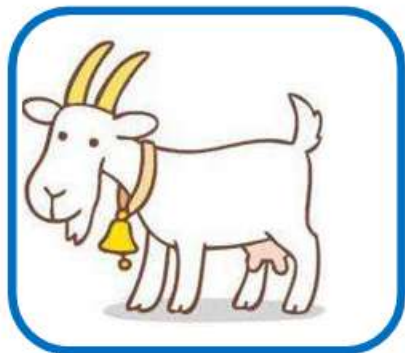
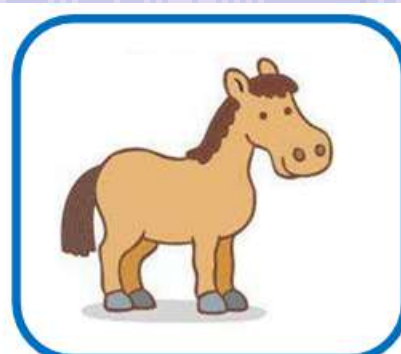
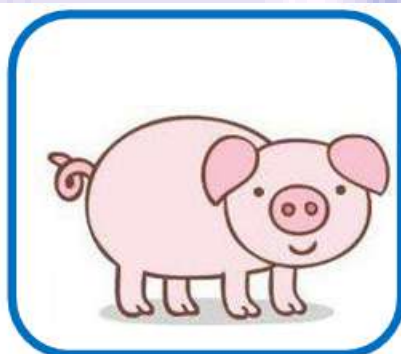
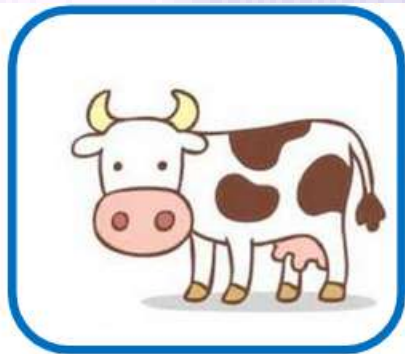
7. Правила игры: У воспитанников находятся только карточки с изображением животного. Воспитатель читает голос животного и просит воспитанника найти картинку с изображением животного, которое издает данный голос. Если воспитанник нашёл изображение животного верно, воспитатель кладет карточку с голосом рядом и просит воспитанника дополнить фразу, н. р. Воспитатель: «Мы с тобой правильно составили пару, давай повторим, корова говорит...» (Воспитанник «Му-у-у!») и т.д.

8. Методические рекомендации (возможные варианты использования): данную игру можно использовать как для индивидуальной работы, так и в группе, а также для закрепления знаний дома.

Игра так же может быть использованы на этапах занятия: обобщение, повторение, закрепление, отработка навыков.

9. Необходимое оборудование, программное обеспечение: ПК, программа Microsoft Word.

Комплект материалов для игры «Кто, что говорит»



Корова мычит:
Му-у-у!

Поросёнок хрюкает:
Хрю-хрю!

Лошадь ржёт:
Иго-го!

Коза мекает:
Ме-е-е-е!

Разработка в MS Power Point

1. Аннотация развивающей игры для дошкольников

1. Автор (ФИО, должность, место работы): Булгакова Анна Владимировна, старший воспитатель, Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Ужурский детский сад №1 «Росинка».

2. Название игры: «Угадай кто».

3. Образовательная область: познавательное развитие.

4. Возрастная группа: вторая младшая группа.

5. Цель, задачи:

Цель: Расширить и закрепить знания детей о диких животных.

• Задачи:

1. Развивать связную речь детей.

2. Активизировать внимание и память детей.

3. Развивать интерес к окружающему, воображение.

6. Суть игры: Используя презентацию Microsoft PowerPoint, воспитатель озвучивает загадки про диких животных, воспитанникам необходимо произнести отгадку, после чего появляется изображение животного и аудиофайл с его голосом для прослушивания.

7. Правила игры: Воспитатель предлагает воспитанникам отправиться в лес, демонстрируя слайд с изображением леса, предлагает послушать его звуки. После чего, спрашивает у ребят, а кто же живет в лесу? Помогут нам узнать загадки. Демонстрирует слайд с загадкой, читает ее вслух, после ответов детей, появляется изображение животного (отгадка), и аудиофайл с его голосом, для прослушивания.

8. Методические рекомендации (возможные варианты использования): данную игру можно использовать как для индивидуальной работы, так и в группе, а также для закрепления знаний дома.

Игра так же может быть использована на этапах занятия: усвоение нового, обобщение, повторение.

9. Необходимое оборудование, программное обеспечение: ПК, проектор, экран, программа Microsoft PowerPoint.

2. Ссылка на интерактивную игру:

<https://cloud.mail.ru/public/LsWX/XEzGNJbuQ>

Разработка в онлайн сервисе LearningApps

1. Аннотация развивающей игры для дошкольников
1. Автор (ФИО, должность, место работы): Булгакова Анна Владимировна, старший воспитатель, Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Ужурский детский сад №1 «Росинка».
2. Название игры: «Найди маму и её детёныша».
3. Образовательная область: Познавательное развитие.
4. Возрастная группа: вторая младшая группа.
5. Цель, задачи:
 - Цель: Закрепить названия домашних животных и их детёнышей.
 - Задачи:
 1. Закрепить в активной речи ребенка название животных и их детёнышей.
 2. Развивать память, внимание.
 3. Воспитывать чувство любви к окружающему миру, бережное отношение к обитателям живой природы.
 6. Суть игры: Воспитанникам необходимо составить пары. Найти к карточке с изображением домашнего животного (мамы), карточку с изображением детёныша этого животного.
 7. Правила игры: Воспитанникам предлагается составить пары, т.е. найти домашнему животному (маме) её детёныша.
Воспитаннику нужно правой кнопкой мыши выбрать изображение детёныша и перенести его к изображению домашнего животного, т.е. его маме. Далее проговорить пару: «Это домашнее животное свинья и её детёныш поросенок» и т.д. по аналогии.
 8. Методические рекомендации (возможные варианты использования): данную игру можно использовать как для индивидуальной работы, так и в группе, а также для закрепления знаний дома.
Игра так же может быть использованы на этапах занятия: усвоение новых знаний, обобщение, повторение, закрепление, отработка навыков.
 - 9. Необходимое оборудование, программное обеспечение: ПК, проектор, экран, доступ к сети Интернет, регистрация в онлайн-сервисе LearningApps.

2. Ссылка на интерактивную игру:
<https://learningapps.org/watch?v=ptwr903kn21>