

Выступление на педагогическом совете «Цифровая образовательная среда в ДОУ».

Известный американский философ и педагог Джон Дьюи говорил: Если сегодня мы будем учить так, как учили вчера, мы украдем у наших детей завтра. И это действительно так, ведь современный ребенок совсем не такой, каким был 10 лет назад, его окружают всевозможные гаджеты, интерактивные игрушки, компьютерные игры, которые они быстро осваивают. Компьютерные технологии активно вошли в нашу жизнь, заменив схемы, таблицы и обычные картинки. Образовательная среда детского сада должна удовлетворять потребности и интересы современных детей. Идти в ногу со временем.

Именно поэтому, включение электронных средств обучения в воспитательно-образовательный процесс в дошкольном учреждении является в настоящее время одной из актуальных проблем.

Цифровая образовательная среда – современное понятие, которому в последнее время в системе образования стало уделяться достаточно большое внимание.

Что включает в себя данное понятие?

Цифровая среда – это совокупность ресурсов, обеспечивающих образовательный процесс и процесс управления образовательной организацией.

Компоненты цифровой среды:

- техническое оснащение
- информационные образовательные ресурсы
- педагогические технологии
- цифровые инструменты
- компетенции педагога в работе
- коммуникационные каналы
- цифровые следы

Правильно организованная образовательная среда помогает решить ряд задач как для педагогов, так и для родителей.

Задачи, которые помогает решить цифровая среда для педагогов:

1. Снизить бюрократическую нагрузку на воспитателя за счет автоматизации.
2. Экономить время подготовки к занятиям.
3. Повысить удобство проведения мониторинга и наблюдения за образовательным процессом.
4. Обогащать условия образовательного процесса для мотивации и активизации воспитанников.
5. Оптимизировать время при подготовке и проведения конкурсов, аттестации, других мероприятий.

6. Самостоятельно планировать траекторию своего профессионального развития.

Задачи, которые помогает решить цифровая среда для родителей:

1. Расширить образовательные возможности ребенка.
2. Повысить прозрачность образовательного процесса.
3. Облегчить коммуникацию со всеми участниками образовательного процесса.
4. Стать активным участником образовательного процесса.
5. Получить поддержку, помощь и консультацию специалистов.

Построение цифровой образовательной среды в ДОО включала в себя реализацию следующих этапов:

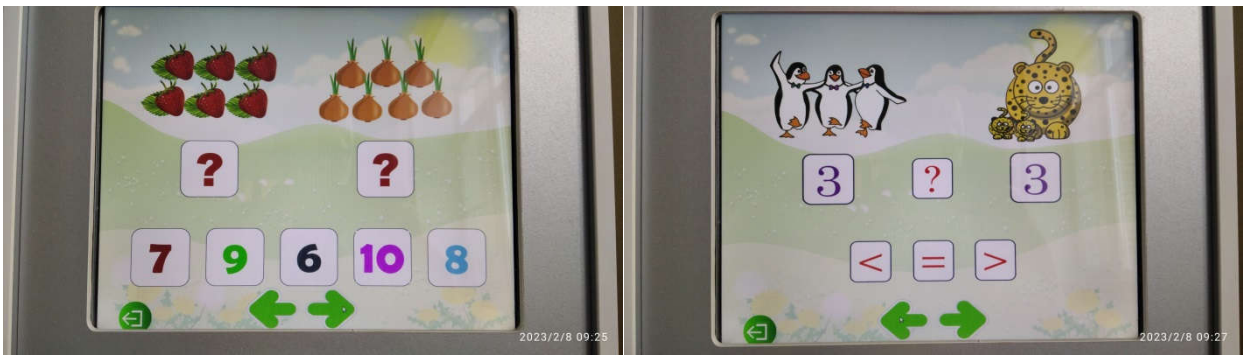
1. Повышение компетентности педагогических кадров в области ИКТ;
2. Оснащение ДОО необходимым техническим оборудованием;
3. Активное внедрение в практику работы интерактивных технологий.

С целью повышения педагогической компетентности педагогов в области ИКТ в ДОО были проведены обучающие практические семинары: «Ознакомление с новым интерактивным оборудованием», «Изучение методических рекомендаций по работе с детским учебно-игровым терминалом «Волшебный экран» и развивающим центром: «Олоним-15», семинар-практикум «Мастерство презентаций», мастер-класс «Создание дидактических игр в программе PowerPoint посредством переключателей». Параллельно с родителями было проведено тематическое родительское собрание «Познаем и развиваемся» с целью ознакомления с новыми интерактивными формами и методами работы в ДОО.

В своей работе педагоги применяют различные цифровые устройства:

1. Мультимедийный проектор

Чаще всего используется для просмотра презентаций и обучающих мультфильмов. Презентации применяются во всех образовательных областях: **Познавательное развитие.** При ознакомлении с окружающим миром использование данной технологии — это отличная возможность рассказать детям о мире, не выходя из дома и не летая в дальние страны. На занятиях по формированию элементарных математических представлений формируются способы зрительного восприятия, выделения качественных, количественных и пространственно-временных признаков и свойств, развивается зрительная память. Презентации помогают в усвоении детьми сенсорных представлений: формы, размер, цвет. Дети упражняются в прямом и обратном порядковом счете.



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



Художественно – эстетическое развитие. Занятия по ознакомлению с произведениями изобразительного искусства, декоративно-прикладного искусства строятся на зрительном, музыкальном, литературном материале. С помощью ИКТ можно знакомить воспитанников с творчеством художников, скульпторов, архитекторов, с мировыми произведениями искусства. Схемы поделок, рисунков более детально можно рассмотреть, если вывести на большой экран алгоритм выполнения, схемы заданий.



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



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

При проведении физкультминуток и динамических пауз во время и между занятиями также применяются мультимедийные презентации.

Основа любой современной презентации – облегчение процесса зрительного восприятия и запоминания информации с помощью ярких образов.

2. Детский учебно-игровой терминал «Волшебный экран».

Педагоги совершенствуют навыки работы с инструментами встроенного графического редактора и игровых программ, применяют обучающие возможности игрового комплекса на занятиях с детьми.

В образовательный процесс необходимо внедрять инновационные цифровые технологии, такие как компьютерные игры, которые должны быть тщательно подобраны с учетом возраста и учебной направленности. С этой целью разработана картотека интерактивных компьютерных игр.

Особое значение компьютерные игры могут иметь в области развития познавательных интересов детей, их интеллекта, логики, а также внимательности, усидчивости, быстроты реакции.

Компьютерные игры для детей бывают трёх типов:

- развлекательные игры;
- обучающие (познавательные) игры;
- развивающие игры.

Компьютерные обучающие и развивающие игры дают некую познавательную или образовательную информацию в интересной и занимательной форме для детей.

Развивающие игры формируют у детей умственные способности, такие как внимание и память, восприятие, пространственное мышление, логическое мышление.

Существуют также развивающие компьютерные игры, способствующие формированию у детей сенсорных эталонов, конструктивных навыков, которые обеспечивают формирование психических качеств.



Начиная работу по отбору компьютерных дидактических игр, необходимо было учитывать несколько важных моментов.

Во-первых, в играх должен присутствовать развивающий момент; игра должна давать детям некую познавательную или образовательную информацию, воспитателю же она должна помочь в достижении поставленных образовательных целей.

Во-вторых, игра должна иметь интуитивно понятный интерфейс, дети должны быстро понять суть и правила игры.

Игра должна быть привлекательной по своему оформлению, содержать качественную графику, интересное наполнение.

Важна также идея игры. Хорошо, если в ней присутствует занимательный сюжет, виртуальные герои. Но полезными могут быть также игры-задания, направленные на формирование определённого знания, нового умения, на внимание, логику, на определение последовательностей, на классификацию и на развитие других качеств мышления.

Ещё одним условием является непродолжительность игры. Оптимальное время, которое может быть отведено на компьютерную игру во время занятия, это 5-7 минут. Однако, можно организовать компьютерную игру познавательного характера и вне занятия, например, если по причине непогоды стала невозможной прогулка на воздухе. В этом случае длительность игры можно увеличить, но и тогда она должна длиться не более 15 минут.

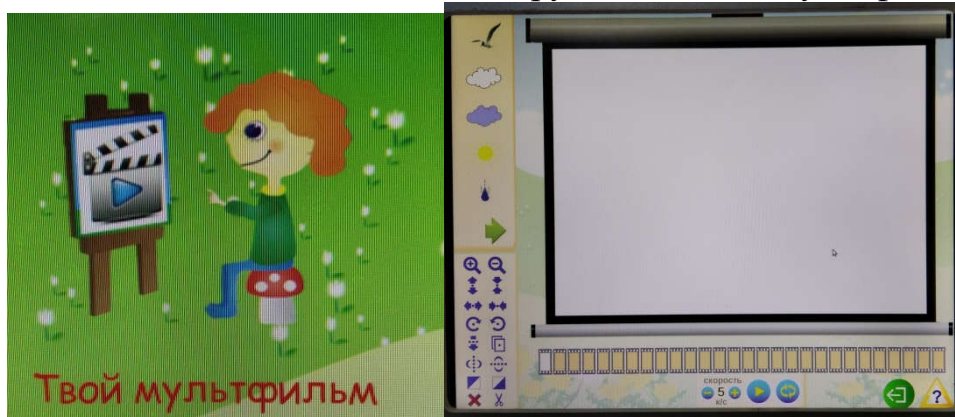
3. Развивающий центр «Олоним – 15».

Мультимедиа в образовательном процессе – это универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире. Она представляет собой сложный интегрированный процесс, построенный на объединении нескольких видов искусств. Работая над созданием мультфильма, дети осваивают области литературного творчества, изобразительного творчества, знакомятся с технической стороной деятельности. Кроме того, знакомство с профессиями мультипликации имеет огромное значение при реализации программы ранней профориентации детей дошкольного возраста.

Создание мультфильма проходит в несколько этапов:

1. Выбор сюжета
2. Определение техники анимации (*Для этого дети заранее знакомятся с различными техниками анимации*)
3. Раскадровка
4. Создание персонажей
5. Озвучивание
6. Монтаж
7. Просмотр мультфильма

Мультфильмы можно применять при закреплении различных образовательных тем. Например, для закрепления признаков времен года, дети совместно с воспитателем группы создали мультфильм «*Летний день*».



4. Интерактивная доска.

Интерактивная доска – это сенсорный экран, работающий как часть системы, в которую также входят компьютер и проектор. Компьютер передает сигнал на проектор. Проектор высвечивает изображение на интерактивной доске. Интерактивная доска работает одновременно и как обычный экран, и как устройство управления компьютером. Достаточно прикоснуться к поверхности доски, чтобы начать работу на компьютере. Управлять доской на расстоянии позволяет беспроводная мышь.

Управление компьютером можно производить с помощью специальных маркеров, идущих вместе с интерактивной доской или рукой.



Обеспечение взаимодействия с родителями воспитанников в цифровом пространстве.

Для решения данной задачи созданы совместные группы родителей, педагогов, специалистов, администрации детского сада в существующих и востребованных у родителей социальных сетях («*ВКонтакте*», «*Viber*», «*Telegramm*»). Внедрена система работы с родителями через Q-код.

Таким образом, использование цифровых технологий в дошкольном учреждении обеспечивает такие условия, при которых все участники образовательного процесса (педагог, ребенок, родитель) могут перемещаться внутри цифрового мира с помощью своего мобильного телефона, ноутбука или планшета и получать необходимую помощь и информацию. Использование цифровых образовательных ресурсов оправдано, так как позволяет активизировать деятельность обучающихся, дает возможность повысить качество педагогического процесса и профессиональный уровень педагогов, разнообразить формы взаимодействия всех участников образовательного процесса.