



АОУ ВО ДПО «Вологодский институт развития образования»
Выездное заседание совета руководителей базовых ДОО по реализации ФГОС ДО
«ПРАКТИКИ НАСТАВНИЧЕСТВА В СИСТЕМЕ ДОО»



ПРАКТИКУМ

Работа с интерактивным комплексом
«Играй и развивайся» в рамках гранта
«Детский сад-маршруты развития»

21 сентября 2023 год

Зинаида Сергеевна Балабанова,
методист лаборатории
развития дошкольного образования

8 (8172) 75-82-92 (доб.320)

balabanova_zc@viro.edu.ru

Введение технологий электронного образования – направление госполитики

Указ Президента Российской Федерации от
07 мая 2018 г. № 204
«О национальных целях и стратегических
задачах развития Российской Федерации
на период до 2024 года»



Создание современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность образования всех видов и **уровней**

Введение технологий электронного образования – направление госполитики

**Указ Президента Российской Федерации
от 21 июля 2020 г.**

«О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»



Национальная цель: Возможности для самореализации и развития талантов

Целевой показатель: вхождение Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования

Национальная цель: Цифровая трансформация

Целевой показатель: достижение «цифровой зрелости» ключевых отраслей экономики и социальной сферы, в том числе здравоохранения и образования

ФГОС: Цель дошкольной образовательной организации



Обеспечить детям полноценное и радостное проживание детства как уникального периода развития и формирования личности ребенка через поддержку **естественных процессов** развития, воспитания и обучения.

Почему?

• **«Внутренние» причины:** особенности развития современных детей – цифровых аборигенов

• **«Внешние» причины:**

- ✓ Мир, в котором мы живем – особенности социокультурной ситуации развития детей
- ✓ Государственная политика в сфере образования

Зачем?

Чтобы удовлетворить потребности детей в познании с помощью понятных им инструментов–технологий

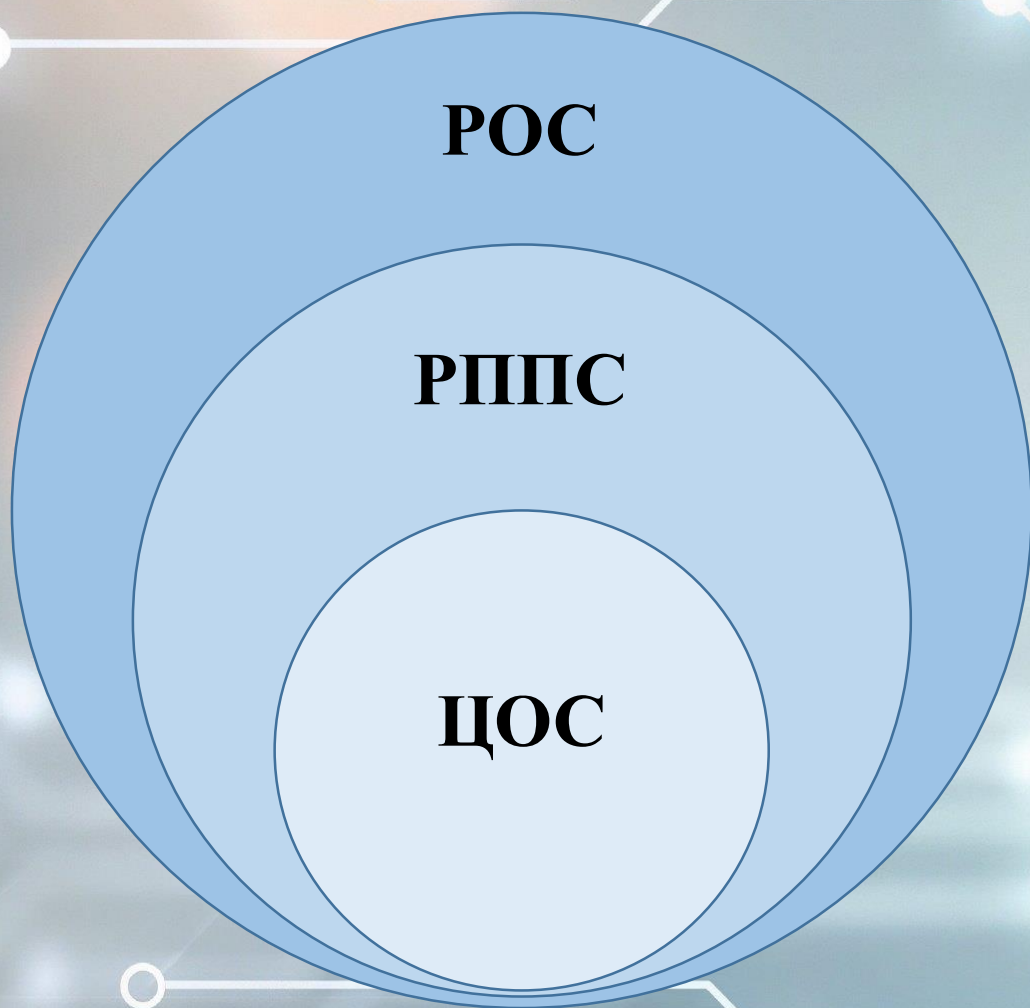


Цифровая образовательная среда

Цифровая образовательная среда образовательной организации – комплексное программное решение, включающее технологии, технические средства, сервисы и ресурсы (цифровые образовательные ресурсы – развивающий образовательный контент), объединяющее участников образовательного процесса.



Образовательная среда ДОО



Развивающая образовательная среда – система условий социализации и индивидуализации детей дошкольного возраста
(п. 2.4. ФГОС дошкольного образования)

Развивающая предметно-пространственная среда – часть образовательной среды, представленная специально организованным пространством (помещениями, участком и т. п.), материалами, оборудованием и инвентарем, для развития детей дошкольного возраста в соответствии с особенностями каждого возрастного этапа, охраны и укрепления их здоровья, учёта особенностей и коррекции недостатков их развития
(п.3.6.3 ФГОС дошкольного образования)

НАСТАВНИЧЕСТВО

Это **не цель, а средство.**

Нужно отчетливо понимать, для каких целей это средство подходит (и как именно его использовать), а для каких целей не подходит.



Это практика, которая (как и большинство образовательных практик) **не внедряется, а взращивается.**

Взращивается на определенном уровне образовательной культуры, социального доверия, гражданской активности.

РОЛЕВОЙ РЕПЕРТУАР СОВРЕМЕННОГО ПЕДАГОГА

Коуч

Ментор

Тьютор

Эдвайзер

Фасилитатор



МЕНТОРСТВО

Взаимодействие опытного работника – **ментора** и работника, испытывающего потребность в разрешении профессиональных затруднений, развитии профессиональных компетенций – **менти**, в процессе которого через неформальное взаимообогащающее общение, основанное на доверии и партнерстве, происходит передача опыта и знаний и развитие профессиональных компетенций, в том числе дополнительных профессиональных компетенций для нестандартных задач.



МЕНТОРСТВО

Что делает ментор?

- ✓ помогает менти изучить новые направления, освоить новые методы, способы, технологии работы;
- ✓ помогает менти понять свои источники ресурсов и потенциал;
- ✓ советуя, ментор делится своим опытом, и, тем не менее, не даёт готовых решений и не поучает;
- ✓ осуществление взаимодействия по принципу "равный-равному" (партнерский характер взаимодействия);
- ✓ мотивирует и стимулирует менти к работе и развитию;
- ✓ консультирует менти в сложных профессиональных ситуациях;
- ✓ помогает Менти в рефлексии, в анализе успехов и неудач;
- ✓ разъяснение вопросов, представляющих для менти трудность, а также поощрение процесса обсуждения вопросов путем передачи личного опыта;
- ✓ помогает принимать правильные решения, предлагая альтернативы на основе собственного опыта.



Цифровой менторинг: искусство наставничества в эпоху цифровой трансформации

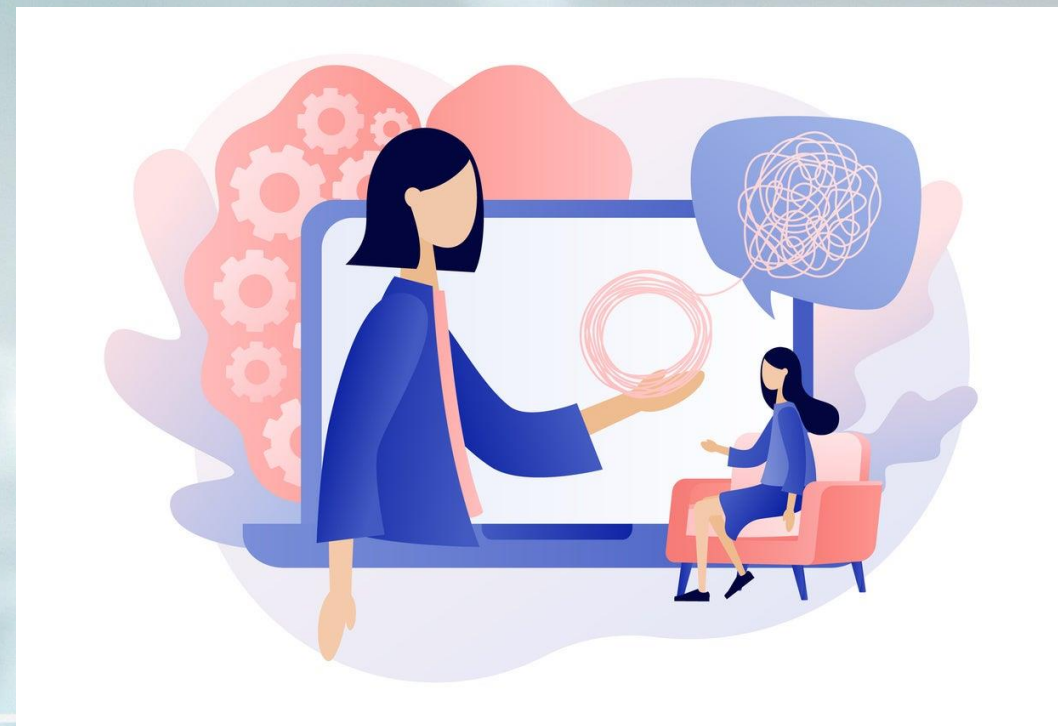
Цифровой менторинг представляет собой процесс наставничества, осуществляемый с использованием цифровых технологий

- ✓ открывает широкие возможности для наставников и подопечных во всех сферах профессионального развития
- ✓ люди могут обмениваться знаниями и опытом, преодолевая географические, временные и культурные ограничения
- ✓ доступность
- ✓ расширяет границы участия и удобства



Цифровой менторинг: искусство наставничества в эпоху цифровой трансформации

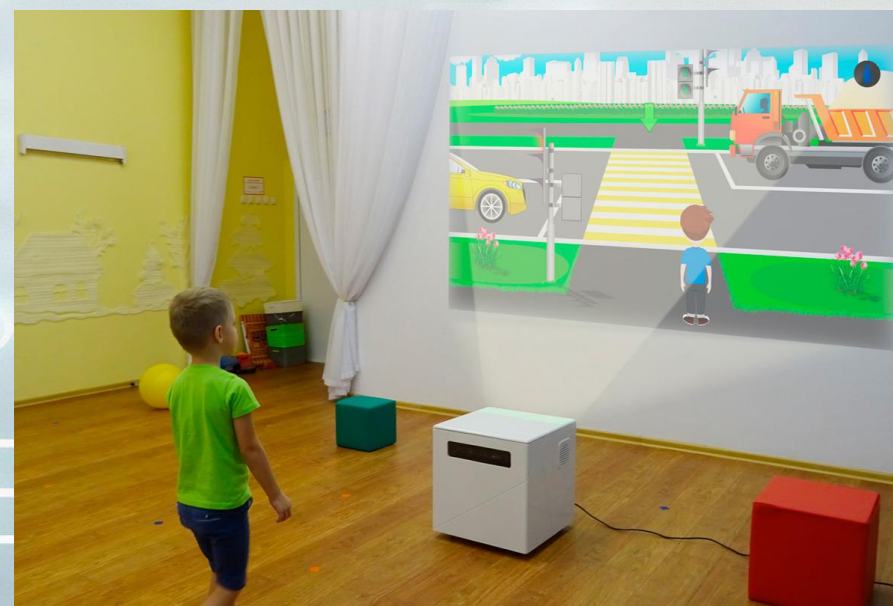
С развитием цифровой трансформации, цифровой менторинг становится неотъемлемой частью нашей жизни, предоставляя нам возможность быть как наставником, так и подопечным в этой уникальной и вдохновляющей среде.



5 траекторий развития образовательного пространства:

- ***Траектория 1*** - выявление профессиональных дефицитов - проведение автоматизированной самодиагностики профессиональных дефицитов по 6 блокам: предметная, методическая, психолого-педагогическая, коммуникативная, soft, digital с использованием ЕИС «ВИРО»
<https://lk.viro.edu.ru/>
- **Траектория 2** - устранение выявленных профессиональных дефицитов, посредством проведения мероприятий на региональном уровне (образовательные треки, методические интенсивы, авторские вебинары, практикумы, выездные заседания и др. для участников проекта)
- **Траектория 3** - устранение выявленных профессиональных дефицитов посредством проведения курсов повышения квалификации
- ***Траектория 4*** – устранение выявленных профессиональных дефицитов посредством внедрения в образовательную деятельность инновационной системы «Играй и развивайся» в соответствии с ФГОС ДО и ФОП ДО
- **Траектория 5** - диссеминация опыта стажировочных площадок

Работа с интерактивным комплексом «Играй и развивайся» - как одно из эффективных ресурсов цифровой образовательной среды дошкольной организации



ЦЕЛЬ: создание информационно-коммуникативной среды цифрового наставничества.

НОВИЗНА: создание и введение новых, эффективных процессов достижения профессиональных задач, устранение дефицитов при реализации направлений методической работы с использованием цифровых технологий, ресурсов и сервисов.

ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ (психолого-педагогические, коммуникативные, предметные, методические):

- Способность работать с цифровым контентом доступным и безопасным для педагога, воспитанников и родителей способом;
- Способность осуществлять анализ цифровых ресурсов в зависимости от цели и педагогического подхода в обучении;
- Способность выбирать цифровые образовательные ресурсы и применять их на разных этапах образовательного процесса;
- Проектирование и проведение индивидуальной, групповой и коллективной работы образовательной деятельности с использованием цифровых ресурсов
- Способность вносить изменения и разрабатывать цифровые ресурсы;
- Способность организовывать интерактивное информационное взаимодействие между участниками образовательной деятельности;
- Способность применять методы и приемы организации детской деятельности в информационно-образовательной среде
- Владеть методами и способами психолого-педагогического консультирования родителей с использованием электронных ресурсов

АКТИВНОЕ РАЗВИТИЕ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ – СОВРЕМЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

- «Играй и развивайся» - интерактивный комплекс, рекомендованный к использованию Министерством образования и науки Российской Федерации.
- Предложенные подвижные занятия помогают малышам получать новые знания в ходе игры. Управление интерфейсом дети осуществляют, управляя телом, ногами и руками.
- Детский комплекс создан с использованием современных технологий.
- Теперь детям не нужно неподвижно сидеть у мониторов, ведь обучаться они могут, занимаясь любимым делом – игрой.
- Подвижные занятия могут проводиться также для детей с ОВЗ.

Как это работает

Комплекс позволит проводить познавательные, интересные занятия с детьми с использованием датчика Kinect, который считывает движения детей.

Для работы с комплексом потребуются

- телевизор или проектор
- ноутбук, к которому подключается датчик Kinect, входящий в комплект

Датчик очень компактный, поэтому его можно переносить и использовать в любом помещении.

1. Установите программу с диска

Вставьте диск с программным обеспечением в ноутбук и загрузите программу



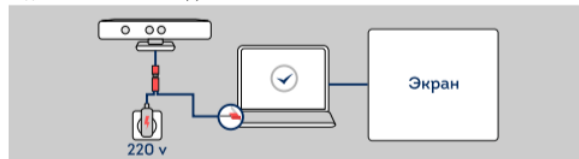
2. Установите Kinect на нужную высоту

Разместите Kinect на высоте 0,6-1,5 метра, на ровной устойчивой поверхности, направив устройство в сторону игрового пространства.



3. Подключите Kinect

Подключите датчик к переходнику. Один конец переходника ведет к блоку питания: вставьте его в розетку 220 в. Другой конец с usb-штекером подключите к компьютеру.

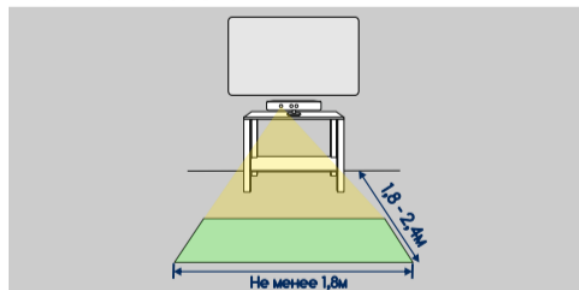


Мы не рекомендуем

1. Ставить датчик напротив
2. Неустойчиво устанавливая
3. Ставить на датчик или пед

4. Подготовьте пространство для игры

- Уберите все предметы между датчиком и игроками;
- Расстояние между датчиком и игроками: 1,8 - 2,4 м;
- Ширина игрового пространства: не менее 1,8 м.



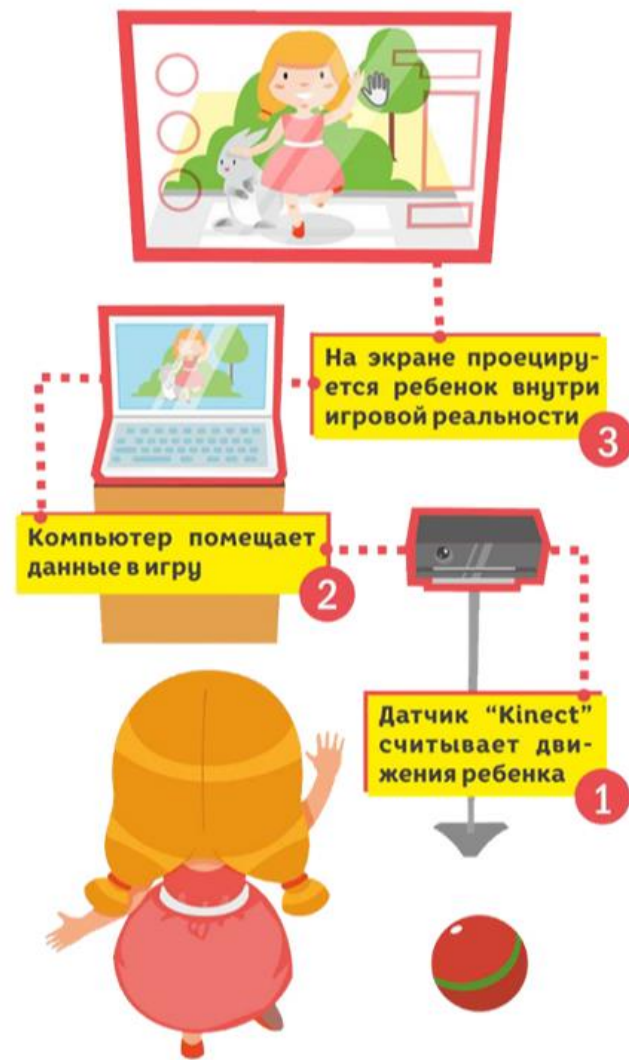
Устранение неполадок

Датчик не работает, в верхней части экрана вы видите знак вопроса:

- Убедитесь, что Kinect подключен правильно;
- Отсоедините Kinect от ноутбука и розетки. Подождите 10 секунд и включите.

Датчик не реагирует на присутствие игрока:

- Игрок должен находиться в зоне видимости датчика;
- Убедитесь, что на датчик не падает солнечный свет и он не перегрелся;
- Убедитесь, что никакие предметы не загромождают объектив датчика.



Преимущества комплекса:

Для педагогов любого профиля

Занятия разработаны для воспитателей, дефектологов и логопедов

Рекомендовано для детей с ОВЗ

Играй и развивайся – эффективное средство обучения для детей с ограниченными возможностями

Уникальная методика

Образовательный комплекс не имеет аналогов в России и за рубежом

Простота использования

Комплекс легко подключить, установить и настроить.
Подробная инструкция и методическое пособие в комплекте



Полезно каждому участнику процесса

Детям

- **Увлекательное приключение.** Интересные задания с обратной связью. Все вместе они составляют полный последовательный курс развития навыков;
- **Занятия от профессоров.** Игры разработаны совместно с профессорами педагогики и практикующими психологами, логопедами;
- **Навыки 21 века.** В процессе игры у ребёнка формируются навыки, которые помогают адаптироваться к жизни в постоянно меняющемся мире.

Воспитателю

- **Развивайте интересы детей,** любознательность и познавательную мотивацию, воображение и творческую активность;
- **Реализуйте самостоятельную творческую деятельность детей,** а также становление эстетического отношения к окружающему миру;
- **Проводите** дополнительные платные занятия с помощью «Играй и развивайся»;
- **Радуйте** родителей успехами детей.

Психологу

- **Обеспечивайте** социальную адаптацию ребёнка и его навыки командного взаимодействия;
- **Развивайте** социальный и эмоциональный интеллект, взаимодействие ребёнка со взрослыми и сверстниками;
- **Способствуйте** становлению самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции действий;
- Психолог может выбрать **оптимальный уровень трудности задания.** Игры легко встраиваются в занятия основной образовательной программы;
- **Радуйте** родителей успехами детей.

Полезно каждому участнику процесса

Логопеду

- **Формируйте** правильное звукопроизношение и активизируйте словарный запас;
- **Развивайте** связную, грамматически-правильную речь, речевое творчество и культуру речи;
- **Способствуйте** развитию слухового внимания и воспитывайте слухоречевую память;
- Логопед может **выбрать оптимальный уровень сложности в задании**. Игры легко встраиваются в занятия основной образовательной программы;
- **Радуйте** родителей успехами детей.

Заведующему

- **Повышайте** престиж и рейтинг ДОО, выгодно **выделяйтесь** среди других организаций;
- **Повышайте** эффективность образовательных процессов и финансовых показателей ДОО;
- **Мотивируйте** сотрудников к достижению более **качественных** результатов деятельности;
- **Способствуйте** качественной подготовке занятий педагогами и снижению их эмоционального выгорания;
- **Проводите** дополнительные услуги с помощью «Играй и развивайся»;
- **Радуйте** родителей успехами детей.

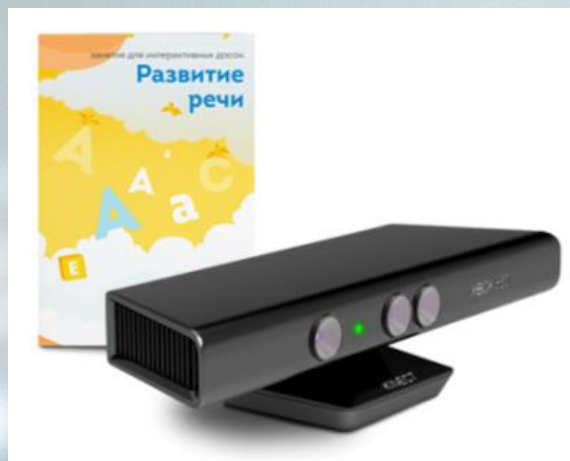
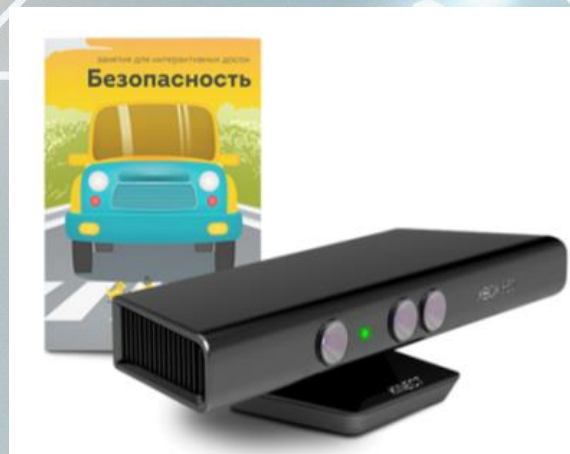
Задачи, который решает комплекс

- ✓ Повышает уровень мотивации детей через обучение в форме подвижной игры
- ✓ Развивает крупную моторику и координацию движений
- ✓ Развивает координацию движений, что позволяет проводить занятия с детьми с ЗМР, ДЦП
- ✓ Тренирует память, внимание
- ✓ Развивает логическое мышление
- ✓ Формирует связную речь



Программа включает в себя блоки занятий:

- Окружающий мир
- Безопасность
- Развитие речи
- Математика
- Нейрологика
- Экологика
- Метеостанция
- Английский язык



БЛОК «ЭКОЛОГИКА»

В ходе занятий дети научатся формировать умение бережно относиться к окружающей природе, животным и растениям.

Комплекс подходит для занятий с детьми от 3 лет.



Таблица игр «Экологика»

Сортировка мусора



Задача ребенка сортировать мусор по контейнерам. Для каждого вида есть соответствующий контейнер.

Мусоровозик



В центре экрана расположены 5 контейнеров для разного типа отходов. Звучит задание, какой тип отходов нужно будет собирать. Задача игрока сначала выбрать правильный контейнер. А затем собирать подходящие отходы.

Верно - неверно



Задача игрока выбирать между двумя вариантами отходов. Нужно выбрать тот, который подходит по условию. Иногда могут быть ограничения.

Экологика



Задача игрока выбрать один предмет из двух, который помогает экономить природные ресурсы.

Экологическая рыбалка



Игрок в роли лодки. Нужно ловить мусор в реке: бутылки, пакеты, пластик, металлические штуки, но при этом обходить водных обитателей – рыбки, раки, водоросли.

«Красная книга. Животные»



В игре нужно выбрать животное, которое занесено в красную книгу. Про каждое животное называются факты.

«Комнатные растения»



В игре нужно выбрать нужный цветок и поставить его на место с подходящим освещением. А затем выбрать умеренный или обильный полив любит это растение.

«Красная книга. Птицы»



В игре нужно выбрать птицу, которая занесена в красную книгу. Про каждую птицу называются факты.

Игра «В лесу»



В игре нужно выбрать, что может навредить лесу, как не нужно вести себя в лесу или что полезно для леса.

Игра «Вторая жизнь вещей»



В игре есть завод, который помогает перерабатывать отходы и получать из них вторичный продукт.

БЛОК «ЭКОЛОГИКА»

Игра «Сортировка мусора»



Образовательные задачи:

- формировать представления о классах отходов и способах их переработки;
- расширять знания детей о многообразии продуктов для повторного использования после переработки.

Необходимые материалы для занятия

Ход занятия

Беседа с детьми

Ход интерактивной игры «Сортировка мусора»

Инструкция

Цель

- развивать у детей экологическое сознание, основанное на гуманном, ценностном отношении к природе;
- развивать умения, навыки и опыт применения экологических знаний в практике взаимодействия с окружающим миром;
- развивать представления детей о классах отходов и их переработке.

Игровые элементы

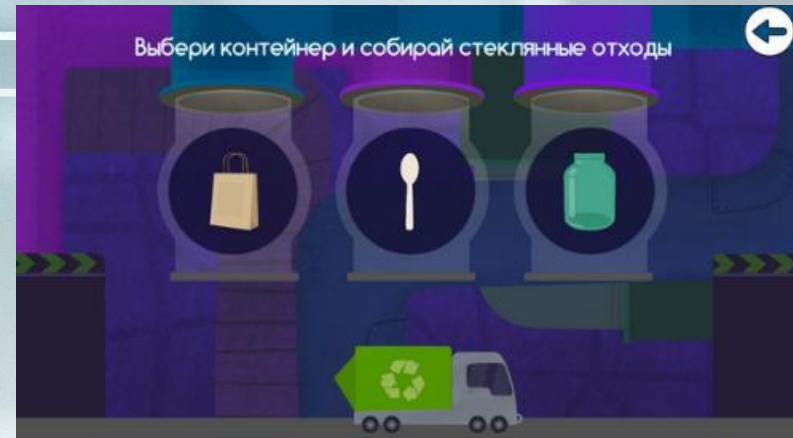
Краткое содержание - задача ребёнка

БЛОК «ЭКОЛОГИКА»

Игра «Верно - неверно»



Игра «Мусоровозик»



Образовательные задачи:

- формировать представления детей об отходах, которые подходят для обработки, а какие - нет;
- расширять знания детей о многообразии продуктов для повторного использования после переработки.

Ход интерактивной игры «Верно - неверно»

Инструкция

Ход

В игре используются следующие элементы:

Правильные

Неправильные

Образовательные задачи:

- формировать представления о классах отходов и способах их переработки;
- расширять знания детей о многообразии продуктов для повторного использования после переработки.

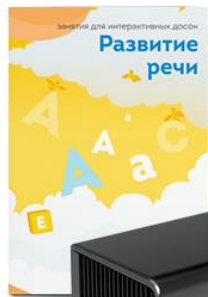
Примерная образовательная деятельность

Ход интерактивной игры «Мусоровозик»

БЛОК «РАЗВИТИЕ РЕЧИ»

Сборник из занятий по развитию речи для детей дошкольного возраста от 3 до 7 лет.

Темы: «Здоровей-ка», «Урожай», «Животные», «На подворье нашем», «Одежда», «Семья», «Домашние хлопоты», «Птичий двор», «Звуки», «Слова», «Слоги», «Составь рассказ», «Цвета и формы».



БЛОК «РАЗВИТИЕ РЕЧИ»

ТЕМА «ПТИЧИЙ ДВОР»

Игра «Найди звуки»

Образовательные задачи

- Расширение представления детей о птицах.
- Организация наблюдения за птицами.

Младший дошкольный возраст (3-4 года)

Примерная образовательная деятельность

Материал:

- «Домашние птицы»: Наглядно-дидактическое пособие. - М: Мозаика-Синтез, 2005-2011.
- «Расскажите детям о птицах»: Наглядно-дидактическое пособие. - М.: Мозаика-Синтез, 2011.

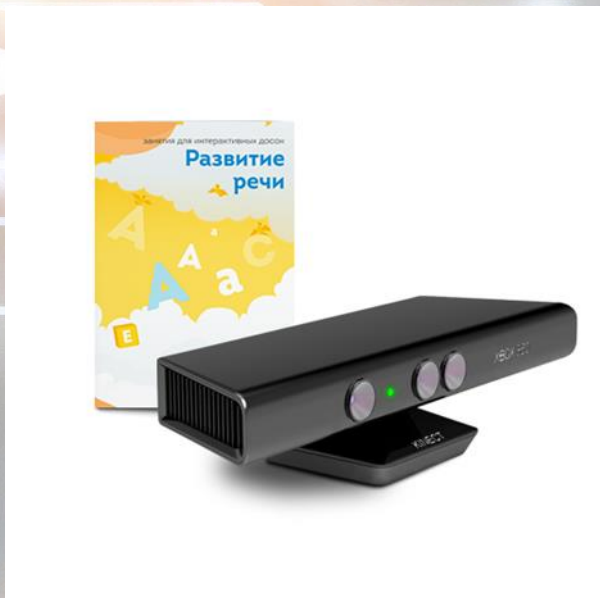


Ход интерактивной игры «Найди звуки»

Цель: речевое развитие.

Проведение

БЛОК «РАЗВИТИЕ РЕЧИ»



ТЕМА «СОСТАВЬ РАССКАЗ»

Игра «Конструктор»

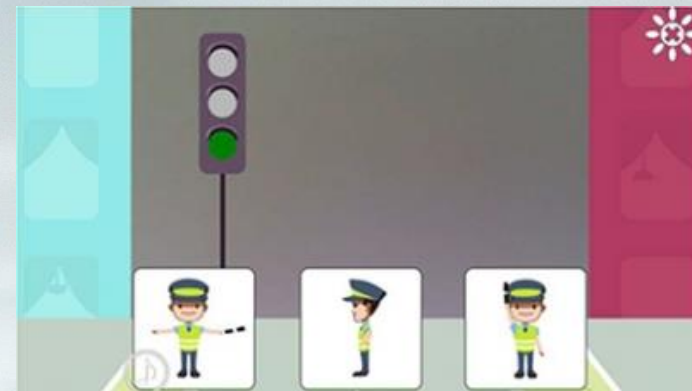
Цель: речевое развитие, составление рассказа.

Ход игры

Смысл игры заключается в том, чтобы ребенок мог самостоятельно составить сказку и показать «спектакль». Для этого он может выбирать картинки (героев, предметов, животных, транспорта) из панельки слева и переносить их на игровое поле. Затем картинки можно перемещать по полю, развивая события своего рассказа.

БЛОК «БЕЗОПАСНОСТЬ»

Сборник из **занятий** по безопасности на дороге, улице, дома и в лесу для детей дошкольного возраста **от 3 до 7 лет**. Упражнения помогут освоить правильное поведение на дороге, на улице и в транспорте.
Тематика: «Транспорт», «Безопасное поведение на дороге», «Дорожное движение», «Безопасность дома», «Безопасность в лесу»



БЛОК «БЕЗОПАСНОСТЬ»

ТЕМА «ДОРОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ»

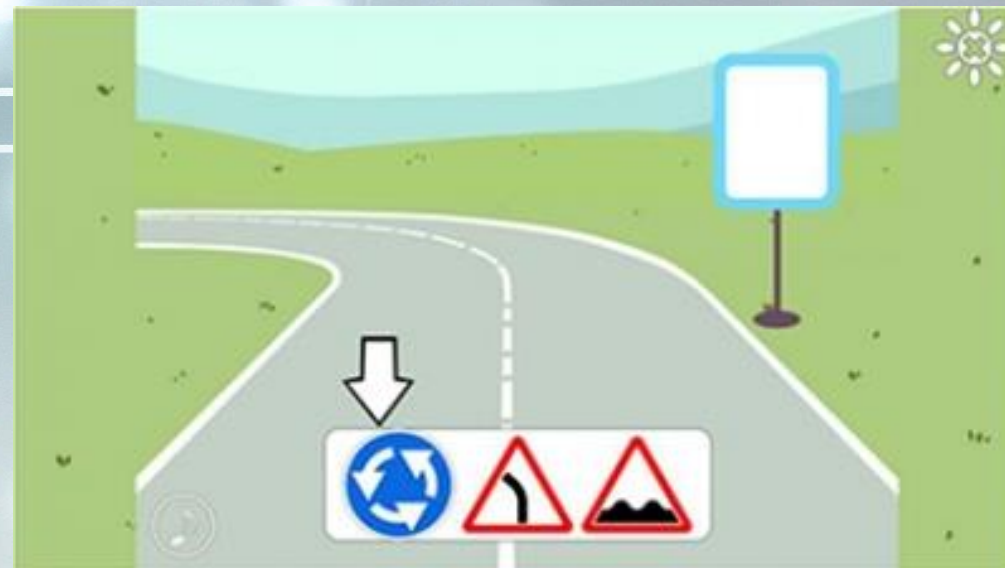
Старший дошкольный возраст (5-7 лет)

Образовательные задачи

- Закреплять правила дорожного движения: знание о значении светофора, правила регулирования движения.
- Знакомить с работой регулировщика, понятием «перекресток».
- Развивать внимание, реакцию.

Примерная образовательная деятельность

Материал



Игра «Расставь знаки»

Ход интерактивной игры «Расставь знаки»

Инструкция

Цель

Краткое содержание

Используемые знаки

БЛОК «БЕЗОПАСНОСТЬ»

ТЕМА «БЕЗОПАСНОЕ ПОВЕДЕНИЕ НА ДОРОГЕ»

Старший дошкольный возраст (5-7 лет)

Образовательные задачи

- Закрепить знания детей о правилах дорожного движения
- Способствовать развитию внимания, мышления у детей

Примерная образовательная деятельность

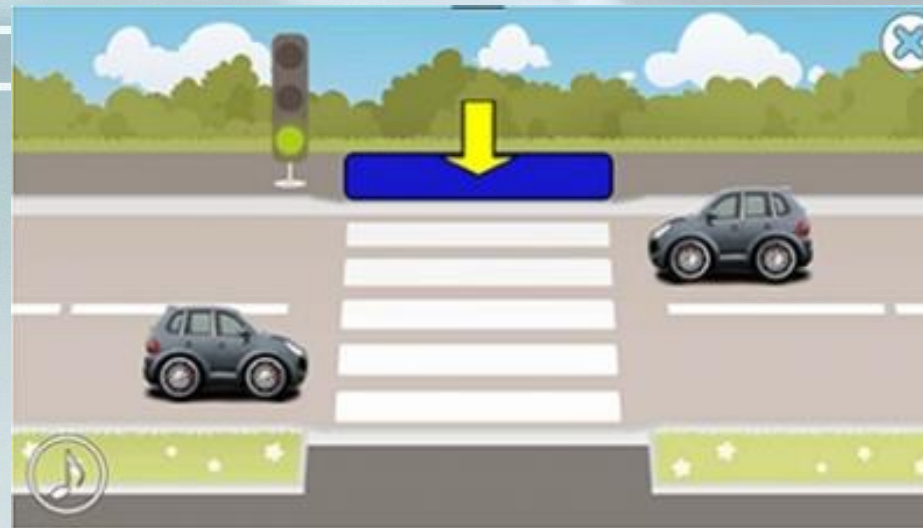
Данную игру хорошо использовать на итоговом занятии по передаче детям знаний о правилах безопасности дорожного движения в качестве пешехода и пассажира транспортного средства.

Материал

Ход занятия

Закрепление материала: интерактивная игра «Переход дороги»

Игра «Переход дороги»



Инструкция

Цель

Краткое содержание

Используемые картинки

Образовательные задачи

- Закреплять знания детей о правилах безопасности на дороге, дорожных знаках, о наземном транспорте.
- Развивать навыки творческого рассказывания, построения высказываний-рассуждений.
- Развивать память, внимание, логическое мышление.