

УДК 37.02

**ПРЕЗЕНТАЦИЯ ОПЫТА РАБОТЫ:
«ЦИФРОВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА, В РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»**

Цуркан Е.А.

МБДОУ «Золотая рыбка» Ямало-Ненецкого Автономного округа Тюменской области

г. Ноябрьск, Тюменская область, Российская Федерация

E-mail: elena28.ru72@mail.ru

Аннотация. В статье рассматривается цифровая образовательная среда в дошкольном образовательном учреждении

Ключевые слова: Цифровая грамотность, комплекс цифровых компетенций, организация образовательного цифрового пространства.

В двадцать первом веке все мы наблюдаем стремительное развитие современных информационных технологий: совершенствуются программы, аппаратные комплексы, появляются новые типы устройств. Изменения затрагивают все сферы жизни, в том числе сферу дошкольного образования. Современные дошкольники легко воспринимают новые технологии, поскольку встречаются с ними ежедневно. Применение новых технологий в работе детских садов позволяет сделать процесс воспитания и обучения более продуктивным и интересным для детей.

Чтобы применение технологий было максимально эффективным, нам, педагогам, необходимо владеть комплексом цифровых компетенций. К таким компетенциям относится владение компьютером и офисными программами, владение современными программными и аппаратными комплексами, в том числе интерактивными, умение организовать работу по обучению

дошкольников основам программирования, мультипликации, знание основ информационной безопасности и многое другое.

В своем выступлении я проведу краткий обзор применения цифровых технологий и развития цифровых компетенций в нашем детском саду. Руководство и педагоги нашего детского сада уделяют огромное внимание развитию цифровых компетенций. Так, например, в своей группе мы реализуем с детьми инновационную программу Российской академии наук «Пикто Мир» в рамках пилотной площадки. В рамках данной площадки проводим с детьми занятия с применением интерактивной панели и индивидуальных планшетных компьютеров. Дети в игровой форме знакомятся с профессией программиста и языком программирования. Управляемый компьютером на экране и на полу робот «Ползун» позволяет обеспечить визуализацию и осуществление процессов программирования, и осмысление его результатов, а образовательную среду - уникальной для развития алгоритмического мышления.

На занятиях дети узнают, что роботы бывают разными, что сами по себе они работать не умеют, что они выполняют команды, объединенные в программу, что программы состоят из пиктограмм и их пишет программист, что программист — это профессия. Чтобы успешно решать задачи обучения дошкольников, я развиваю в себе такие цифровые компетенции, как владение основами программирования, поскольку данная сфера является востребованной, перспективной и вызывающей интерес у детей.

Также применяем в работе интерактивный аппаратно-программный комплекс «Колибри». Комплекс представляет собой мобильную интерактивную панель с современным программным обеспечением. С таким комплексом процесс обучения становится для детей увлекательным, дети приобщаются к новым технологиям. Организую с детьми развивающие дидактические игры, которые в данном комплексе объединены под общим названием «Волшебная поляна».

Интерактивные занятия состоят из трех блоков – общее развитие, творческое развитие и психологическая разгрузка.

Посредством цифровых технологий решаем комплекс задач в обучении детей – это и речевое, и познавательное, и социально-коммуникативное, и художественно-эстетическое развитие. Например, развитию логического мышления способствуют шахматы, в них дети играют на интерактивной панели.

В качестве примера применения цифровых технологий в нашей группе также приводим обучение детей правилам дорожного движения. В саду установлен цифровой комплекс, который включает в себя интерактивную панель, макеты дорожных знаков, выключатели, макет светофора с интерактивными лампочками. Дети на сенсорном экране решают игровые задачи, а система дает обратную связь – правильно выполнено или нет.

Остановлюсь подробнее еще на одном направлении применения цифровых технологий. Известно, что детям дошкольного возраста очень нравятся мультфильмы. Чтобы соединить развлечение и пользу, организую обучение детей созданию мультфильмов. В группе дети под моим руководством создают мультфильмы и успешно принимают участие в конкурсах мультипликации. Чтобы проводить такую работу, я непрерывно развиваю не только в детях, но и в себе такие цифровые компетенции, как навыки проектирования идеи и сценария мультфильма, навыки создания кадров для мультфильма, навыки монтажа, работы с видео — и аудиодорожками и так далее.

Создание мультфильма – это увлекательный процесс, который требует развития ряда цифровых компетенций у педагога и детей. Дети в нашей группе создают мультфильмы на следующих этапах. На первом этапе выбираем идею, создаем сценарий будущего мультфильма на основе собственного замысла или художественного произведения. На втором этапе дети создают фон и персонажей мультфильма из пластилина и другого материала, в зависимости

от идеи техники создания. На третьем этапе дети с помощью цифрового фотоаппарата осуществляют фотосъемку персонажей мультфильма (создается множество кадров, на которых персонажи двигаются последовательно). Наконец, на четвертом этапе вместе с детьми монтируем мультфильм: на компьютере в программе соединяем видеоряд, накладываем аудиодорожки, которые состоят из музыкальных композиций и записей голоса детей.

В заключение своего доклада я хотела бы отметить, что современные дошкольники очень легко и быстро осваивают цифровые технологии. Наша задача, педагогов, состоит в том, чтобы в своей работе применять достижения технологического прогресса, которые нам предоставлены, реализовать их обучающий потенциал. Для этого необходимо постоянное развитие собственных цифровых компетенций.

Список использованной литературы

1. Виноградова Н.А. Микляева Н.В. Интерактивная развивающая среда детского сада. Учебное пособие М., 2004. - С. 234 -256.
2. Евдокимова В.Е. Использование ИКТ при создании мультимедийной презентации для детей дошкольного возраста // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2014. – №4. – С.28–33.
3. Институт образовательных технологий. – Текст: электронный. – URL: <https://inott.ru/projects/piktomir/> (дата обращения 12.06.2024).
4. Интерактивные системы. – Текст: электронный. – URL: <https://systemekb.ru/products/programmno-apparatnyj-kompleks-kolibri-lab/>(дата обращения 12.06.2024).
5. Курсы анимации для детей. – Текст: электронный. – URL: <https://kursy.ru/dlya-detej/tvorchestvo/animatsiya/>(дата обращения 12.06.2024).
6. Высокотехнологичная мультимедийная образовательная платформа. – Текст: электронный. – URL: <https://mirera.ru/> (дата обращения 12.06.2024).

Информация об авторах:

Цуркан Елена Алексеевна, воспитатель МБДОУ «Золотая рыбка» Ямало-Ненецкого Автономного округа Тюменской области

Российская Федерация, 629807, Ямало-Ненецкий автономный округ,
Тюменская область, г. Ноябрьск, Советская ул., 85-а

Поступила в редакцию / Received 16/06/2024.

Принята к публикации / Accepted 17/06/2024.

Опубликована / Published 21/06/2024.