

ОРГАНИЗАЦИЯ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА В УСЛОВИЯХ КВЕСТ – ИГРЫ С ДЕТЬМИ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЫ ДОО

Шашлова Любовь Витальевна

Воспитатель МБДОУ «Детский сад № 5 «Радуга», городского округа г.Урюпинск Волгоградской области.

shashlova.liuba@yandex.ru

Титилина Екатерина Сергеевна

Старший воспитатель МБДОУ «Детский сад № 5 «Радуга», городского округа г.Урюпинск Волгоградской области.

fialka_ti@mail.ru

Геркушенко Светлана Владимировна

Методист МБДОУ «Детский сад № 5 «Радуга», городского округа г.Урюпинск Волгоградской области, кандидат педагогических наук, доцент ФГБОУ ВО ВГСПУ.

svetlana@gerkushenko.ru

Аннотация: Статья посвящена распространению опыта работы по использованию цифровых технологий в условиях квест – игры с детьми старшего дошкольного возраста.

Ключевые слова: электронные средства обучения; цифровые технологии, квест технология, интерактивный планшет.

Будущее общества зависит от того, какими вырастут наши дети. И сегодня, когда дошкольное образование стало первой ступенью общего образования, перед воспитателем стоят непростые задачи: выполнять требования федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, создавать условия для развития любознательности, активности, инициативности и творческих способностей воспитанников [1]. Выполнить данные задачи нам помогает инновационная деятельность, которая позволяет разнообразить обучение, дает возможность ориентироваться на индивидуальность каждого ребенка и идти в ногу со временем.

В своей работе мы широко применяем инновационные цифровые технологии. Данные технологии уникальны, они позволяют перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок принимает активное участие в данной деятельности. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе способствует всестороннему развитию детей:

- умственному, творческому, исследовательскому;

- развитию навыков работы в интерактивных средах, умению творчески моделировать объекты, изменять их свойства для решения задач;
- раскрывают мыслительные навыки детей, используя интерактивную доску.

Цифровое образовательное пространство дошкольной образовательной организации включает технологии, технические средства, сервисы и ресурсы (цифровые образовательные ресурсы – развивающий образовательный контент), которые объединяют участников образовательного процесса.

Мы активно используем в нашей работе:

Интерактивный комплекс mimio; документ-камеру; цифровой фотоаппарат; ноутбук; планшеты Android; диктофон; мультстудию Animation.

А также – ряд программ: Pinnacle Studio; PowerPoint; Shareit; Audiomaster; Windows Live; Paint и InShot.

Для демонстрации наглядного материала, моделирования, рисования, письма и перемещения объектов используем приставку MimioTeach, которая обеспечивает функции стандартной интерактивной доски и позволяет применять обычную магнитно-маркерную доску не только в качестве экрана, но и в качестве конструктора интерактивной игры.

С помощью программного пакета MimioStudio в рамках проектов создаём авторские электронные образовательные ресурсы, в которых соавторами являются наши педагоги, родители и воспитанники. И эти ресурсы используются по мере необходимости любой группой детского сада.

В нашей работе часто используем Документ-камеру. Она позволяет детально исследовать объекты и демонстрировать: рисунки, схемы, элементы декора; объекты под разным углом зрения; процессы и приемы работы. Документ-камера так же используется нами для создания электронных музеев, альбомов и книг.

С помощью мультстудии Animation учим детей работать с компьютерной программой для анимации. Во время совместной деятельности дети становятся активными участниками, происходящего на созданной мультипликационной съемочной площадке. Каждая мелкая деталь видна каждому участнику. Все этапы создания мультфильма сразу проецируются на экране.

Использование современных цифровых технологий имеет свою последовательность: от мультимедийных презентаций и простых mimio – игр для младших дошкольников, где электронные средства выполняют функцию наглядности, до использования в старших дошкольных группах документ-камеры, планшета, фотоаппарата и мультстудии для творческой работы ребят над созданием костюмов, декораций, а также для создания мультфильмов.

Приведем пример использования цифровых технологий в сочетании с другими инновационными технологиями – квест технологией, которая направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Форма проведения образовательной деятельности в виде квест – игр нестандартна, интересна и увлекательна для детей. Использование квест – игр с использованием цифровых технологий в детском саду позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Квест-игра позволяет в короткий срок вовлечь воспитанников в разные виды деятельности, чтобы в игровой форме запустить процесс активизации

познавательных и мыслительных процессов воспитанников, реализовать игровую и проектную работу, дать новые и закрепить уже имеющиеся знания, выполнить отработку умений на практике.

В рамках проектной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста мы организовали и провели проект «От зёрнышка до хлебушка», итогом которого стала квест – игра с использованием электронных средств обучения. Главной целью данной игры научить детей самостоятельно создавать мнемосхемы с помощью mimiо приставки используя сенсорные планшеты Android. Как мы достигли решение поставленной цели, покажем приведя примеры из сценария игры, которые наглядно показывают эффективность сочетания игровой и цифровой технологии.

Квест – игра для детей старшего дошкольного возраста «От зернышка да хлебушка» с использованием сенсорного планшета Android. (создание мнемосхемы с помощью mimiо приставки)

Цель: Создание мнемосхемы с помощью интерактивных планшетов Android и mimiо приставки.

Задачи:

1. Учить детей создавать интерактивную mimiо игру.
2. Систематизация представлений детей о выращивании зерновых культур для получения хлеба.
3. Закрепление знаний о различных профессиях (хлебороб, комбайнер, тракторист, пекарь).
4. Расширение и активизация словарного запаса детей (посев, семена, агроном, механизатор, хлебороб и т.д.)
5. Развитие коммуникативных навыков, умение логически мыслить, делать выводы.
6. Воспитание уважения и благодарного отношения к труду людей, участвующих в выращивании и производстве хлеба.
7. Формирование у детей понятий о том, что хлеб одно из самых величайших богатств на земле.

Материалы и оборудование.

Карта для прохождения игры, таблички с названиями станций, дидактические карточки с изображением полей и наборы семян зерновых культур, пословицы о хлебе, листы белой бумаги и фломастеры.

Проектор, ноутбук, планшеты Android, Mimiо приставка, mimiо игра «Найди пару», магнитно-маркерная доска.

Фрагмент игры

Воспитатель: Дальше наша карта ведет нас туда, где можно соединить прошлое и настоящее. Интересно где это?

Дети: Это наша интерактивная доска.

СТАНЦИЯ 2 «ИНТЕРАКТИВНАЯ»

Воспитатель: Смотрите здесь и правда находится второй конверт с заданием.

На экране конверт с заданием. Открываем и читаем задание (первая страница mimiо игры)

Настало время соединить прошлое и настоящее. Что бы выполнить это задание, вам нужно знать не только последовательность работ для превращения зернышка в хлеб, но и находить сходство между прошлым и настоящим.

Воспитатель: Ну что ребята, справимся с заданием.

Дети: Конечно, справимся.

Воспитатель: Тогда приступаем. Вам нужно соединить в пары этапы выращивания хлеба вчера и сегодня:

Например: Пахарь с лошадью – трактор пашет землю;

Сеятель - трактор с сеялкой; и т.д

Дети играют в Мiмiо игру «Найди пару». (Рис. 1)



Рисунок 1. Дети играют в Мiмiо игру «Найди пару»

Играя дети работали в малых группах, находили парные карточки, объясняли почему они соединили карточки в пары, проводили аналогии от прошлого до сегодняшнего дня. Называли рабочие профессии, связанные с картинкой. Например: пахарь пашет с лошадью (пахарь) – трактор пашет землю (тракторист); человек убирающий колосья (жнец) - комбайн убирающий хлеб (комбайнер) и т.д.

Играя, у детей появилась возможность наглядно представить результат своих действий, возможность исправить ошибку, если она сделана

Хотим представить ещё один фрагмент игры, который показывает как можно организовать различные виды деятельности, позволяющие, с одной стороны, разрешить проблему, поставленную перед детьми, а с другой – решить цели и задачи квест – игры.

Воспитатель: Давайте посмотрим, куда же нам дальше отправляться.

Чтобы следующий ключик найти, Вам ребята нужно постараться. Найти место такое, где можно своими знаниями поделиться, используя сеть интернета

Дети: В этом нам поможет компьютер.

Воспитатель: Ребята, мы сами знаем много о том, какой путь проделывает зернышко, чтобы попасть на наш стол, а давайте нашими знаниями поделимся с другими ребятами в нашем и других детских садах. Как мы это можем сделать?

Дети: Давайте сделаем интерактивную игру, чтобы все могли играть и узнавать как появляется хлеб.

Создание интерактивной мнемотаблицы «От зернышка до хлебушка»

Воспитатель: давайте распределим, кто какой этап путешествия зёрнышка будет рисовать.

Дети выбирают кто какой этап прохождения «зернышка до хлебушка» рисует, затем свой рисунок фотографируют на планшет, через программу SHAREit передают изображение на ноутбук, где один ребенок (с помощью воспитателя) оформляет страничку mimió игры. (после оформления игры, дети пробуют в неё поиграть). (Рис.2)



Рисунок 2

Занятия, на которых используются интерактивные планшеты Android, очень нравятся нашим воспитанникам. Преимущества занятий с использованием интерактивных планшетов заключается в том, что педагог может проследить за выполнением задания всеми детьми, отметить какие трудности возникают у отдельных воспитанников и наметить план индивидуальной работы. Незаменимы планшеты при организации занятий познавательного характера, например создание мнемотаблицы «От зёрнышка до хлебушка». С их помощью каждый ребёнок может проявить свои индивидуальные способности для выполнения общей задачи.

Можно сделать вывод, что квест – игра в сочетании с цифровыми технологиями очень нравятся детям, что позволяет в непринужденной форме развивать познавательный интерес воспитанников. В ходе игры дети получают одинаковые впечатления, которые могут потом совместно обсудить. Игровой процесс позволяет преподнести порой скучные и неинтересные знания в такой форме, что дети с удовольствием запоминают новый материал. Они учатся работать в группе слаженно, ведь именно от этого будет зависеть конечный результат. А это способствует сплоченности маленького коллектива.

Видео квест – игры представлено на нашем сайте методического семинара МБДОУ «Детский сад № 5 «Радуга» <https://sites.google.com/view/seminar250321/материалы-семинара>

Ссылки на источники

1. Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 No 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 14.11.2013 No 30384) URL: www.consultant.ru

2. Веракса Н. Е., Веракса А. Н. Проектная деятельность дошкольников. Пособие для педагогов дошкольных учреждений.— М.: Мозаика — Синтез, 2008. — 112 с.

ORGANIZATION OF A DIGITAL EDUCATIONAL SPACE IN PRESCHOOL GROUP OF KINDERGARTEN

Shashlova Lyubov

Educator MBDOU "Kindergarten No. 5" Raduga ", urban district of Uryupinsk, Volgograd region.

shashlova.liuba@yandex.ru

Titilina Ekaterina

Senior educator MBDOU "Kindergarten No. 5" Raduga ", urban district of Uryupinsk, Volgograd region.

fialka_ti@mail.ru

Gerkushenko Svetlana

Methodist of MBDOU "Kindergarten No. 5" Raduga ", urban district of Uryupinsk, Volgograd region, candidate of pedagogical sciences, associate professor of FSBEI HE VGSPU.

svetlana@gerkushenko.ru

Abstracts: The article is devoted to the dissemination of experience in the use of digital technologies in the context of quest games with older preschool children.

Key words: electronic teaching aids; digital technologies, quest technology, interactive tablet.