

Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение «Детский сад №73»

Инновационные технологии в практике работы ДОУ

Материалы фестиваля
«ОТКРЫТЫЙ МАСТЕР – КЛАСС 2024»
в муниципальном автономном дошкольном
образовательном учреждении «Детский сад №73»

Электронное издание

г. Березники,
1-5 апреля, 2024



**Инновационные педагогические технологии в практике работы ДОУ:
Материалы фестиваля «ОТКРЫТЫЙ МАСТЕР – КЛАСС 2024».**

г. Березники, муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №73», апрель 2024г., 26 стр.

В сборнике представлены материалы участников фестиваля «Открытый мастер-класс 2024», посвященные актуальным вопросам дошкольного образования: социализации детей дошкольного возраста, созданию развивающей предметно-пространственной среды, использованию инновационных педагогических технологий, и другие. В материалах сборника представлены результаты теоретических и педагогических практик педагогов и специалистов муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №73».

г. Березники, апрель, 2024г.

Содержание:

Предисловие.....	4
Мастер – класс «Формирование soft skills у детей дошкольного возраста посредством современных технологий»..... <i>Т.В. Мальцева, учитель-логопед, О.А. Кашина, воспитатель</i>	5
Мастер- класс «Организация работы мультстудии в ДОУ как средство развития творческих способностей детей»..... <i>В.А. Иванова, инструктор по физической культуре</i>	13
Мастер - класс «Stem технология в образовательном процессе ДОУ»..... <i>О.В. Попова, воспитатель, О.В. Лоншакова, воспитатель</i>	16
Мастер-класс «Возможности интегративной панели в образовательном процессе ДОУ»..... <i>А.Р. Лебедева, музыкальный руководитель</i>	20
Мастер – класс «Говорящая» среда как инструмент индивидуализации и организации самостоятельной деятельности дошкольников»..... <i>Т.А. Абакумова, воспитатель, Ежова Ж.В., воспитатель</i>	23

Предисловие

Новые социально-экономические отношения в современном обществе вызвали изменения в системе дошкольного образования, развитие которых недавно поднялось на более высокий уровень. Одним из показателей профессиональной компетентности педагога является его способность к саморазвитию. Основными критериями саморазвития воспитателей ДОУ являются: эффективность профессиональной педагогической деятельности, творческий рост педагогов, внедрение новых педагогических технологий в воспитательно-образовательный процесс.

Внедрение инноваций в работу дошкольного учреждения является важным условием реформирования и совершенствования системы дошкольного образования. Развитие детского сада не может осуществляться иначе, чем через освоение нововведений, новшеств, при этом содержание образования должно ориентироваться на индивидуальность каждого ребенка, его личностный рост, развитие способностей (*К. Ю. Белая, А. Г. Асмолов и др.*). Воспитать творческую, самодостаточную личность может только талантливый педагог, идущий по пути самосовершенствования и саморазвития.

Любая инновация представляет собой не что иное, как создание и последующее внедрение принципиально нового компонента, вследствие чего происходят качественные изменения среды. Технология, в свою очередь, является совокупностью различных приемов, которые применяются в том или ином деле, ремесле или искусстве. Таким образом, инновационные технологии в ДОУ направлены на создание современных компонентов и приемов, основной целью которых является модернизация образовательного процесса.

В настоящее время педагогический коллектив дошкольного учреждения интенсивно внедряют инновационные технологии в свою работу. Поэтому основной задачей педагогов является выбор методов и форм организации работы с детьми, оптимальных педагогических технологий, которые в большей мере соответствуют заявленной цели личностного развития воспитанников.

В электронном сборнике «Инновационные педагогические технологии в практике работы ДОУ» представлены педагогические практики, являющиеся результатом инновационной деятельности педагогов муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №73».

Администрация дошкольного образовательного учреждения выражает глубокую признательность нашим уважаемым авторам за активную жизненную позицию, желание поделиться уникальными разработками и педагогическими практиками.

Ждем ваших материалов и надеемся на дальнейшее сотрудничество.

Мастер – класс
«Формирование soft skills у детей дошкольного возраста посредством современных технологий»

Разработали и провели:

Мальцева Татьяна Владимировна,
учитель-логопед
высшей квалификационной категории;
Кашина Ольга Александровна,
Воспитатель высшей квалификационной
категории



Цель: трансляция опыта педагогической деятельности по формированию soft skills у детей дошкольного возраста посредством использования современных технологий.

Задачи:

1. Познакомить участников мастер-класса с понятием soft skills.
2. Сформировать представление о возможностях развития soft skills у детей при организации образовательного процесса в соответствии с ФГОС.
3. Познакомить с эффективными практиками развития soft skills у дошкольников посредством современных технологий.
4. Вызвать у участников мастер-класса интерес к данной теме и желание развивать свой творческий потенциал.

Оборудование: интерактивная панель, гонзики 20 шт., буклет «Игры с Гонзиками» 14 шт., шпаргалка «Развитие soft skills у детей дошкольного возраста» 14 шт.

Ход мастер - класса:

1. Теоретическая часть



Начать наш мастер-класс, мне бы хотелось со слов нашего президента: «Конкурентные преимущества получают те люди, которые не просто обладают набором интересных и важных знаний, а обладают тем, что сегодня называют soft skills, обладают и креативным, и плановым, и другими мышлениями».

И если для сферы дошкольного образования сегодня стали уже вполне понятными такие инструменты как робототехника, Lego-конструирование и даже 3D-моделирование, то следующий уровень базовых навыков, требуемый обществом, — **soft skills** — пока еще знаком далеко не всем.

Поэтому, наша задача в рамках работы МИГа разобраться, что такое **soft skills**, зачем педагогу их развивать у детей с **ОВЗ**, а главное – **КАК** их можно **развить**.

Soft skills с английского на русский переводится как "мягкие навыки". Другими словами, это умение детей общаться со взрослыми и с друг другом, комфортно и уверенно чувствовать себя в саду или в школе. Эти навыки нужны всем детям, если они хотят стать уверенными в себе, а в дальнейшем - самодостаточными и успешными взрослыми.

Нам достаточно часто приходится слышать о soft skills применительно к вопросам саморазвития, карьеры, жизненного и профессионального успеха. Это составляющие взрослой жизни человека, поэтому вполне закономерно может возникнуть вопрос: а какие такие soft skills могут быть нужны детям! Им, вроде как, рановато думать про карьеру, а развитием детей занимаются ДОО, школы, гимназии, спортивные секции, творческие студии и так далее.

Вот в том-то и дело, что дошкольные учреждения, школы, гимназии и спортивные секции развивают как раз hard skills, т. е. те навыки, которые нужны для успешной учебы, победы в спортивных соревнованиях, олимпиадах по различным предметам и прочих состязаниях. С некоторой натяжкой можно сказать, что отдельные soft skills – креатив, творческое мышление, умение доводить начатое до конца – развивают занятия в творческих студиях: художественных, вокальных, танцевальных. Но и тут есть отчетные концерты, районные конкурсы, выставки рисунков с присуждением призовых мест, поэтому для участия во всем вышеперечисленном нужны hard skills, т. е. конкретные и вполне профессиональные навыки.

Soft skills — коммуникабельность, навыки взаимодействия в команде, умение слушать, говорить и договариваться — приобретаются благодаря социальному окружению, увлечениям и дополнительному образованию. Успех человека в профессии на 85% зависит от soft skills. Попробуем разобраться, что это и как развивать их у детей младшего возраста.

*Итак, что такое soft skills и почему они важны для ребенка.

Ученые разделяют навыки человека на две условные группы: профессиональные (*hard skills*) и надпрофессиональные (*soft skills*).

Hard skills («жесткие» навыки) — узкоспециализированные навыки для выполнения определенных задач в работе. Например, навык программиста — писать код на python. Этим навыкам можно научиться в школе, университете, на работе, курсах или тренингах.

Soft skills («гибкие» навыки) — набор социальных навыков, которые помогают человеку решать задачи в жизни: коммуникация, лидерство, работа в команде, управление людьми, эмоциональный интеллект. Гибкие навыки нельзя освоить на тренинге, они формируются в детстве и развиваются в течение всей жизни.

Что же говорят образовательные стандарты о гибких навыках?

ФГОС ДО требуют развивать ребёнка в детском саду сразу в 5 образовательных областях. Если внимательно посмотреть на навыки, которые нужно развивать в каждой сфере, то среди них окажутся и жёсткие, и гибкие. Ребенок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - игре,

общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.; способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности.

Ребенок обладает установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты.

Ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам.

Сейчас важно уделить внимание развитию гибких навыков у ребенка, чтобы помочь справиться с изменениями и не столкнуться с проблемами самоопределения ребенка в будущем.

*Какие soft skills развивать у детей?

Как и у взрослых, у детей самые важные навыки — коммуникативные, при этом нужно обратить внимание на лидерство и работу в группе.

➤ Коммуникативные навыки.

Ребенок должен научиться общаться: представляться, знакомиться, договариваться вместе играть. Если нужно, просить о помощи взрослых или сверстников, предлагать оказать ее самому. Объяснять, что именно им нужно и зачем. Развивая коммуникативные навыки, ребенок учится принимать разные точки зрения и аргументировать свою.

➤ Лидерские качества.

Лидерство — это уверенность в себе и своих силах. Ребенок учится брать ответственность за принятые решения и людей вокруг. Если никто не хочет играть, он сам предложит начать. Малыш может ощущать себя невидимым и ненастоящим, если постоянно будет ждать, пока кто-то организует игру за него или решит все проблемы. Дети должны ощущать себя полноценными людьми, которые умеют добиваться своего и принимать для этого верные решения.

➤ Работа в группе.

Умение работать и быть в группе с другими детьми помогает достигать больших целей, конкурировать и договариваться, развивает лидерство и коммуникацию. Работая в группе, ребенок не боится принимать правила игры, выдерживать свою роль и получать от нее удовольствие.

➤ Эмоциональный интеллект.

Эмоциональный интеллект — это умение воспринимать чувства других людей и контролировать свои собственные эмоции. Если с умением воспринимать эмоции других людей дети разбираются достаточно быстро —

маленькие манипуляторы моментально чувствуют чужую слабость, то вот взять под контроль свои эмоции детям сложно.

Во-первых, в детском возрасте еще не полностью сформирована физиологическая возможность управлять своими чувствами – страхом, гневом, радостью. Во-вторых, дети еще не осознают необходимость держать эмоции под контролем.

Однако, объяснять ребенку правила поведения в общественном месте, учить адекватно выражать свои эмоции – это системная работа, и выполнять ее должны взрослые. Разумеется, взрослые в этом случае должны быть сами образцом поведения, вежливости, культуры общения

➤ Правильная речь.

Правильная речь – это залог того, что ребенок в будущем сможет правильно доносить свои мысли до окружающих, будет услышан и верно понят. Мыслительные и речевые способности напрямую связаны с развитием мелкой моторики пальцев. Случается и так, что невнятная речь обусловлена отсутствием понимания важности культуры речи как таковой, а может быть, ребенок просто не натренирован, делать вдох нужной глубины, чтобы воздуха хватило на всю фразу. И, наконец, умение контролировать громкость и темп речи, координировать слух и голос формируется лишь ближе к школьному возрасту, а то и в младших классах, поэтому, не нужно требовать от детей, слишком много.

➤ Тайм-менеджмент

Да, детям тоже нужно учиться управлять временем. Во-первых, это поможет им везде успевать: делать уроки, заниматься спортом, общаться с друзьями, читать книги. Во-вторых, родители будут избавлены от нытья в духе «*мне скучно*», потому, что ребенку всегда будет, чем заняться. Но для этого навыки управления временем нужно прививать с самого раннего возраста. Как это лучше делать? Просто в режим нужно внести «*личное время*» и понаблюдать, как ребенок им распорядится.

➤ Креатив и творческое мышление.

И, наконец, креатив и творческое мышление. Захочет ли ребенок в будущем стать веб-дизайнером или пожелает быть мастером по ремонту бытовой техники, будет ли он адвокатом или автомехаником – креатив и творческий подход ему всегда пригодятся.

**Зачем развивать навыки Soft Skills у дошкольников?*

Выделяют три базовые потребности человека:

- быть принимаемым – ребенок играет с другими детьми, ощущает себя нужным и полезным;
- быть независимым – ребенок понимает, что что-то может изменить (поставить по-своему игрушки, выбрать одежду);
- быть успешным и компетентным – ребенок знает, что если перед ним ставят сложную задачу, он с ней справится.

2. Практическая часть

«Роль игровых технологий в формировании soft skills у дошкольников»

Педагогические игровые технологии — это комплекс методов и приемов, использующих игровые средства для образовательного и воспитательного процесса. Такая игра отличается четко поставленными и направленными на результат целями — педагогической и игровой. Вторая используется как средство мотивации к достижению первой.



Уважаемые коллеги, как вы думаете, игровые технологии помогают развивать **softskills у дошкольников?** (Правильно.)

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.
2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.
3. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются потому, что играют.
4. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.
5. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Материал, усвоенный во время игры, откладывается в детской памяти на более продолжительное время. Помимо этого, по ФГОС, обучение в такой форме:

- развивает логическое и критическое мышление;
- формирует навык выстраивания причинно-следственных связей;
- воспитывает креативный подход к решению поставленных задач;
- поощряет проявление инициативы;
- способствует речевому, физическому развитию.

- Какие игровые технологии используете вы в своей работе с детьми? Вы называйте, а мы будем ваши ответы фиксировать в чек-листе.

- Как мы видим, в практике работы с детьми дошкольного возраста мы с вами используем достаточное количество игровых технологий.

**Технологии в работе по формированию
навыков SOFT SKILLS**

- Технология развивающего обучения
- Социально-коммуникативные технологии
- Технология исследовательской деятельности
- Информационно-коммуникационные технологии
- Технология портфолио
- Детский мастер-класс
- «Детское волонтерство»
- Музейная педагогика
- Проектная технология
- Игровые технологии:
 - ЛЕГО-конструирование;
 - сюжетно-ролевые игры;
 - дидактические игры;
 - подвижные игры;
 - командные игры;
 - квест-игры;
 - настольно-печатные игры;
 - игры в парах;
 - театрализованные игры;
 - палочки Дж.Кюизенера;

**Технология применения игрового пособия
«Гонзики» в младшем дошкольном возрасте**



Данную технологию используют для развития эмоционального интеллекта, а также налаживания контакта между детьми.

Через эмоции мы реагируем на происходящее вокруг. Навык помогает управлять своим эмоциональным состоянием, избегать неврозов, депрессии и апатии.

Впервые их представил всеобщему вниманию Вячеслав Владимирович Воскобович.

Игра «Веселые гонзики» способствует

- Развитию наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- Гармоничному развитию у детей эмоционально-образного и логического начал.

- Формированию умения работать сообща
- Развитию мелкой моторики.
- Стимулируют речевую активность ребенка, развивают память.

Предлагаем педагогам поиграть с Гонзиками.

- Для развития диалогической формы речи можно использовать стихи – диалоги.

«Давай познакомимся»

- Привет!
- Здравствуй!
- Как тебя зовут?
- Лена.
- Пойдем рисовать.
- Пойдем!

- Минутка отдыха у нас часто проходит тоже с использованием Гонзиков, например массаж в паре «Смешные человечки».

Педагоги стоят парами друг напротив друга. Движения выполняются на теле партнера руками с Гонзиками на пальчиках.

Бежали мимо речки Смешные человечки,	<i>Шагательные движения пальцами вверх по рукам партнера</i>
Прыгали, скакали,	<i>Постукивания по плечам</i>
Солнышко встречали.	<i>Поглаживания щек</i>
Построили мосток, И забили там гвоздочек.	<i>Руки перед собой, согнутые в локтях, постукивания кулачками друг о друга</i>
А потом — бултых — в речку.	<i>Взяться с партнером за руки «лодочкой» и резко бросить руки вниз</i>
Где же человечки?	<i>Пожать плечами</i>

Предлагаем педагогам буклет «Игры с Гонзиками»

Умение концентрироваться и внимательность - это базовый навык, на котором строятся все остальные.

Сегодня вокруг нас очень много информации. Мы глотаем ее, не глядя. И дети повторяют за нами. Между тем, жизнь в постоянном информационном шуме вредит развитию ребенка.

Чтобы запоминать новое, необходимо для начала развить способность концентрироваться и сохранять внимание. Без этого невозможно учиться и достигать успехов. И на своих логопедических занятиях я использую игровой приём «Минутка тишины».

Игровые задания на «Минутке тишины» могут быть разные, например:

- Найди в кабинете предметы на определенный цвет (форму);
- Найди в кабинете предметы, которые начинаются (заканчиваются) на звук ...;
- игра «Найди пару»;

- «Я сыщик» и др.

Уважаемые педагоги, мы с вами должны всегда помнить, что информация, усвоенная во время игры, откладывается в детской памяти на более продолжительное время.

Детская мини-конференция.

Данную технологию полезно применять с детьми старшего дошкольного возраста. Суть ее заключается в том, чтобы дети подготовили доклады по определенной теме и представили их своим сверстникам.

Основными задачами использования в работе мини-конференций являются развитие связной речи и памяти детей, а также формирование ораторского искусства, возможность управлять своим страхом при выступлении перед коллективом, то есть развитие коммуникативных и лидерских качеств.

План работы:

1. Определение темы мини-конференции
2. Подготовка детьми сообщения (4-6 предложений) с помощью родителей или педагога
3. Заучивание или пересказ сообщения.
4. Трансляция докладов перед сверстниками.
5. Ответы на вопросы.

В своей практике проводили мини-конференции по таким темам, как «Улица в нашем городе», «Животные жарких и холодных стран», «Города-герои»

Показ видео-презентации на экране.

- Предлагаем вам, уважаемые коллеги, назвать темы для мини-конференций, которые можно провести в старшей или подготовительной к школе группах.

Заслушиваются ответы педагогов.

Отбирая технологии, нужно исходить из того, какие задачи будут решаться с их помощью, и будет ли она способствовать развитию soft skills у детей.

3. Рефлексия

-Уважаемые коллеги, в заключение нашего мастер-класс предлагаем Вам с помощью синквейна и символов «сердечко-спасибо» поделиться своим отношением к такой работе, своим отношением к данной теме, и актуальностью проведенного мероприятия именно для Вас самих.

Soft skills развиваются постепенно в течение всей жизни. Одни навыки формируют другие. Например, коммуникация развивает эмоциональный интеллект и умение управлять людьми. Определенного возраста, когда ребенок вырастет и поменяет один набор гибких навыков на другие, нет.

- Спасибо Вам за участие в мастер-классе. Мы предлагаем Вам взять с собой шпаргалки, буклеты с описанием игр и упражнений на развитие мягких навыков у дошкольников.

- Всегда рады поделиться своим опытом и поучиться у Вас!

Мастер-класс «Организация работы мультстудии в ДОУ как средство развития творческих способностей детей»

Разработала и провела:

Иванова Валентина Алексеевна,
инструктор по физической культуре



Цель: Освоение и последующее активное применение технологий создания мультфильмов в практической деятельности педагогов ДОУ

Задачи:

- Показать актуальность работы над мультфильмом для всестороннего развития детей;
- Познакомить с технологиями создания мультфильма;
- Развивать творческую активность педагогов.

Материал: Мультстудия «Kids Animation Desk», ноутбук, магнитная доска, магниты 10 шт., картинки для рефлексии («Незнайка», «Крокодил Гена и Чебурашка», «Пионеры»), декорация для съемки мультфильма, герои сказки «Репка», маски профессии, 2 стола детских, стулья, лампа освещения на штативе

Ход мастер - класса:

1. Теоретическая часть

Добрый день, уважаемые коллеги! Тема сегодняшнего мастер-класса «Организация работы мультстудии в ДОУ как средство развития творческих способностей детей»

Любите ли вы мультфильмы? Создать мультфильм сейчас возможно с помощью детской мультстудии «Kids Animation Desk» которая, является инновационным элементом образовательной среды художественно-эстетической творческой направленности для детей с 4 лет и старше.

Мультстудия «Kids Animation Desk» представляет собой оригинальные станки для полноценной анимации, которые позволяют сделать процесс съемки простым, удобным, интересным. Зона декорации, позволяет быстро сменить сцену. Вращающаяся сцена и дополнительные посты съемки места установки съемочной камеры, дают уникальную возможность съемок в разных ракурсов, делать панорамную съемку, съемку ближнего и дальних планов. Вращающийся вспомогательный кронштейн, позволяют размещать объекты в пространстве, а

также снимать движения: полет, бег, падения, прыжки и пр. Камера с высоким разрешением позволяет сделать четкие и сочные кадры. Микрофон - дает возможность озвучить мультфильм. Лампа на штативе - является дополнительным источником освещения.

Существует несколько технологий для **создания мультфильма**:

- **Мультфильм – рисунок** создается за счет множества рисунков, которые передают эффект движения персонажа.
- **Пластилиновый мультфильм** создаётся за счет фигур, вылепленных из пластилина.
- **Мультфильм – оригами** можно сделать путем оживления героев, сконструированных из бумаги.
- В мультфильме – **аппликации** героями являются фигуры, выполненные в аппликативной технике.
- Еще одна технология создания мультфильма – **песочная анимация**, для нее нужно специальное оборудование, которое у нас, также имеется.
- **Компьютерная анимация** – вид мультипликации, создаваемый при помощи компьютера. Этот вид анимации доступен детям школьного возраста.

Словом для того, чтобы зритель посмотрел 15- минутный мультфильм, надо творчески поработать целому коллективу.

В создании мультипликационного фильма принимает участие не один человек, а коллектив профессионалов, каждый из которых вносит свою лепту в создание мультфильма.

Ведущий: А кто - то из вас знает люди, каких профессии работают над созданием мультфильма?

Педагоги: (Актёр, оператор съемки, сценарист, режиссер, художники-мультипликаторы, оформители- декораторы)

Ведущий: Правильно **Актёр** - двигает персонажей, **оператор съемки**-нажимает на кнопку, **сценарист**- пишет сценарии, **режиссер**- руководит съемочной группой, **художники- мультипликаторы**- создают героев, **оформители- декораторы** – создают атрибуты для съемки.

2 часть Основная

Ведущий: - Ну, а теперь, уважаемые коллеги, я предлагаю вам стать мультипликаторами и создать свой мультфильм здесь и сейчас.

Давайте распределим мульт-профессии: на столе маски с названием профессии вы можете выбрать себе любую и занять своё рабочее место по порядку 1)сценарист 2) звукорежиссер 3) актёры 4) оператор съемки 5) режиссер.

Итак, предлагаю создать мультфильм по русской народной сказке «Репка». Пройдите, пожалуйста, в нашу мультстудию. Оператора съемки прошу к камере, актеры берите по персонажу каждый, сценарист составляет сценарий-схему, режиссер следит за порядком и правильным выполнением съемки мультфильма. Теперь главный секрет съемки – это техника перекладки: актеры передвигают каждую фигурку на минимальное расстояние, после звука

колокольчика, который подает оператор съемки, убираем руки, оператор делает кадр. После съемки 60-70 кадров прокручиваем кадры в быстром темпе, примерно так будет выглядеть наш мультфильм.

Внимание, мотор, съемка!

3 Часть (работа над созданием мультфильма)

4. Часть Рефлексия.

Уважаемые коллеги! Полагаю, что результат, который мы сейчас увидели, фрагмент маленького **мультфильма**, который вы сделали своими руками не оставил никого равнодушным. Каждый получил тот заряд положительной энергии, который может дать удовлетворение результатом своей работы.

Проведя мастер-класс хотелось бы получить от вас обратную связь, а помогут нам в этом мультипликационные герои, которые вы видите на доске, под этими героями расположите магниты.

Незнайка - вы не знаете, зачем вы сюда пришли и вам не интересно.

Пионеры - мастер-класс заинтересовал меня и у меня есть вопросы по этой теме.

Крокодил Гена и Чебурашка - обязательно применю сегодняшней опыт на практике.

Спасибо за внимание!

Список литературы:

1. Анофриков, П.И. Принципы организации детской мультстудии. Текст: учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации / П.И. Анофриков. — 2011. — 43 с.
2. А. А. Гусакова «Мультфильмы в детском саду» ТЦ «Сфера», М. 2010
3. Анна Милборн Я рисую мультфильм – М.: Эксмо, 2006
4. Гэри Голдман «Этапы производства традиционного мультфильма».
5. Детская энциклопедия «Что такое? Кто такой?» В 3т. Т.2 – 3-е издание, переработанное и дополненное – М. Педагогика – Пресс, 1992
6. Интернет- ресурс wikipedia.org
7. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006 г.

Мастер – класс «Stem технология в образовательном процессе ДОУ»

Разработали и провели:

О.В. Попов, воспитатель высшей квалификационной категории,
О.В. Лоншакова, воспитатель высшей квалификационной категории

Цель мастер - класса: Повышение профессиональной компетенций воспитателей по использованию STEAM - технологии в обучении детей.

Задачи мастер - класса:

1. Мотивировать педагогов на применение технологии STEAM в работе с дошкольниками.
2. Учить основам алгоритмики, элементам пошагового программирования.

Материалы: наборы «Робомышь», игровые поля, памятки

Ход мастер - класса:

1. Теоретическая часть

Добрый день, уважаемые педагоги! Мы рады вас приветствовать на нашем мастер-классе на тему **«STEM образование детей дошкольного возраста»**

Термин STEM представляет собой аббревиатуру, которую образуют первые буквы английских слов

S - science (естественные науки)

T - technology (технология)

E – engineering (инженерное искусство)

M - mathematics (математика)

Так обозначают набирающий популярность подход к образованию – его содержанию, структуре, организации учебно-воспитательного процесса.

Аббревиатура STEM дополнялась другими элементами и видоизменялась. Например, добавили букву **A**, которая обозначает **Art – искусство**, и получился STEAM-подход, в котором появилась эстетическая составляющая, являющаяся неотъемлемой частью технического прогресса (это креативность, творчество)

Современный мир ставит перед образованием непростые задачи: подготовить ребенка к жизни в обществе, которое требует от него особых интеллектуальных способностей, направленных в первую очередь на работу с быстро меняющейся информацией. Развитие умений получать, перерабатывать и практически использовать полученную информацию и лежит в основе STEAM – технологии в образовательной деятельности.



Внедрение STEAM - технологии в ДООУ помогает детям научиться быстро ориентироваться в потоке информации и реализовывать полученные знания на практике. Дошкольники приобретают дополнительные практические навыки и умения, которые достаточно востребованы в современной жизни. Увлекательные занятия в виде игр позволяют раскрыть творческий потенциал ребенка. Дети учатся видеть взаимосвязь происходящих событий, лучше начинают понимать принципы логики и в процессе создания собственных моделей открывают для себя что-то новое и оригинальное. Комплексный подход способствует развитию их любознательности и вовлечению в образовательный процесс.

STEAM - технология — это интеграция технического и художественно-эстетического развития, которая направлена на увеличение потенциала мыслительно-интеллектуального и личностного развития детей.

Важным условием обучения STEAM - технологии является парная или групповая деятельность детей. Именно в таком формате общения им будет легче и интереснее аккумулировать идеи и размышлять.

STEAM-образование – модульное направление образования. Включает 6 модулей, содержание, которых направлено на развитие интеллектуальных способностей детей

Образовательный модуль «Дидактическая система Ф. Фребеля»
«LEGO - конструирование»

Образовательный модуль «Математическое развитие»

Образовательный модуль «Робототехника»

- Образовательный модуль «Мультстудия «Я творю мир»

Образовательный модуль «Экспериментирование с живой и неживой природой»

Наше направление – это образовательный модуль «Робототехника»

Задача этого модуля – вовлечь детей в процесс технического творчества, пробудить интерес к техническим дисциплинам, изобретательству, замотивировать на изучение этого направления.

Мы выбрали программируемый робот «Робомышь», который прекрасно подходит для развития интеллектуальных способностей детей, логического мышления и навыков алгоритмики. С помощью данного устройства дети могут с легкостью изучать программирование, задавая роботу план действий и разрабатывать для него различные задания.

Цель: научить дошкольников работать с интерактивным оборудованием, таким, как «Робомышь» и правильно программировать.

При работе с «Робомышью» решаются следующие **задачи:**

Обучающие:

- Учить понимать элементарные схемы пространства.
- Учить основам алгоритмики, элементам пошагового программирования
- Учить планировать этапы и время своей деятельности.

Развивающие:

- Развивать речь, логическое мышление, мелкую моторику

- Формировать коммуникативные способности
- Способствовать развитию технической любознательности.

Воспитательные:

- Воспитывать доброжелательные взаимоотношения между детьми.
- Воспитывать умение добиваться поставленной цели, доходить до результата, и оценивать эффективность своей деятельности.
- Воспитывать познавательную активность.

Форма проведения занятий:

- занимательные игры-занятия с элементами конструирования и робототехники
- игры-путешествия,
- игры-соревнования,
- игры на логику и мышление и др.

Этапы работы с «Робомышкой»

На первых этапах педагог самостоятельно выкладывает алгоритм, предлагая ребенку запрограммировать робота для достижения цели.

На втором этапе — алгоритм просчитывается и выкладывается совместно взрослым и ребенком.

И уже третьим этапом, после понимания детьми основы работы с «Робомышкой», дети самостоятельно выкладывают и программируют робота. На этом этапе осуществляется творческое программирование. Здесь возможно использование разных тематических полей.

Набор «Робомышь» легко интегрируется практически со всеми образовательными областями.

Физическое развитие – построение маршрута прогулки, экскурсии, дороги домой.

Познавательное развитие – навыки решения задач (умения самостоятельного исправления ошибок; логика; умение вычислять расстояние);

Художественно-эстетическое развитие - пространственное воображение.

Социально-коммуникативное развитие - навыки обсуждения, коммуникативные навыки и навык работы в команде.

Речевое развитие – используется во всех играх с набором.

2 часть Основная

Предлагаю познакомиться с особенностями управления этой игрушкой. Давайте рассмотрим её яркие кнопки управления:

голубая кнопка - вперед;

фиолетовая - вправо;

оранжевая - влево;

желтая – назад;

зеленая – старт;

красная – звук (пауза);

жёлтая - очистка всех запрограммированных шагов.

Набор также включает в себя:

- 16 пластмассовых плиток зеленого цвета для создания игрового поля площадью 50 кв.см.,
- 3 арки-туннеля,
- 1 кусочек сыра,
- 22 перегородки для формирования лабиринта (они могут быть как фиолетового цвета, так и синего),
- 10 карт-инструкций и изображением схем лабиринтов,
- 30 карточек с направлениями движения для создания последовательности пути мыши.

Красочные карты кодирования помогают отслеживать каждый шаг в последовательности. На каждой карточке изображено направление или шаг, который используется для программирования робота. Карты согласованы по цвету, чтобы соответствовать кнопкам мыши.

Алгоритм движения мышки выкладывается внизу под полем слева направо

Практическая часть:

Уважаемые педагоги, приглашаю 8 человек участников мастер-класса.

А сейчас я вам предлагаю побыть программистами и попробовать освоить «Робомышь» и игры с ней, которые так нравятся детям. И вам, надеюсь, они понравятся тоже.

Вы сейчас – дети, и мы с вами отправляемся в путешествие по нашему городу Березники. У Вас тематическое поле «Город Березники».

Задание № 1. Поставьте «Робомышку» в клетку 3Б и дойдите до герба нашего города, самым коротким путем.

Давайте выложим алгоритм движения «Робомышки» с помощью карточек кодирования. Алгоритм движения мышки выкладывается слева направо (*выкладываем алгоритм*)

А теперь запрограммируем «Робомышь», чтобы она достигла цели (*программируем робота*).

Задание № 2. Составьте маршрут по памятникам нашего города, которые есть на игровом поле, с остановками и назовите эти памятники.

Задание № 3. Составьте маршрут до предприятий нашего города. Назовите эти предприятия, и какую продукцию они выпускают.

Всё получилось? Молодцы!

3. Часть Рефлексия.

- Мастер-класс подошёл к концу. Вы вернетесь к своим детям. Возник ли у вас интерес к использованию игрового набора «Робомышь» в рамках учебно-воспитательного процесса?

- Что вы узнали полезного для себя на этом мастер-классе?

- Что вам хочется отметить особо?

- Пригодилась ли вам практическая часть нашего мастер-класса?

- В заключение нашей встречи хочется пожелать творческих успехов вам и вашим воспитанникам.

- Благодарим вас за внимание и за плодотворную работу!

Мастер класс «Возможности интерактивной панели в образовательном процессе ДОУ»

Разработала и провела:

Лебедева Анастасия Романовна,
музыкальный руководитель

Цель: повышение уровня профессиональной компетентности педагогов по использованию интерактивного оборудования в образовательной деятельности ДОО.

Задачи:

1. Изучить функциональные возможности интерактивной доски.
2. Формировать практические навыки применения интерактивной доски на примере игр, презентаций и пр.
3. Учить разработать дидактические игры в условиях использования интерактивной доски.

Оборудование: интерактивная доска - панель, памятки.

Ход мастер - класса:

1. Теоретическая часть

Интерактивная панель — это специальная сенсорная панель высокой четкости, современная альтернатива доскам. Она оснащена жидкокристаллической матрицей, компьютерным модулем, встроенными динамиками. Панель имеет отличные характеристики, за счет чего обеспечивает высокую контрастность транслируемых изображений и насыщенные цвета.

Дисплей интерактивной панели полностью автономен. Он работает от сети и не требует подключения к компьютеру и проектору. Поэтому основное преимущество подобных устройств — это отсутствие необходимости использовать все перечисленные приборы, которые, как правило, только мешают во время эксплуатации.

Как пользоваться интерактивной панелью?

Панель включается одной кнопкой серебристого цвета с правой стороны. Основные кнопки и разъемы для флешки находятся сбоку справа. Когда панель включится, ее нужно перевести в режим андроид, для этого справа на панели ищем стрелочку, нажимаем на нее. Выходит ряд кружков. Для перехода на рабочий стол панели нужно нажать первый кружок. Остальные кружки позволят перейти в настройки панели: настройка интернета, языка, и т.д.

Далее загорается рабочий стол, здесь вы можете поместить свою папку или любой файл. Наверху находится панель управления (регулировка звука, подача



интернета и т.д.). Справа также находится панель управления, чтобы ее открыть нужно нажать на стрелочку и выйдет ряд кружков. Здесь можно выйти в интернет, для этого необходимо нажать на значок браузера.

Каждое мое занятие проходит вместе с интерактивной панелью. Она помогает мне в простой, доступной детям игровой форме дать представление о музыке, ее выразительных возможностях.

2 часть Основная

Для этого я использую две программы: Power Point - с которой вы все уже знакомы, и программа «Заметки». Это простая программа, которая есть у каждого в телефоне. Найти её на интерактивной панели можно нажав стрелку, далее значок «Заметки». Данная программа позволяет вставлять свои изображения на поле, рисовать на панели, строить таблицы, и создавать свои дидактические игры. Предлагаю сейчас нам самим создать и поиграть в игру **«Построй морковки по величине»**.

Для начала попробуем вставить нужную картинку. Нажимаем: меню – импорт – выходит папка с облаком, диском и вашей флешкой. Свои изображения я храню на флешке, для того чтобы не засорять память панели. Я выбираю свою флешку, выходит ряд папок или просто изображения. Мои картинки находятся в папке и вне папки, здесь я просто пролистываю и выбираю, что мне нужно. Если изображение одно, нужно просто на него нажать и далее **OK**, если хотите поставить на поле несколько картинок, нужно нажать на первое изображение, в левом нижнем угле нажать галочку и выбирать оставшиеся, далее **OK**. Если вы хотите сделать копии, то нужно нажать на нужную картинку и нажать значок с надписью «Клон». Изменить размер картинки можно нажав на ее и растянуть в разные стороны. Картинки на поле и хаотичном порядке, чтобы их упорядочить нужно нажать на нижней белой панели знак курсора. Далее расставляете картинки так, как вам нужно. Предлагаю выйти и попробовать самим педагогам.

/Приглашаем педагогов. Один педагог составляем игру, другой пробует играть. На поле педагоги выставляют две картинки: заяц и одна морковка. Далее картинку морковки копируем и у каждой картинки меняем размер, составляем их в хаотичном порядке. Приглашаем другого педагога для расставления морковок по порядку: от маленькой до большой/.

Чтобы стереть все картинки с поля можно нажать кнопку «Отчистить». Также можно создать новую страницу, нажав на значок «+» внизу справа на панели.

А теперь предлагаю создать игру **«Кто, где живет?»**. Все необходимые материалы для создания игры вы сможете найти на моей флеш-карте.

/Приглашаем педагогов. Один педагог составляем игру, другой пробует играть. Открываем папку с нужными картинками, выбираем несколько картинок. Расставляем первый ряд картинок: животные. Второй ряд – их домики. Предлагаем сыграть в игру второму педагогу/.

Так же на этой доске можно рисовать. Для этого на нижней белой панели нажимаем на перо, кисть можно выбрать любую, любой цвет. Педагоги, приглашаю вас попробовать самим и поиграть в игру «**Мамины бусы**». Для этой игры нам не понадобятся картинки, мы будем только рисовать!

/Выходит педагог. Рисует ниточку от бус белого цвета, и рисует ряд бусинок (красный, синий, зеленый). Следующий педагог продолжает последовательность цветов/

Чтобы отчистить поле полностью от рисунков или картинок нужно нажать на кнопку «Отчистить». Если хотите отчистить часть линий, нужно нажать ластик, и удалить эту часть. Чтобы удалить ненужную картинку, нужно на нее нажать, высветиться корзина и слово «Удалить». Либо можно нажать на кнопку «Отменить».

Также для интерактивных игр часто пользуются программой Microsoft PowerPoint или программа по созданию презентаций. Эта программа есть на всех ноутбуках и компьютерах, ее вы сможете создать со своего домашнего компьютера. На телефонах данная программа у кого то не работает совсем, либо возможности данной программы сильно ограничены, поэтому если вы решили создать интерактивную игру, то лучше это сделать на компьютере или на ноутбуке. Чтобы открыть свою презентацию на интерактивной панели, нужно снова зайти в окно со своей флешкой. Найти презентацию можно также по поиску, либо пролистав файлы. Сейчас я покажу вам свою интерактивную игру «Угадай музыкальный инструмент».

/Выходит по одному педагогу, играют на панели/

Создание такой интерактивной игры сразу на панели занимает достаточно много времени, ее проще сделать заранее на компьютере. Создание игры в данной программе позволяет использовать больше возможностей, например: добавление звука или анимации, вставка видеофрагментов и т.д.

А теперь давайте проведем небольшой опрос: ваше отношение к инновационным технологиям детского сада, в первой колонке «За», вторая «Против».

/Педагоги выходят к панели и отмечают плюсы и минусы в таблице, созданной в программе «Заметки»/

3. Часть Рефлексия.

Коллеги, мой мастер класс подходит к концу, и я хочу узнать ваше мнение о сегодняшнем мастер-классе. На экране вы видите нотный стан и много ноток, которые отражают ваше отношение данному мастер-классу. Желтая нотка означает, что вам все понравилось, синяя нотка – хотелось бы узнать больше, а серая нотка – мне не понравилось. Я хочу попросить выйти всех участников и нажать на ту нотку, которая наиболее всего отражает ваше мнение о мастер-классе.

Большое спасибо! Чтобы ваши знания, полученные сегодня не забылись, предлагаю вам взять памятки по использованию ИП, а также QR-код на видео по использованию ИП.

Мастер – класс

«Говорящая» среда как инструмент индивидуализации и организации самостоятельной деятельности дошкольников»

Разработали и провели:

Т.А. Абакумова, воспитатель высшей квалификационной категории,
Ж.В. Ежова, воспитатель высшей квалификационной категории

Цель. Знакомство педагогов с «Говорящей» средой, как технологией организации образовательного пространства ДОУ.



Задачи.

1. Познакомить участников мастер-класса с понятием “говорящая среда”, ее основными принципами, элементами и особенностями организации в соответствии с ФГОС и ФОП ДО.
2. Продемонстрировать примеры создания «говорящей среды» в условиях ДОУ и рассказать о их преимуществах.
3. Привлечь участников мастер-класса к созданию некоторых элементов «говорящей среды».
4. Обсудить возможности применения элементов “говорящей среды” с учетом специфики деятельности ДОУ и возраста воспитанников.
5. Помочь участникам мастер-класса понять, как элементы “говорящей среды” могут повлиять на поддержку детской инициативы, мотивацию, вовлеченность в образовательный процесс.

1. Теоретическая часть.

Если обратиться к ФГОС и ФОП ДО, то можно увидеть сходство в подходах организации образовательной деятельности: в ФГОС указывается, что одним из основных принципов дошкольного образования является поддержка инициативы детей в различных видах деятельности, в том числе – игре, которая является ведущим видом деятельности на протяжении всего периода дошкольного детства. ФОП ДО фокусирует внимание на особенностях совместной деятельности с детьми, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, является полноценным участником (субъектом) образовательных отношений, где поддерживается инициатива детей в различных видах деятельности.

Таким образом, можно сказать, что одна из задач педагога в процессе организации, участия и обогащения или наблюдения за детской деятельностью – **услышать голос ребенка.**

- Как выдумаете? Что значит «услышать голос ребенка» и через что его можно услышать?

В последнее время в образовательной среде очень часто можно услышать такое понятие как «говорящая среда». Что же это такое?

«Говорящая» среда – это мотивирующая образовательная среда, инструмент обучения, развития и воспитания детей дошкольного возраста. Это третий педагог, где ребенок сам делает свои открытия, реализует свои задумки и воплощает свои идеи.

Слово **«нельзя»** в условиях «говорящей» среды является словом паразитом.

Цель «Говорящей» среды: создание условий полноценного развития дошкольников по образовательным областям в соответствии с ФГОС и ФОП ДО.

Задачи «Говорящей» среды: создать условия для проявления познавательной активности детей, творческого самовыражения, эмоционального комфорта.

Автором технологии «говорящая среда» является Ю.В. Илюхина, доцент кафедры дошкольного образования ГБОУ ИРО Краснодарского края, автор пособия «Говорящий дом», где она подробно описала принципы данной технологии.

Кому и о чем говорит «Говорящая» среда?

Ребенку

- Ты здесь очень важен!
- Твои задумки очень ценны!
- Твое мнение много значит!
- Это твое место!
- Мы гордимся твоими достижениями!
- Здесь много интересного для тебя!
- Попробуй! Тебе понравится!
- Ты точно справишься!
- Не тревожься! Тебе будет понятен твой день!
- Посмотри: так играть тебе будет удобнее!

Педагогу

- Доверяй детям!
- Изучай их выбор!
- Цени их мнение!
- Это место детей, а не твое!
- Наблюдай!

Родителям

- «Рассказывает», чем наполнена жизнь детей в детском саду

Организация «говорящей» среды в группе предполагает:

- зонирование пространства: создание «многокомнатных квартирков», вертикальное зонирование;
- наполнение элементами ГС.

К организации центров «говорящей» среды (многокомнатных квартир) предъявляются такие же требования, как и к организации РППС в соответствии с ФГОС ДО.

Развивающая предметно-пространственная среда должна быть: содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной

Мертвые точки (зоны) в ДОО. - Как вы понимаете выражение «мертвые зоны»?

- Нет доступа к играм, предметам. Стены, мебель, углы так размещены, что нет возможности к ним подойти.
- Нет возможности проконтролировать места (стол придвинут к интерактивной стене)
- Нет обзора (дверь открывается не до конца и там что-то стоит)
- Захламленные места
- Запретные точки (сантехника, электрика)

Поэтому исправляем ошибки в доступности. В условиях создания «говорящей» среды ребенок является субъектом образовательных отношений и пространство должно быть организовано таким образом, чтобы ребенок мог в полной мере реализовать свою инициативу и удовлетворить свои познавательные потребности.

Принцип полифункциональности реализуется с помощью:

- Мебели: кубы, платформы, ширмы, шатры.
- Материалов: коробки, скотч, ткань, природный материал, ленты, бросовый материал.

Насыщенность среды должна соответствовать возрастным возможностям детей и содержанию Программы. Организация образовательного пространства и разнообразие материалов, оборудования и инвентаря должны обеспечивать:

- игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех воспитанников, экспериментирование с доступными детям материалами (в том числе с песком и водой);
- двигательную активность, в том числе развитие крупной и мелкой моторики, участие в подвижных играх и соревнованиях;
- эмоциональное благополучие детей во взаимодействии с предметно-пространственным окружением;
- возможность самовыражения детей.

Что же значит выражение «услышать голос ребенка»? «Услышать» голос ребенка в условиях «говорящей» среды можно через использование различных элементов. Вот некоторые из них: правила, схемы, газеты, контейнеры с надписями, объявления и афиши, рисунки, интеллект-карты, соцопросы, МАДборды, подсказки, планы, календари, информационная доска, детско-родительские творческие проекты и др.

Таким образом, можно сказать, что «говорящая» среда — это пространство, которое находится в постоянном взаимодействии с ребенком, создавая условия для прямого общения и минимизируя потребность в участии взрослого. Такая

среда создается максимально для детей с активным вовлечением самих детей в процесс ее создания.

2. Практическая часть.

- Уважаемые педагоги, предлагаем принять участие в создании некоторых элементов говорящей среды.

Педагоги делятся на 6 микро групп и с помощью «кубика выбора» определяются с заданием.

1. Создание визитной карточки группы.
2. Создание «кубика выбора».
3. Создание карточек-указателей второго этажа детского сада.
4. Создание настольной игры на тему «Космос».
5. Создание опроса на тему «Космос».
6. Создание азбуки темы «Космос».

После выполнения задания педагоги презентуют работы и возможность использования в группе.

3. Рефлексия.

- Коллеги, предлагаем вам подвести итоги нашего мастер-класса, используя прием «Закончи предложение».

Вопросы для рефлексии:

- На сегодняшнем мастер-классе я понял/разобрался...
- Я похвалил бы себя...
- Особенно мне понравилось...
- После занятия мне захотелось...
- Я мечтаю о...
- Сегодня мне удалось...
- Я сумел...
- Было интересно...
- Я понял, что...
- Теперь я могу...
- Я почувствовал, что...
- Я научился...
- Меня удивило....
- Я хотел бы попробовать...

Используемые источники:

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/vospitatelnaya-rabota/2023/09/08/govoryashchaya-sreda-v-detskom-sadu>

https://www.youtube.com/watch?v=aIK0GP5_D8g

https://dou13.yuzhno-sakh.ru/userfiles/prezentaciya_govoryaschaya_sreda.pdf

https://detsad90.perm.prosadiki.ru/media/2022/12/02/1286251376/Govoryashhaya_sr eda_1_zanyatie_1_compressed.pdf