**Городской методический кабинет**

**Заседание секции ГМО «Познавательное развитие»**

Тема: «Августовское совещание работников образования МО город Саяногорск «Образование в условиях новой реальности: тенденции, приоритеты»

**Мастер-класс**

**"Использование современных цифровых образовательных технологий**

**в работе с дошкольниками"**

**Выполнила**:

Редькина Н.А.,

 воспитатель МБДОУ

детский сад №21 «Аленький цветочек»

Саяногорск, 2025г.

**Цель:** повышение компетентности воспитателей в использовании современных цифровых образовательных технологий для развития дошкольников.

**Задачи:**

* познакомить с эффективными цифровыми инструментами и ресурсами, подходящими для работы с детьми дошкольного возраста.
* представить примеры использования интерактивных игр, мультимедийных презентаций и онлайн-платформ в образовательном процессе.
* сформировать понимание преимуществ и ограничений использования цифровых технологий в работе с дошкольниками.
* вдохновить на творческое применение современных технологий в практике работы с детьми.

**Ход мастер-класса**

**I. Введение**

* *Приветствие участников.*
* *Актуальность темы:*

- Коллеги, как вы считаете, почему важно использовать современные образовательные технологии в работе с дошкольниками? *(Обсуждение)*

* *Определение целей и задач мастер-класса.*

- В сегодняшнем выступлении я хотела бы обсудить с вами современные цифровые технологии, активно используемые педагогами образовательных учреждений не только в нашем городе, но и на всероссийском и международном уровнях, сформировать понимание преимуществ и ограничений использования цифровых технологий в работе с дошкольниками, вдохновить вас на творческое применение современных технологий в практике работы с детьми.

**II. Теоретическая часть**

**Современные образовательные технологии в ДОУ: что это такое?** (Краткий обзор, основные понятия).

 - Многие педагоги считают, что использование информационных и коммуникационных технологий, таких как создание презентаций, видеороликов, электронных портфолио педагогов и размещение материалов на сайтах детских организаций, значительно расширяет возможности педагогического мастерства. Безусловно, современный педагог обязан обладать высоким уровнем компетенции в сфере ИКТ, поскольку недостаток таких навыков негативно сказывается на качестве образовательной деятельности.

Применение мультимедийных продуктов, подготовленных педагогам, несомненно, стимулирует познавательную активность воспитанников, улучшает восприятие и запоминание учебного материала, способствуя развитию наглядно-образного мышления. Однако нельзя утверждать, что подобный подход гарантирует стопроцентное усвоение изученного материала. Представьте себе ситуацию, когда вы приходите в магазин и хотите выбрать понравившийся товар — вы непременно возьмете его в руки, чтобы лучше понять его особенности. Точно так же ребенок нуждается в тактильной активности, позволяющей глубже познать изучаемое явление.

 Таким образом, перед педагогом встает задача создать оптимальные условия для реализации индивидуальных подходов в обучении, интегрированных с использованием ИКТ. Это включает оснащение групп ноутбуком, накопителями с яркими иллюстрациями для подготовки презентаций. Все это делается ради одной цели — научить наших детей самостоятельно разрабатывать собственные проекты и презентации на различные темы.

Теоретическая база информатики, как теории компьютерной практики, не является необходимой частью программы воспитания дошкольников. Ведь ведущая форма деятельности дошкольника — это игра, в которой формируются личностные качества и способности ребенка. Самостоятельное обучение позволяет детям приобретать индивидуальный опыт, осваивать знания и навыки.

Компьютерные занятия играют важную роль в развитии мелкой моторики дошкольников, улучшая координацию движений рук и глаз, способствуют формированию устойчивости внимания и концентрации. Ученики развивают умение сосредотачиваться на учебных задачах, улучшаются такие важные личные качества, как самостоятельность, внимательность, упорство и целеустремленность.

Важно формировать позитивное отношение к компьютеру как средству познания мира, интеллектуального роста и эмоционального удовлетворения от своей умственной деятельности. Использование компьютеров способствует всестороннему развитию детей и пробуждает интерес к изучению окружающей действительности.

Современные компьютерные технологии существенно преобразили методы и формы обучения, быстро внедряясь в процесс образования. Информационные компьютерные технологии стали новым эффективным инструментом передачи знаний, соответствующим современным требованиям содержания обучения и способствующим повышению эффективности образовательного процесса.

Цифровые образовательные ресурсы представляют собой информационные материалы различных форматов (графика, текст, звук, музыка, видео и фотографии), направленные на достижение целей и задач современной образовательной системы. Они могут храниться на CD/DVD-дисках или распространяться через телекоммуникационные сети. Особенностью цифровых ресурсов является невозможность полного переноса их на бумагу без потери дидактической ценности.

**III. Практическая часть**

* **Обзор эффективных цифровых инструментов и ресурсов**

- Можно выделить две группы цифровых образовательных ресурсов:

1. **Информационные источники**:
* оригинальные тексты (например, хрестоматии, энциклопедии);
* статичные изображения (фотографии ученых, плакаты объектов изучения);
* динамичные изображения (видео и анимационные модели явлений).
1. **Мультимедийные среды**:
* справочники и практикумы (включая виртуальные конструктора и тренажёры);
* электронные учебники и интерактивные задания.

Эти цифровые инструменты помогают сделать образование более увлекательным и доступным для каждого ученика, обеспечивая разнообразие способов подачи информации и стимулируя развитие творческих способностей учащихся.

Эффективные цифровые инструменты для развития детей дошкольного возраста охватывают разнообразные ресурсы, направленные на улучшение познавательного, творческого, музыкального и социального потенциала. Приведены конкретные примеры таких инструментов применительно к различным аспектам развития.

**Познавательное развитие**

* Мультимедийные презентации: электронные диафильмы с анимированными вставками, аудиозаписями и возможностью взаимодействия. Эти средства повышают наглядность и упрощают понимание сложных концептов.

Примеры:

* Презентация-видеофрагмент: просмотр отрывков из музыкальных мультипликационных фильмов (опера, балет, мюзикл).
* Презентация-игра: интерактивные упражнения типа «Определите музыкальный инструмент по звуку» или «Выберите лишнее».
* Презентация-викторина: играют роль вопросов и заданий, выполняемых ребенком в рамках игровых ситуаций, например, «Назови композитора» или «Определи мелодию».

**Творческое развитие**

* Интерактивные задания для уроков декоративно-прикладного искусства. Помогают детям свободно изучать и применять художественные техники.

Примеры:

* Графические редакторы: приложения для создания рисунков, композиций и оформления проектов.
* Виртуальное моделирование: специализированные программы для проектирования трехмерных моделей и просмотра результатов творчества.
* Обработка изображений: программы для редактирования фотографий и иллюстраций, позволяющие изменять, совмещать и совершенствовать образы.

**Музыкальное развитие**

* Компьютерные музыкально-дидактические игры, помогающие развить музыкальный слух, чувство ритма и умение воспринимать эмоциональную окраску музыки.

Примеры:

* Презентации-концерты: знакомство с разнообразием музыкальных инструментов и особенностями их звучания.
* Развивающие мультфильмы: серии вроде «Весёлых ноток», где герои решают музыкальные загадки и задачи.

**Социальное развитие**

* Коллективные игры и совместныепроекты в цифровой среде, укрепляющие социальные навыки и командную работу.

Примеры:

* Совместные проекты: взаимодействие детей друг с другом посредством обсуждения идей и совместной творческой деятельности.
* Видеоконференции: общение с дошкольниками из других регионов или стран, формирующее коммуникативную компетенцию и межкультурное взаимопонимание.

Эффективные цифровые ресурсы для развития детей дошкольного возраста:

*Направление математики*

* **Мультимедийные презентации**: тематически организованные материалы, такие как «Веселый счет», «Куда спрятались?» и др., помогающие усваивать числа и основы счета.
* **Игры для освоения базовых математических понятий**: игры типа «Весёлое сложение», «Танграм. Цифры», «Грибная поляна».
* **Онлайн-ресурсы**: платформы, предлагающие математические игры и задания, например, портал «Играемся».

*Окружающий мир*

* **Виртуальные экскурсии**: путешествия по городским достопримечательностям, музейным экспозициям, космосу и другим местам, увеличивающим кругозор и закрепляющим полученные знания.
* **Обучающие программы**: ресурсы с иллюстративным материалом, звуковой поддержкой и визуализацией (например, серии «Уроки тетушки Совы»).

*Речь*

* **Платформы с логопедическими играми**: онлайн-сервисы, такие как «Логотека», помогают освоить правильное произношение звуков.
* **Мобильные приложения-тренажёры**: упражнения для развития артикуляции, дикции и речевых навыков, адаптированные под уровень ребенка.

*Творчество*

* **Интегрированные творческие платформы**: программы, включающие элементы рисования, изучение букв и чисел, создание мультфильмов и других видов творческих проектов.
* **Онлайн-инструменты для рисования**: приложения, подобные «Брашечке», вдохновляют детей проявлять креативность и развивать воображение.

Примеры использования интерактивных игр для дошкольников:

* **«Мир профессий»**. Игра направлена на закрепление знаний о предметах труда людей разных профессий. Дети учатся самостоятельно определять и выбирать предметы, необходимые людям той или иной профессии.
* **«Дикие животные»**. Игра формирует представления детей о диких животных и их местах обитания. Воспитатель загадывает загадку, а на экране появляется отгаданное животное. Дети самостоятельно находят жилище каждого дикого животного, узнают, какому зверю принадлежит тот или иной след.
* **«Посуда»**. Игра для младших дошкольников, цель которой — уточнить знания о посуде. Дети называют все предметы, составляют их на стол, а лишнее убирают.
* **«Где можно увидеть рекламу»**. Игра направлена на закрепление представлений детей о назначении рекламы. Дети самостоятельно создают рекламный щит, учатся определять места, где можно увидеть рекламу.
* **«Разложи товар»**. Игра учит детей классифицировать предметы по общим признакам, закреплять знания о разновидности торговых объектов.
* **«Собери ягоды»**. Игра, цель которой — закрепление пройденного материала. Детям предлагается найти правильный ответ на вопрос воспитателя по заданной теме занятия. Для этого ребёнку необходимо нажать мышкой на предполагаемый предмет. Если ответ верный, то ягодка отправляется в корзинку.

Несколько примеров использования мультимедийных презентаций для дошкольников:

* **Знакомство со звуками**. Можно использовать «Весёлую азбуку» или показать звуки, которые издает человек.
* **Обучение счёту**. Презентация «Весёлый счёт» помогает ребёнку легче освоить счёт.
* **Ознакомление с окружающим миром**. Темы презентаций: «Деревья», «Чудеса света», «Животные», «Вода» и другие. Такие презентации не только демонстрируют явления или предметы, но и воссоздают необходимые слуховые ассоциации.
* **Развитие речи**. Например, при ознакомлении с художественной литературой можно показать презентацию, в которой рассказывается сказка, а потом задать вопросы по её содержанию.
* **Разучивание скороговорок**. Можно использовать презентацию «Скороговорки от Егорки». Яркие, объёмные картинки, расставленные в последовательности согласно тексту, привлекают внимание детей и помогают легко и быстро запомнить содержание скороговорки.
* **Проведение физкультминуток**. Можно использовать презентации под музыку, со сменой слайдов, с движущимися персонажами (человечками, цыплятами, гномами и т. д.). Такие презентации помогают ребятам отвлечься от образовательного процесса и сделать зарядку

**IQsha**

Возраст: сервис рассчитан для дошкольников 2-7 лет

**Цель:** всестороннее развитие детей разных возрастов в игровой занимательной форме. Интерактивные упражнения позволяют эффективно подготовить ребят к школе и закрепить знания учеников 1-4 классов по основным предметам. Предусмотрена система мотивации в виде медалей, кубков и дипломов, которые можно распечатывать, а также игровых квестов. Кроме этого, на почту приходят еженедельные домашние задания-распечатки для отработки знаний офлайн.

**Дошкола Тилли**

Возраст: дети от 2 до 7 лет.

**Цель:** сервис рассчитан только для дошкольников, поэтому основная задача - плавная и комплексная подготовка ребят к школе. Интерактивные занятия сделают обучение лёгким и увлекательным. Есть возможность заниматься индивидуально или в мини-группах с логопедом или изучать английский язык.

**Онлайн-школа Tetrika**

Возраст: от 5 до 18 лет.

**Цель:** образовательная платформа предлагает онлайн-занятия с репетиторами по подготовке к школе и укреплению знаний по основным учебным предметам для сдачи ВПР, ОГЭ, ЕГЭ, ДВИ. Есть возможность обучения английскому языку и участию в олимпиадах.

**ЛогикЛайк**

Возраст: дети от 4 до 12 лет

**Цель:** онлайн-сервис для развития логики, внимания, памяти и интеллекта. Игровые задания позволяют детям легко запоминать материал, а система мотивации в виде рейтинга и олимпиад подстёгивает к обучению и укреплению знаний.

**Kids smart**

Возраст: дошкольники от 2 до 7 лет

**Цель:** развивающие упражнения для детей распределены по возрастным группам, темам занятий и уровню сложности. Они нацелены на стимулирование логики, внимания и памяти, творческого мышления, расширение кругозора и освоение навыков счёта, чтения и грамоты, изучение английского языка.

**Приключения Чевостика**

Возраст: для детей от 2 лет

**Цель:** сервис можно назвать большой аудио-энциклопедией, которая легко и увлекательно расширяет кругозор по множеству тем. Это находка для любознательных почемучек, которые обожают исследовать окружающий мир.

**Онлайн-академия «Квадривиум»**

Возраст: от 3 до 5 лет.

**Цель:** платформа нацелена на развитие памяти и внимания, мышления и воображения дошкольников. Пользователям поэтапно открывается доступ к 8 онлайн-занятиям в месяц. Вместе с ними каждую неделю высылаются все необходимые материалы для отработки и закрепления знаний.

**IV. Практическое задание**

**V. Обсуждение и рефлексия**

* Обмен опытом использования цифровых технологий в работе с дошкольниками.
* Ответы на вопросы участников.
* Обсуждение перспектив использования современных образовательных технологий в ДОУ.

**Заключение**

* Подведение итогов мастер-класса.
* Вручение участникам памятки с полезными ссылками и ресурсами.