

Т.А. Масютина,
МБДОУ детский сад №275,
г. Екатеринбург

ДОШКОЛЬНИК В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ: ТРУДНОСТИ И ПЕРСПЕКТИВЫ. **ЦИФРОВИЗАЦИЯ ДО: ОТ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР К ПРОГРАММИРОВАНИЮ.**

С января 2019 года в РФ осуществляется реализация Национального проекта «Образование», направленного на: всестороннее гармоничное и социально ответственное развитие личности подрастающего поколения на основе духовно – нравственных ценностей, национальных исторических традиций народов РФ, а также решение задач по обеспечению конкурентоспособности российского образования.

Объективные реальности начала 2020 года показали необходимость внедрение в образовательный процесс нового формата – дистанционной (удаленной) системы обучения и воспитания. С 2016 года в образовательных организациях РФ активно используется информационно-образовательная среда «Российская электронная школа», которая дополняет, расширяет и совершенствует знания детей школьного возраста. К сожалению, дошкольное образование такой информационно-образовательной платформы не имеет, но специалисты дошкольного образования находят новые, прогрессивные технологии и методики, способные дистанционно формировать, развивать знания детей.

Весной 2020 года дошкольное образование столкнулось с проблемой дистанционного образования детей. Конечно, для дошкольников не было новшеством внедрение в образовательный процесс инновационных информационных технологий. Многие педагоги на протяжении многих лет использовали в своей деятельности различные демонстрационные и презентационные материалы, созданными на платформе Windows (Power Point, Киностудия). Однако тенденция последних лет диктует педагогам необходимость освоения новых программных обеспечений для создания более совершенны и увлекательных презентаций, и дидактических игр.

LearningApps.org достаточно простой и доступный сервис. LearningApps позволяет создать собственные презентации, упражнения и задания. Кроме того, в данном сервисе имеется возможность воспользоваться библиотекой готовых заданий и упражнений. Выполняя задания по теме ребенок любого возраста имеет возможность получить оценку качества выполненной работы, сделать «работу над ошибками». Кроме того, заинтересованные родители имеют возможность сами создавать игровые задания для своих детей. Для данного программного обеспечения необходимы компьютер и интерактивная доска.

Smart Notebook данное программное обеспечение позволяет создавать увлекательные презентации различной сложности, игровые упражнения. Программа обладает широким сектором инструментов для видео и аудио файлов, возможностью в процессе выполнения задания дать оценку действий детей. **Smart Notebook** предоставляет возможность сделать НОД более яркой, увлекательной и запоминающейся. **Smart Notebook** используется в конкурсных заданиях по методике World Skills для оценки профессионального мастерства

педагогов при реализации НОД. Несомненным недостатком данного программного обеспечения является высокая стоимость лицензионной версии программы, необходимости наличия компьютера и интерактивной доски.

LearningApps и **Smart Notebook** две наиболее простые и доступные программы, они легки в освоении, увлекательны, позволяют создать яркие, неповторимые презентации и игровые упражнения, активизируют познавательную активность детей, ведут их к новым неизвестным открытиям. LearningApps, Smart Notebook удобны для дистанционной работы с детьми.

Кроме новых программных обеспечений в современных детских садах появляются различные интерактивные устройства: интерактивные песочницы, столы, стенды, полы, интерактивные кубы. К сожалению, данные устройства настолько дороги насколько интересны. Не все современные городские дошкольные учреждения могут позволить себе данную роскошь, не говоря о детских садах сельской местности. Менее дорогостоящие, но не менее интересными являются различные программируемые конструкторы (Технолаб, Lego WeDo, K'NEX Education, Goma Hand, программируемый конструктор на Ардуино и пр.). Данные конструктора позволяют дошкольникам расширить знания во всех образовательных областях, развить инженерное, творческое мышление, дают детям возможность сделать первые шаги в увлекательный мир программирования.

Lego WeDo 1 и 2 интересны не только как, продуманные до мелочей, продвинутые конструкторы, но как элементарная база для создания первых программируемых роботов. Создав конструкцию, ребенок «пишет» свой первый алгоритм действия для его уникального устройства, и в результате получает восторг от единства модели и программы. Достоинство этого конструктора в надежности, наличии методического обеспечения, а недостаток – стоимость и необходимость наличия персонального компьютера для каждого набора.

Говоря о преемственности, детский сад-школа, мы должны учитывать современную тенденцию: внедрение в начальной школе робототехники и программирования. В данном случае, на мой взгляд, интересно программирование на **Scratch**. Scratch – это и язык программирования, и программа одновременно, проста в понимании, легко усваивается детьми (знакомыми с азами программирования посредством конструктора). Как и робототехника, Scratch способствует развитию у старших дошкольников логического мышления, развивает креативный, творческий потенциал, учит взаимодействовать со сверстниками. В отличие от программ по робототехнике, Scratch позволяет детям создать простейшие игровые истории и мультфильмы. Недостатком является отсутствие методических рекомендаций, наличие персональных компьютеров. Возможно дистанционное обучение азам программирования Scratch с использованием пошаговой инструкции на Power Point.

Все выше рассмотренные программные обеспечения и оборудования несомненно стимулируют детский интерес и внимание, обеспечивают долговременную фиксацию нового материала, делают образовательную деятельность яркой и увлекательной. К сожалению, многие детские сады не

имеют возможность приобрести современное интерактивное оборудование, предоставить помещение для занятий по робототехнике и программированию. Но мы можем учить программированию наших дошкольников используя наборное полотно и карточки, а составленную программу проверить на компьютере и радости у ребенка будет нисколько не меньше! И робота можно собрать из простого конструктора, придумав соединение двигателя от машинки и механизма движения, но это будет уникальный, неповторимый робот!

Педагоги – творческие личности, способные как Левша подковать блоху, используя карточки научить программированию, из простого бросового материала создать уникальную конструкцию, которая будет двигаться и выполнять задания. Дистанционно, используя современное программное обеспечение, сформировать познавательный интерес, научить детей программированию и робототехнике.

Надеемся, что современные цифровые технологии в скором времени основательно войдут в наши дошкольные учреждения, позволят окрасить образовательную среду яркими красками детских открытий.

Список литературы.

Красильникова Л. В., Старикова А. Ю. Информационно-коммуникационные технологии в математическом образовании детей дошкольного возраста // Проблемы современного педагогического образования. – 2016. – № 52-7. – С. 196-205.

Комарова Т. С., Москвина А. С., Третьяков А. Л. Роль информационно-коммуникационных технологий в познавательном развитии детей дошкольного возраста // Проблемы современного образования. – 2019. – № 1. – С. 143-149.

Кротова Т. В. Информационно-коммуникативные технологии в образовании детей дошкольного возраста // Педагогическое образование и наука. – 2016. – № 4. – С. 110-113.

Надточий Ю. Б. Формирование личностно-ориентированного подхода у педагогов к обучению дошкольников: дис. канд. пед. наук. – М., 2002. – 171 с.

Ревнивцева Р. М. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовательном учреждении // Педагогика: традиции и инновации: материалы II междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2012 г.). — Челябинск: Два комсомольца, 2012. — С. 67-69.

Huang W. H., Huang W. Y., Schopp J. Sustaining iterative game playing processes in DGBL: the relationship between motivational processing and outcome processing [Electronic resource] // Computers & Education. – 2010. – P. 789-797. – Mode of access: <https://app.dimensions.ai/details/publication/pub.1042697563>.