

**«ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ КОМПЛЕКС ДЛЯ ДЕТЕЙ
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА «ВЕСЕЛЫЕ МАРШРУТЫ СКАЗОЧНЫХ
ПРИКЛЮЧЕНИЙ» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ
В.ВОСКОБОВИЧА»**

*Подготовили
воспитатель Болотова А.А.
воспитатель Савина Т.С.*

В настоящее время информационно-коммуникационные технологии активно внедряются в образовательный процесс дошкольных образовательных организаций. Создано множество простых и сложных компьютерных программ для разных областей познания в каждом возрастном периоде. Существуют различные интерактивные средства, направленные на развитие различных психических функций детей (зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, словесно-логическое мышление и др.), которые можно с успехом применять при обучении детей дошкольного возраста. Но, как показывает практика, авторские разработки педагогов не только эффективно решают развивающие задачи, но и поддерживают познавательный интерес детей на всех этапах обучения.

В нашем детском саду создана интерактивная среда обучения. Наличие интерактивных приставок в групповых помещениях и интерактивной доски позволяет педагогам не только использовать в своей работе готовые образовательные ресурсы, но и реализовать свой творческий потенциал через авторские разработки.

Использование информационно-коммуникативных технологий в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную работу, перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности.

Для повышения качества осуществляемой работы в нашем детском саду творческой группой разработан познавательный интерактивный комплекс для детей дошкольного возраста «Веселые маршруты сказочных приключений» с использованием технологии В.Воскобовича. Цель технологии - развитие познавательно - творческих способностей детей в игровой форме, на основе интереса - познания - творчества. Технология позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, на основе сказочного сюжета. Путешествуя по веселым маршрутам в реальном времени, ребенок становится действующим лицом сказочных приключений, с помощью необычных персонажей и методических сказок.

Игры-сказки ориентированы на детей 3-7 лет и включают задания по всем пяти разделам ФГОС.

Интерактивный комплекс выполняет множество функций:

- развивает у детей познавательную активность, делая образовательный процесс нестандартным, познавательным, занимательным, дифференцированным и индивидуальным;

- повышает качество и эффективность воспитательно-образовательного процесса в соответствии с ФГОС ДОУ;

– способствуя активизации сенсорных систем на занятиях, помогает развитию, совершенствованию, мотивации ребенка;

– уникальный развивающий игровой материал различного уровня сложности можно использовать для индивидуальных занятий и в группах детей различного возраста.

Также в нашем детском саду разработана авторская программа по ранней алгоритмике, «Веселые маршруты сказочных приключений». Авторскую программу, которую мы разработали, можно использовать как отдельное занятие на кружках, так и включать в любые занятия разных образовательных областей.

Алгоритмика – это наука, которая способствует развитию у детей алгоритмического мышления, что позволяет строить свои и понимать чужие алгоритмы. Что в свою очередь помогает ребенку освоить различные компетенции.

Занятия алгоритмикой развивают умение планировать этапы и время своей деятельности. Развивают умение разбивать одну большую задачу на подзадачи. Позволяют оценивать эффективность своей деятельности. Так же алгоритмика является предпосылками для работы с роботизированным конструктором, который необходимо программировать.

Знакомство с алгоритмикой происходит на коврографе «Ларчик» В. Воскобовича, а также с помощью мягких напольных пазлов и логических игр. В программе выделяется большое место для интерактивных разработок. Особенно это удобно для таких больших полей как $10*10$

Для знакомства с алгоритмикой мы взяли веселую парочку слоников Лип – Лип и Ляп – Ляп, которые предлагают детям сказочные ситуации, где необходимо пройти определенный путь - алгоритм, а дети им в этом помогают, проходя линейный алгоритм, закрыв клетку квадратом определенного цвета (зеленый).

Проходить данные маршруты так же можно и на интерактивной доске или экране с помощью мобильной интерактивной приставки VOUTUM. Дети учатся составлять и проходить алгоритмы, ориентироваться в пространстве, а также работать с интерактивным оборудованием. Так же это удобно для работы с детьми чтобы разделить их.

Нами разработаны поля разной площади $4*4$, $5*5$, $10*10$ и другие. Задания для полей могут быть самыми разнообразными: «Составь алгоритм» - детям предлагается создать алгоритм из стрелочек к уже заполненному полю; «Помоги слонику» - дети заполняют поле по уже предложенному алгоритму и довести слоника до финиша; «Кто быстрее» - детям предлагается несколько героев и несколько маршрутов, необходимо пройти все маршруты и выделить наиболее короткий

В дополнении мы используем в работе программируемую робо-мышь, которая учит детей программировать, повышает интерес к данной деятельности.

Таким образом, познавательный интерактивный комплекс - это средство повышения эффективности подготовки педагога к образовательной деятельности и его непрерывного профессионального совершенствования, повышения детской мотивации к познавательной деятельности и освоение способов познания на основе актуальной для ребенка информации.

Литература

1. Н. Королёва., С. Петрова «Использование новых информационных технологий в образовательном процессе детского сада. // «Дошкольное воспитание». - 2010, - № 6, 12.
2. И. И. Комарова, А. В. Туликов, Т. С. Комарова. «Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании». / - Москва: Мозайка – Синтез, 2011. – 128 стр.
3. В. В. Воскобович «Создание современной образовательной среды. Технология Воскобовича "Сказочные лабиринты игры". / «Развивающие игры Воскобовича». – 2020. – 238 стр.