

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
организация дополнительного профессионального образования
«Центр развития образования» городского округа Самара

ISSN 2619-0133

**РЕСУРС УСПЕХА:
методический альманах**

Выпуск 1(21)

**ИННОВАЦИОННЫЕ ПРАКТИКИ
МУНИЦИПАЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА**

Самара
2023

РЕСУРС УСПЕХА: методический альманах

Учредитель издания – муниципальное бюджетное образовательное учреждение
организация дополнительного профессионального образования
«Центр развития образования» городского округа Самара

Издается с 2018 года

ISSN 2619-0133

<http://almanah-samara.ru/>

Выпуск 1(21)

Инновационные практики муниципальных учреждений образования городского округа Самара

Ред. С. В. Анасова, сост.: Н. В. Серебрякова, И. В. Артемьева.

В выпуске представлены результаты инновационной деятельности педагогов и творческих групп муниципальных образовательных учреждений городского округа Самара, являющихся городскими проектными площадками, за 2022 год. Авторы статей представляют инновационные практики и продукты по различным направлениям развития образования. Материалы адресованы педагогам и руководителям образовательных организаций, ищущим эффективные решения в организации учебно-воспитательного процесса и управлении качеством образования.

Содержание

ФОРМИРОВАНИЕ ОСНОВ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ СРЕДСТВАМИ АВТОРСКИХ ИГРОВЫХ ПОСОБИЙ

*Абсаттарова Эльвира Тальгатовна, Бурцева Вера Петровна,
МБДОУ детский сад № 399 г. о. Самара*

ВИРТУАЛЬНЫЕ КРАЕВЕДЧЕСКИЕ ЭКСКУРСИИ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ГРАЖДАНСКОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ ЛИЧНОСТИ

*Апраткина Юлия Эдуардовна, Мухамеджанова Гюзель Валерьевна,
МБУ ДО ЦЭВДМ г. о. Самара*

ТОЧКА БЕЗУБЫТОЧНОСТИ

Болотникова Елена Николаевна, МБУ ДО ЦВР «Парус» г. о. Самара

ВИРТУАЛЬНЫЕ ЭКСКУРСИИ КАК СРЕДСТВО ПРИОБЩЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ К ИСТОРИИ И КУЛЬТУРЕ РОДНОГО КРАЯ

*Гордеева Светлана Михайловна, Нураева Эльзия Няимовна,
МБОУ Школа № 57 г. о. Самара*

ОРГАНИЗАЦИЯ МЕДИАЦЕНТРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ

*Дрожджа Олег Валдемарович, Пятайкина Наталья Николаевна,
Даньшова Ольга Александровна, МБУ ДО «ЦВР «Крылатый» г. о. Самара*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВНЕГРУППОВОГО ПРОСТРАНСТВА ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПЕРВИЧНЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О МИРЕ ПРОФЕССИЙ

*Живоглядова Елена Олеговна, Малиновская Ольга Владимировна,
МБДОУ «Детский сад № 231» г. о. Самара*

КЕЙС-ТЕХНОЛОГИИ В РАБОТЕ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНОЙ ГРАМОТНОСТИ

Зацепина Юлия Владимировна, МБОУ Школа № 53 г. о. Самара

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА И ВОСПИТАТЕЛЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ЧЕРЕЗ СОВМЕСТНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЕМА МНЕМОТАБЛИЦЫ И ТЕХНОЛОГИИ «СТОРИСЕК»

*Касперова Мария Андреевна, Кочкина Ирина Константиновна,
МБДОУ «Детский сад № 275» г. о. Самара*

ФОРМИРОВАНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ЧЕРЕЗ ОРГАНИЗОВАННУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

*Кочергина Елена Анатольевна, Муркаева Ольга Ивановна,
МБДОУ «Детский сад № 275» г. о. Самара*

ПАТРИОТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ УЧАЩИХСЯ В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ГОРОДСКОЙ ПРОЕКТНОЙ ИНИЦИАТИВЫ «МЫ – РОССИЯНЕ» В УСЛОВИЯХ УЧРЕЖДЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Лаврухина Светлана Николаевна, МБУ ДО «ЦДТ «Металлург» г. о. Самара

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ РОБОТОТЕХНИКА. АКТУАЛЬНОСТЬ. ПРОБЛЕМЫ И РЕШЕНИЯ

*Лисовская Анна Игоревна, Кухно Даниил Михайлович,
МБУ ДО ЦДТ «Радуга успеха» г. о. Самара*

РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ И РЕЧЕВОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ ПРИ ПОМОЩИ ЭЛЕКТРОННЫХ РЕЧЕВЫХ ИГР

Мазанова Елена Витальевна, МБДОУ «Детский сад № 1» г. о. Самара

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ ШКОЛЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ГОРИЗОНТАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ ПЕДАГОГОВ

Мухортова Мария Васильевна, МБОУ Школа № 176 г. о. Самара

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «ЛОГОКУБИК» КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ТЯЖЕЛЫМ НАРУШЕНИЕМ РЕЧИ

Низамова Анастасия Михайловна, Михайлова Наталия Юрьевна,
МБДОУ «Детский сад № 78» г. о. Самара

ФОРМИРОВАНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ ГРАМОТНОСТИ УЧАЩИХСЯ В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ГОРОДСКОЙ ПРОЕКТНОЙ ПЛОЩАДКИ «ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ПАТРУЛЬ»

Рзаева Наталья Анатольевна, Панченко Анастасия Валентиновна,
МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» г. о. Самара

ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В ХОДЕ РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ «ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ЭКСПЕДИЦИЯ»

Рубан Галина Анатольевна, Кукушкина Елена Александровна,
МАДОУ «Детский сад № 374» г. о. Самара

ТЕХНОЛОГИЯ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СКАЗКЕ» КАК ИННОВАЦИОННОЕ СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ И ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Сапожникова Галина Владимировна, Трухтанова Алена Юрьевна,
МБДОУ детский сад № 373 г. о. Самара

АКТИВИЗАЦИЯ ИНТЕРЕСА ДОШКОЛЬНИКОВ К МИРУ ПРОФЕССИЙ: ПУТЬ К УСПЕХУ

Солопова Наталья Михайловна, МБДОУ «Детский сад № 231» г. о. Самара

ДИЗАЙН-СТУДИЯ КОНСТРУКТИВНОГО ТВОРЧЕСТВА

Ткачёва Кристина Дмитриевна, Макарычева Елена Александровна,
МБДОУ «Детский сад № 231» г. о. Самара

АВТОРСКАЯ ЭКСПРЕСС-ДИАГНОСТИКА ПО ВЫЯВЛЕНИЮ РЕЧЕВЫХ НАРУШЕНИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОЙ ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ МОЗАИКИ НА БАЗЕ ИГРОВОГО НАБОРА «ДАРЫ ФРЕБЕЛЯ»

Чебордакова Наталия Евгеньевна, МБДОУ «Детский сад № 362» г. о. Самара

ПРОЕКТ «КНИЖКИНО ЛИЦО» КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ С ОВЗ

Чубарова Валентина Николаевна, Атякшева Наталья Михайловна,
МБДОУ «Детский сад № 373» г. о. Самара

АЛГОРИТМ ФОРМИРОВАНИЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ У ПОДРОСТКОВ НА ПРИМЕРЕ ГОРОДСКОГО ПРОЕКТА «ГРАМОТНЫЕ РЕШЕНИЯ»

Игнатьева Полина Карленовна, Кульков Александр Евгеньевич, Кечаева Марина Владимировна,
МБУ ДО «ЦДО «Экология детства» г. о. Самара

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФОРИЕНТАЦИИ СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ. САМАРСКИЙ КОНТЕКСТ

Савенкова Елена Владимировна, МБУ ДО «ЦДТ «Металлург» г. о. Самара

ПРИВЛЕЧЕНИЕ ШКОЛЬНИКОВ К КУЛЬТУРНОМУ НАСЛЕДИЮ НАРОДОВ, ПРОЖИВАЮЩИХ НА ТЕРРИТОРИИ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ, ПОСРЕДСТВОМ ИГР И ОНЛАЙН-ТЕХНОЛОГИЙ

Шакурова Лилия Энесовна, Шевченко Екатерина Витальевна,
МБУ ДО ЦДТ «Спектр» г. о. Самара

ФОРМИРОВАНИЕ ОСНОВ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ СРЕДСТВАМИ АВТОРСКИХ ИГРОВЫХ ПОСОБИЙ

*Абсаттарова Эльвира Тальгатовна,
заведующий,
Бурцева Вера Петровна,
старший воспитатель
МБДОУ детский сад № 399 г. о. Самара*

Многочисленные исследования последних лет свидетельствуют о необходимости внедрения экономического образования с дошкольного возраста, когда дети получают первичный опыт участия в элементарных экономических отношениях, происходит их приобщение к миру экономической действительности.

Экономическое воспитание, формирование предпосылок финансовой грамотности одновременно и сложно, и интересно для дошкольников. Закреплять и расширять представления дошкольников о деньгах как средстве платежа и стоимости, о содержании деятельности людей различных профессий, определять финансовые возможности можно с помощью разнообразных игр и пособий.

Финансовый куб состоит из шести тем, связанных между собой задачами и содержанием: деньги, потребности и желания, товары и услуги, профессии, бюджет, реклама.

Каждая грань куба имеет своё цветное и условное обозначение в соответствии с выбранной темой. Куб открывается, в нём хранится игровой материал по каждой теме в отдельном конверте для удобства использования.



Рис. 1. Финансовый куб

Экономическое воспитание дошкольников невозможно без восприятия художественной литературы и фольклора. Поэтому игры по каждой теме связаны с пословицами и поговорками, народными и литературными сказками, с которыми воспитанники уже познакомились.

Раздел «Деньги» содержит следующие задания: «Назови пословицу» (по картинке); «Продолжи пословицу» (по картинке). Безусловно, каждую пословицу или поговорку мы объясняем, приводим примеры, чтобы воспитанники понимали их значение. Задание по сказкам «Как герои распорядились деньгами?», заставляет задуматься, проанализировать поступки и их последствия. Игры в картинках «Что дороже?», «Что дешевле?», «Где спрос выше?» позволяют закреплять представления дошкольников о таких экономических понятиях, как дорого-дешево, дороже-дешевле, спрос и предложение. Таким образом, знакомим, что цена товара и услуги зависит не только от количества труда, который человек затратил на изготовление товара или оказание услуги, но и от спроса и предложения.

Раздел «Профессии» закрепляет представления дошкольников о содержании деятельности людей различных профессий. Как и предыдущий раздел, он содержит задания «Назови пословицу», «Продолжи пословицу». Стоит отметить, что к картинке «Назови пословицу» можно подобрать не одну пословицу, а несколько. Задания «Определи профессию по орудиям труда», «Определи профессию по одежде», «Назови результат труда» позволяют систематизировать

представления о профессиях. В процессе игры «Сказки. Кто трудился. Назови профессии героев. Какую ошибку допустили герои?» обсуждаем, что каждую работу нужно выполнять хорошо, ведь очень часто от её качества зависит жизнь и здоровье других людей. Например, поросята чуть не погибли из-за своей лени и спешки.

Самым сложным является задание «Кто здесь работает? Расскажи о профессии». Трудность не в определении места работы, а составлении связного рассказа о профессии. Здесь на помощь приходят мнемотаблица и кубики. Работать с кубиками можно по-разному: можно использовать один, пронумеровать каждую грань с картинкой для опоры на наглядность при составлении рассказа. Дошкольники поворачивают кубик, рассказывая о профессии. Можно применять несколько кубиков: на гранях кубиков – картинки, изображающие орудия труда людей разных профессий, профессиональная одежда, трудовые действия, важные качества, результат труда. Воспитанники уже умеют составлять описательный рассказ с опорой на картинки, они просто подбрасывают кубики, составляют рассказ, используя отрицание. Конечно, если дети затрудняются, они могут повернуть грань и найти нужную картинку.

В разделе «Бюджет» с помощью заданий «Как нужно было поступить», «Доход или расход?», «Совершаем покупки», «У кого доход больше?», «Учимся экономить», «Экономный и бережливый или транжира?» дошкольники закрепляют представления о том, из чего складывается бюджет, о планировании расходов в зависимости от бюджета.

Раздел «Потребности и желания» с помощью разнообразных игр помогает закреплять такие понятия, как потребности и желания, воспитывать начала разумного поведения в жизненных ситуациях, связанных с деньгами, насущными потребностями, разбирая сказочные и реальные ситуации.

В разделе «Товары и услуги» воспитанники с помощью заданий на примере известных литературных произведений и профессий закрепляют понятия товары и услуги.

Раздел «Реклама» позволяет формировать у дошкольников взвешенное, осознанное отношение к рекламе, способность отличать собственные потребности от навязанных рекламой с помощью игр «Сказки», «Опиши товар», «Сочини рекламу». Сочинять рекламу – сложно, но интересно. Здесь снова помогают мнемотаблица и кубики историй. Используем следующие кубики: товар, который рекламируем (красный кубик), жёлтые кубики: характеристика или описание, качества/свойства, назначение, зелёный кубик – действие. Можно рекламировать сказочные товары (лучше начинать с них, дошкольники фантазируют, придумывая разнообразные свойства товаров) или реальные, например, продукты для литературных персонажей. Поэтому в кубе есть фетровый пальчиковый театр, и рекламировать может любой герой.

Развивать познавательную активность, мышление, воображение помогает Кубик Блума. Помимо привычных граней «Назови», «Опиши», «Предложи», «Придумай», «Поделись» возможен другой вариант. «Опиши» – форму, размер, цвет и т. д. «Сравни» – заданный предмет или явление с подобными, укажи сходства и различия. «Назови ассоциацию» – с чем ассоциируется данный предмет, явление. «Сделай анализ» – из чего это состоит, как сделано и пр. «Примени» – приведи примеры использования или покажи применение. «Оцени» – укажи все «плюсы» и «минусы».



Рис. 2. Кубики Блума

Теневое лото «Монетки» способствует закреплению представлений о том, какими деньгами пользуются в настоящее время в нашей стране, о деньгах разного достоинства и видах денежных знаков, развитию внимания и логического мышления. Играть может от 1 до 6 воспитанников. Ведущий или каждый участник по очереди берёт карточку, показывает всем. Тот игрок, у кого на карточке есть данная картинка в виде тени, должен назвать, что изображено, определить количество монет (если их несколько), назвать их достоинство. Если на карточке изображены не монеты, то нужно назвать и объяснить назначение данного предмета, как он связан с деньгами вообще и с монетами в частности. При правильном выполнении задания участник закрывает картинку с тенью соответствующей карточкой.

Игра «Совершаем покупки» помогает закреплять представления о деньгах как мере стоимости, средстве платежа, о деньгах разного достоинства и разной покупательской способности, о бюджете и его составляющих; развивать умение планировать расходы в соответствии с бюджетом, правильно определять свои финансовые возможности. Есть список покупок (заранее составленный, но можно сделать свой, не используя заготовки), обговаривается максимальная сумма покупки (в кошельке оставляем определённое количество денег), обсуждаются необходимые продукты. На карточках «Выбери товар» отбираем необходимое, стараясь не отходить от запланированного списка, ориентируясь на бюджет, выкладываем товар на кассу, оплачиваем, закрепляя навыки счёта. Если итоговая сумма вызывает затруднение, то можно каждый товар оплачивать отдельно или определять сумму двух-трёх товаров (не забываем про сдачу, если она есть). Затем анализируем, не отступили ли от намеченного списка, уложились ли в определённую сумму.

Игры «Расскажи о профессии. Транспорт. Здание» сделаны в виде книжки-малышки. Листая страницы, дошкольники соотносят профессию и место работы или необходимый транспорт, связанный с трудовой деятельностью, рассказывают о данной профессии.

Игра «Составь рассказ по картинкам» способствует развитию связной речи. Подобраны по четыре сюжетные картинки экономического содержания по темам: профессии, желания и потребности, полезные экономические навыки и привычки. Данные рассказы способствуют не только развитию монологической речи, но и закреплению экономических понятий: дорого-дешево, сбережение, планирование, расходы и т. д.

Таким образом, данные игры и пособия позволяют формировать основы финансовой грамотности.

Литература

1. Шатова А. Д., Аксёнова Ю. А. Экономическое воспитание дошкольников: формирование предпосылок финансовой грамотности. Примерная парциальная образовательная программа дошкольного образования. – М., 2020.

ВИРТУАЛЬНЫЕ КРАЕВЕДЧЕСКИЕ ЭКСКУРСИИ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ГРАЖДАНСКОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ ЛИЧНОСТИ

*Апраткина Юлия Эдуардовна,
Мухамеджанова Гюзель Валерьевна,
заместители директора
МБУ ДО ЦЭВДМ г. о. Самара*

Формирование гражданской идентичности личности – одна из актуальных задач современного образования, которая обусловлена социокультурной ситуацией, характеризующейся воинствующей русофобией, попытками изоляции России в мире и трансформацией традиционных ценностей.

Гражданская идентичность есть феномен надиндивидуального сознания, предполагающего осознание человеком принадлежности к сообществу граждан своего государства. Формирование гражданской идентичности неразрывно связано с патриотизмом, любовью к родной земле, которые подкреплены волей и ответственностью за судьбу страны.

В формировании патриотизма, в свою очередь, основополагающим моментом выступает то, как человек осмысливает и переживает свое отношение к Родине, которое начинается с воспитания ценностного отношения к своей малой родине, своему родному краю. И здесь немалую роль может сыграть вовлечение обучающихся в краеведческую деятельность.

Краеведение сегодня рассматривается как всеобщая мудрость народов, которая включает в себя знание истории, понимание культурно-исторических объектов, погружение в мир подлинных ценностей с учетом их предназначения, целей и влияния на историю, культуру, духовность человека.

Краеведение выступает мощным источником обучения и воспитания, коренящимся в красоте родной природы, истории родного края. Краеведческая работа позволяет погрузить детей в прошлое поколений, увидеть первоосновы истории, географии, культуры, архитектуры родного края.

Исторический центр города, где расположен наш центр эстетического воспитания детей и молодежи (МБУ ДО ЦЭВДМ г. о. Самара) – это огромный мир краеведения, который впитал в себя много того, что является ценным и значимым в становлении и развитии Самарской губернии. Обладать знаниями, замечать повседневное течение жизни вокруг, находить ответы на многочисленные вопросы по истории родного края и города – от крепости Самара на стрелке слияния двух рек до современного крупного экономического, транспортного, научно-образовательного и культурного центра России – все это может стать не просто увлечением самарских школьников, в том числе и воспитанников нашего Центра, а их призванием.

В Самаре многое делается с этой целью: в учебные планы общеобразовательных школ введен обязательный курс внеурочной деятельности по истории Самарского края, расширяется деятельность туристско-краеведческой направленности организаций дополнительного образования.

Однако, как показывает опыт, не всегда специализированный предмет в учебном плане способен достигать той цели, которая поставлена перед современным образованием. Необходимо искать возможности реализации краеведения в различных областях знания и видах деятельности школьников, широко использовать с этой целью интерактивные формы деятельности, возможности ИКТ, Интернета.

Можно выделить противоречия в реализации краеведческого компонента образования:

– между осознанием важности краеведения как средства духовно-нравственного воспитания школьников, формирования их гражданской идентичности и недостаточным вниманием к интеграции краеведческого компонента в образовательные программы различной направленности общего и дополнительного образования;

– между огромным потенциалом художественной деятельности обучающихся в популяризации краеведческих знаний и недостаточным использованием данного вида деятельности в работе со школьниками с этой целью.

Рассмотренные противоречия определили актуальность темы инновационного проекта «Цикл виртуальных экскурсий «Самара культурна»», реализованного центром в 2022 году.

Разработка виртуальных экскурсий осуществлялась воспитанниками центра в процессе *социокультурных практик* в рамках реализации педагогами дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ и деятельности волонтерского отряда «В искусстве наша сила».

Социокультурные практики интегрируют в себе функции творчества, воспитания и просвещения, что обеспечивает целостное и гармоничное становление личности, включенной в такие практики, как субъекта, способного осваивать, сохранять и инновационно продолжать традиции культуры. Социальные практики способствуют сочетанию личностного развития и социального взаимодействия их участников на базе гуманистических ценностей, включающих в себя российскую идентичность, гражданскую сопричастность и ответственность.

В рамках социокультурных практик воспитанниками центра под непосредственным руководством педагогов совместно со специалистами Музея имени П. В. Алабина была организована поисково-исследовательская работа по сбору и обработке информации о потенциальных объектах экскурсий в рамках заявленной темы проекта. Результатом этой работы стала разработанная «Карта культурных ресурсов» исторического центра города по направлениям: «Самара музыкальная», «Самара фольклорная», «Самара художественная», «Самара театральная» и «Самара музейная».

На основе собранной информации было разработано содержание виртуальных экскурсий, отличительной особенностью которых стало не только использование рассказов о культурных объектах Самары, но и представление их средствами соответствующей художественной деятельности воспитанников, а также организация активного взаимодействия с аудиторией, которое обеспечивается за счет включения в содержание экскурсий викторин, квестов, мастер-классов и т. д.

Все разработанные экскурсии имеют одну и ту же структуру: рассказы о культурных объектах в сочетании с музыкальными номерами воспитанников центра, мастер-классы педагогов, интерактивные задания для посетителей экскурсий по их содержанию или содержанию мастер-класса, после верного выполнения которых участник сразу же получает соответствующий сертификат «Знарок культурного наследия Самары». При этом тот участник, который не смог ответить верно на все вопросы и, соответственно, получил невысокий результат, выраженный в процентном эквиваленте, может еще раз ознакомиться с экскурсией и повторно выполнить задание.

Выбор тем виртуальных экскурсий неслучаен. Все они связаны с объектами культуры исторической части города, его историей; с традициями МБУ ДО ЦЭВДМ г. о. Самара, деятельностью его педагогов и воспитанников. Представим кратко содержание всех разработанных в ходе реализации проекта экскурсий.

«Самара музыкальная» – это продолжение музыкальных традиций нашего центра. Наряду с краткой краеведческой информацией о Самарской государственной филармонии и Академическом театре оперы и балета им. Д. Д. Шостаковича, экскурсия включает в себя рассказ именитых выпускников Самарского государственного института культуры, среди которых есть и педагоги центра. Это обеспечивает и профориентационный характер ее содержания. Повествование сопровождается исполнением воспитанников центра песни о Самаре «Город мой – моя Самара» и мастер-классом педагогов по вокалу. В качестве интерактивной составляющей экскурсии предлагается поучаствовать в онлайн-викторине по ее содержанию.

Экскурсия «Самара фольклорная» направлена на приобщение ее посетителей к традиционному искусству, на развитие интереса к изучению народной культуры родного края. Экскурсии проводят ведущие экскурсоводы библиотеки народов Поволжья, которые рассказывают о национальном многообразии культуры и традиций народов Самарского края. Музыкальное сопровождение экскурсии осуществляют участники образцового фольклорно-этнографического

ансамбля «Традиция» МБУ ДО ЦЭВДМ г. о. Самара. Посетители экскурсии становятся участниками мастер-класса по разучиванию традиционного бытового танца села Ясное Поле Красноярского района Самарской области и онлайн-викторины.

Самара – крупный центр Поволжья, в котором удивительно переплетается историческое прошлое и настоящее. В современном обществе создание и развитие музеев считается социальным, историческим и культурным долгом: люди трепетно относятся к культурно-исторической памяти, бережно храня ее и передавая из поколения в поколение. На экскурсии «Самара музейная» участники знакомятся с так называемой «музейной улицей», где расположены музей им. Фрунзе, музей-усадьба А. Толстого и музей Эльдара Рязанова. Это улица Фрунзе, на которой находится и МБУ ДО ЦЭВДМ г. о. Самара. Посетители экскурсии имеют возможность принять участие в мастер-классе «Как создать школьный музей с нуля» на примере музея гимназии № 3 «Нашим прадедам посвящается...» и поучаствовать в онлайн-викторине.

Театральное направление представлено тематической экскурсией «Самара театральная». И здесь нашему городу есть чем гордиться. Самара настойчиво стремится стать театральной столицей Поволжья. В едином культурном пространстве действуют как давно заслужившие доверие зрителя старейшие театры: драматический, оперы и балета, кукольный, юного зрителя, – так и экспериментальные театры разных видов и жанров. Проводится фестиваль «Волга театральная», в котором ежегодно принимают участие театры городов, расположенных на берегах Волги и ее притоков. Нашел своего зрителя и фестиваль «Русская классика. Страницы прозы», проводимый на помостках достаточно молодого театра «Камерная сцена». Все это отражено в содержании экскурсии, посетители которой также смогут стать зрителями онлайн-спектакля «Рождественские звезды» театра теней и традиционно поучаствовать в онлайн-викторине.

В рамках экскурсии «Самара художественная» можно не только узнать историю Детской картинной галереи и Самарского областного художественного музея, послушать интервью с директором художественного музея Аллой Леонидовной Шахматовой, но и принять участие в мастер-классе по нетрадиционным техникам рисования, а также поучаствовать в конкурсе рисунков «Мой лучший джинн» и пройти онлайн-викторину.

Все виртуальные экскурсии в настоящее время размещены на сайте МБУ ДО ЦЭВДМ г. о. Самара в отдельной вкладке «Проекты ЦЭВДМ» и в социальных сетях «ВКонтакте» и «Телеграм».

В процессе разработки и реализации проекта приняли участие более 500 человек, среди которых педагоги и воспитанники центра, обучающиеся общеобразовательных организаций Самарского района города.

Созданные виртуальные экскурсии, объединенные общей идеей «Самара культурная», позволяют школьникам и всем желающим познакомиться с художественным, музыкальным, фольклорным, театральным и музейным прошлым и настоящим родного города, прикоснуться к культурным традициям Самары и Самарской области. Посещение виртуальных экскурсий может стать по-настоящему культурным открытием для многих школьников, что будет способствовать формированию у них патриотического сознания и может послужить отправной точкой критического отношения к «мягкой» силе массовой культуры, осознания своей социокультурной и гражданской идентичности как ресурса развития региона.

Литература

1. Национальный проект «Культура» и региональные культурные стратегии: материалы Всероссийской научно-практической конференции (с международным участием) 13–14 мая 2021 г. / под ред. А. А. Лисенковой, П. С. Ширинкина. – Пермь: Перм. гос. институт культур, 2021. – 408 с.

2. Социально-культурная деятельность в современном гуманитарном дискурсе: коллективная монография / Н. Н. Ярошенко, К. И. Вайсеро, Л. Е. Востряков [и др.]; сост. и научн. ред. Н. Н. Ярошенко. – М.: МГИК, 2021. – 280 с.

ТОЧКА БЕЗУБЫТОЧНОСТИ

*Болотникова Елена Николаевна,
к. филос. н., методист
МБУ ДО ЦВР «Парус» г. о. Самара*

На первый взгляд, для публикации в альманахе Центра развития образования г. о. Самара выбрано не вполне удачное название. Понятие «точка безубыточности» принадлежит области экономических знаний и практически не имеет употребления среди педагогического сообщества. Исключение могут составлять программы и проекты, связанные с распространением финансовой грамотности, развитием предпринимательских компетенций у обучающихся в контексте получения знаний, умений и навыков, которые будут востребованы на финансовых рынках. Словарное определение гласит: «точка безубыточности – уровень деловой активности, выраженный в денежных или физических единицах, при котором сумма постоянных и переменных затрат равна совокупной выручке с продаж, при превышении этого уровня обеспечивается прибыль; используется в анализе себестоимости» [2, с. 338]. В образовательных программах по финансовой грамотности мы встретим «точку безубыточности» наряду с «маржинальной прибылью», «валовой выручкой», «усеченной себестоимостью», «запасом прочности» и мн. др. И с этим трудно не согласиться. Понятие действительно относится к экономическому дискурсу и не востребовано в дискурсе педагогическом.

Вместе с тем альманах называется «Ресурс успеха» и, следовательно, можно допустить, что, материалы, которые в нем публикуются, ориентированы то, чтобы способствовать успеху читателей (то есть педагогов, методистов, тьюторов, наставников), использующих его материалы в своей практической работе. Накапливание ресурсов и умелое ими распоряжение, то есть траты ресурсов – залог успеха в любом деле, будь то предпринимательство, педагогика, креативные индустрии и т. д. И значит, можно допустить, что трата педагогических усилий, ресурсов также должна проходить свою «точку безубыточности», затраченные ресурсы должны приносить результат, эффект, положительные итоги и в целом – успех.

Опыт МБУ ДО ЦВР «Парус» г. о. Самара в реализации проектной инициативы 2022 г. «ПРОФориентация + ФИНансовая грамотность = путь к успеху!» позволяет утверждать, что «точка безубыточности» – значимое понятие не только для экономического словаря. К комплексу значений «точки безубыточности» педагогическая практика реализации проектной инициативы добавила ряд нетривиальных и неочевидных смысловых связей, которые, на наш взгляд, позволяют использовать это понятие и в педагогическом ракурсе. Описание образовательной практики и методических разработок, созданных в ходе реализации этой проектной инициативы составляет предмет настоящей статьи. Мы также рассчитываем на то, что сможем способствовать накоплению ресурсов педагогического сообщества для решения сложных профессиональных задач и достижению своеобразной «точки безубыточности».

Исходя из целей и задач проектной инициативы, комплекс мероприятий, из которых она состояла, был ориентирован на две целевые аудитории – на обучающихся старшего школьного возраста и на педагогический состав образовательных организаций различных видов (в системе как дополнительного, так и общего образования), руководителей детских общественных объединений и организаций. Мероприятия с обучающимися были направлены на то, чтобы развитие знаний, умений и навыков в сфере финансовой грамотности способствовало профессиональной ориентации, позволило им сформулировать и спроектировать свои карьерные ожидания, соотнести их с финансовым обеспечением будущей профессиональной деятельности, уровнем компетенции и проч. В отношении педагогического сообщества проектная инициатива была направлена на проектирование и создание таких технологий, методик и инструментов работы, которые позволили бы максимально «включить» режим вовлеченности обучающихся в проектирование собственного профессионального развития и роста на базе знаний, умений и навыков, которые они приобретают в области финансовой грамотности.

Особо отметим сложность каждого из компонентов проектной инициативы и крайне редко встречающиеся в педагогическом пространстве попытки их объединения в общее дело. Актуальность знаний в сфере финансовой грамотности не вызывает сомнений. Это подтверждается и изменениями в образовательных программах, и результатами ежегодного конкурса проектных инициатив по реализации Стратегии комплексного развития Самары до 2025 года, и активно функционирующими центрами финансовой грамотности, и специальными программами, созданными в банковской сфере (Сбербанк – территория развития финансовой грамотности – URL: <https://sbersova.ru/>). Впрочем, не вызывает сомнений и острота вопроса о профессиональных ориентирах, выборе образовательных программ, учебных заведений, дисциплин экзаменов и др. Общая тенденция состоит в том, что над формированием профессиональной ориентации обучающихся педагоги работают начиная с дошкольного возраста, то есть существуют какие-то профессиональные ориентиры, идет изучение склонностей и интересов, способствующих выбору профессии. Огромное количество программ, треков, экспертных групп приходит на помощь в профессиональной ориентации обучающимся в средней и старшей школе: «Лифт в будущее», «Атлас 100» и др. В этот возрастной период профессиональная ориентация связана с содержательным изучением предметных областей, перспективных специальностей, потенциальных мест трудоустройства, и чаще всего наблюдается связка: условия, цели, процесс, результат деятельности. Используются активные и интерактивные формы, профессиональные пробы, чемпионаты специальностей, стажировки и мн. др. Одним словом все направлено на то, чтобы выпускник школы смог ответить на вопрос, хочет ли он работать в этой сфере, по этой специальности, и положительный ответ предполагает ряд соответствующих действий: выбор экзаменов, направления подготовки, места обучения. Но по-прежнему значительное число обучающихся, закончивших обучение уже в системе высшего образования не работают по специальности, зафиксированной в дипломе. И, следовательно, в процессах профессиональной ориентации обучающихся упускается из виду какая-то важная деталь, значимый компонент, позволяющий обучающимся ответственно и продуктивно подходить к организации своей профессиональной карьеры, к выбору и построению своей траектории профессионального роста.

В обосновании проектной инициативы «ПРОФориентация + ФИНансовая грамотность = путь к успеху!» лежит следующая гипотеза: что если упущенным из виду компонентом успешной профессиональной ориентации является знание в сфере финансовой грамотности? Но не абстрактное знание о законах экономики или искусстве вести семейный бюджет с нюансами налогового законодательства и потребительской компетенции, а конкретный набор информации, которую обучающиеся могут применить непосредственно к самим себе как экономическим субъектам в перспективе избранной профессии? Рефлексия собственной деятельности с точки зрения экономической эффективности в стандартных программах по финансовой грамотности касается бытового уровня. Планирование покупок, ежедневное финансирование потребностей и нужд, способы сохранения и накопления сбережений не привязаны к профессиональной деятельности и дисциплинируют и систематизируют практику повседневного обращения с финансами и ресурсами. В случае, когда ресурсы и траты (временные, финансовые, интеллектуальные) предстоит использовать самому обучающемуся и затем сопоставить необходимый объем ресурсов с ожидаемым эффектом в перспективе будущей профессии, картина получается совершенно иной.

Поделимся двумя случаями из практики реализации проектной инициативы. В ходе мастер-класса «Я в балансе: карьера плюс финансы», состоявшегося в ходе Областного слета актива ученического самоуправления Самарской области (Центр социализации молодежи, 18 мая 2022 г., 80 участников) участникам было предложено произвести подсчет собственной «точки безубыточности». В форме мысленного эксперимента, пользуясь информацией из открытых источников (сайты вузов и сузуов, банки вакансий и др.), обучающимся предстояло занести в графу расходов текущие и необходимые до окончания школы финансовые и временные траты на дополнительные занятия (репетиторы, курсы, мастер-классы и др.); добавить в «расходы» стоимость обучения на платной основе за весь период обучения в любой образовательной организации и по любому направлению подготовки, о котором они мечтают (на тот случай, если не

удастся поступить на обучение на бюджетной основе). В графу «доходы» предстояло занести ожидаемую стипендию (все же рассчитывают на хорошие учебные результаты), а также зафиксировать сумму заработной платы, которая предлагается на сегодня специалистам избранной ими профессии. При всех условностях предложенной схемы мастер-класс дал два поразительных результата. Первое открытие было сделано десятиклассником, который осознал, что если ему не удастся поступить на обучение на бюджетной основе, то доходы и расходы сравниваются через 13 (!) лет после того, как он начнет трудовую деятельность. Попутно отмечу, что в случае поступления в вуз на бюджетное место, «точка безубыточности» достигается через 4 года. Второе открытие сделала обучающаяся 11-го класса, когда активно протестовала, не соглашаясь с тем, что расходы на дополнительное обучение, которые на данный момент несут ее родители, а не она сама, следует занести в предложенную схему. «Расходы – родителей, а доходы – мои», – настойчиво утверждала она. Пришлось ей напомнить про понятие «семейный бюджет» из курса финансовой грамотности.

Что в действительности произошло на мастер-классе? В формате деловой игры участники осознали себя экономическими субъектами, овладели новым ракурсом анализа собственных усилий, оценки процесса и результатов и учебной деятельности. В их представлении установилась строгая логическая связь между усилиями, которые они в данный момент прикладывают в образовательной деятельности и теми перспективами, эффектами профессиональной реализации, выбора специальности, который они делают. Вопрос, которые они впервые смогли задать сами себе по окончании мастер-класса, звучит не традиционно «Хочу ли я этим заниматься», а иначе: «Готов ли я столько лет этим заниматься, достигая точки безубыточности?» Согласитесь, что постановка вопроса многое меняет. Ребята впервые на себя и собственные знания, умения, навыки посмотрели как на ресурс, которые может быть ими самими использован в собственных интересах, в интересах своей будущей карьеры, экономической и социальной состоятельности, успешности, самостоятельности.

Игровое задание «посчитать точку безубыточности» – инструмент, который школьники могут применять, рассматривая любую из карьерных траекторий, работать с ней предметно. Более детально работа над поиском собственной «точки безубыточности», а также поиском ресурсов и достижением баланса между карьерой и финансами была проведена в ходе образовательного онлайн-марафона «Я в балансе: карьера + финансы», в котором приняли участие 90 обучающихся 8–11-х кл. образовательных организаций г. о. Самара и Самарской области в сентябре – октябре 2022 года. Марафон предполагал изучение трех образовательных модулей. Первый был посвящен анализу рынка труда и перспективам профессионального роста в актуальных условиях развития экономики. Второй модуль раскрывал механизмы финансирования, налогообложения, составления семейного и личного бюджета, аспекты финансового обеспечения предпринимательской деятельности. Третий был посвящен знакомству с различными видами стратегий карьерного роста и определению вариантов интенсификации достижения «точки безубыточности». Ребята узнавали о ресурсах и возможностях достижения финансового успеха в процессе обучения, развивали необходимые компетенции для выстраивания успешной стратегии карьерного роста и развития с учетом знаний и навыков, полученных в ходе первого и второго модулей. Багаж знаний участников пополнился информацией о стажировках, грантах, оплачиваемых практиках, которые предоставляют различные учебные заведения и предприятия. Каждый из этапов образовательного марафона заканчивался практической работой и консультациями для участников. Осмысление собственных профессиональных интересов и их финансовая проекция оказались для участников чрезвычайно значимыми, что подтверждает стандартный показатель качества образовательной деятельности – сохранность контингента.

В процессе реализации проектной инициативы «точка безубыточности» стала одной из «контрольных точек» еще одного авторского мероприятия. Деловая профориентационная игра «Работа мечты» была создана командой педагогов и методистов ЦВР «Парус» в 2019 году. С тех пор в Самаре, Самарской области и ряде других регионов Российской Федерации (Краснодарский край, ФГБОУ ВДЦ «Орленок», Республика Башкортостан, Республика Удмуртия, Нижегородская область и др.) она состоялась более чем для 3000 ребят. Методическая разработка игры

опубликована [1], доступна для тиражирования. Практика реализации этой игры показала потенциал ее трансформации в направлении финансовой грамотности и развития предпринимательских компетенций обучающихся. В 2022 году педагогическая команда провела модернизацию данной методики, была создана и апробирована деловая игра «Работа мечты. Версия: Финансы». Идея трансформации была предложена в ходе одной из игр в МБОУ школе № 124 в 2021 году. Изучая актуальный рынок труда, вакантные места и размер предлагаемой заработной платы, наиболее инициативные участники предложили создать свое предприятие, становится не наемными рабочими, а открыть свое дело. Сохраняя достоинства предыдущей версии, педагогическая команда ЦВР «Парус» в 2022 году предложила участникам занять новую игровую позицию – попытаться создать собственный бизнес-проект и провести примерные и предварительные подсчеты будущих успехов.

Организация игры «Работа мечты. Версия: Финансы» в МБОУ школах № 139, 10 «Успех», 22, 68 и др. (всего более 500 участников) объединяется не только общим игровым механизмом. Поначалу необычным, а затем уже почти привычным стал эффект максимальной вовлеченности обучающихся, когда администрация и педагоги образовательных организаций выражали удивление тому, что ребята старшеклассники по окончании учебных занятий еще в течение двух и более часов не стремились отправиться домой. Участники, объединившись в команды, создавали проекты, вели финансовые подсчеты, рассчитывали штатный состав и объем заработной платы будущих работников их бизнес-проекта, учитывали налоговые ставки, изучали перечень нормативных актов, которыми регламентируется тот или иной вид бизнеса, придумывали PR-кампанию, проходили экспертизы, получали юридические консультации и отстаивали свою «точку безубыточности». Совокупным эффектом, своеобразным последствием этой деловой игры стала возможность рассматривать созданные проекты в качестве рабочего материала для итоговых работ по курсу «Проектная деятельность» для учащихся 9 и 10-х классов. Так с одной стороны, деловые игры проектной инициативы «ПРООриентация + ФИНансовая грамотность = путь к успеху!» способствовали личным достижениям обучающихся, а с другой стороны, внесли вклад в образовательные программы и сплочение школьных сообществ.

Среди мероприятий, нацеленных на педагогическое сообщество, в рамках проектной инициативы были организованы семинары, мастер-классы, консультации, раскрывающие как содержательные, так и организационные моменты применения созданных методических инструментов. Большой интерес предложенные мероприятия вызвали и у руководителей детских общественных организаций и объединений Самарской области в рамках Фестиваля Федерации детских организаций Самарской области (август 2022 г. более 150 чел. обучающихся и более 20 организаций). У методических разработок, созданных ЦВР «Парус» есть большой потенциал тиражирования и распространения в образовательных организациях Самарской области. Успешным можно признать и сотрудничество с МБУ ДО ЦДТ «Металлург» в рамках реализации проектной инициативы «Траектория», также направленной на развитие финансовой грамотности и предпринимательских компетенций обучающихся с использованием деловых игр. Обмен педагогическим опытом состоялся совместно с проведением игры «Работа мечты. Версия: Финансы» (октябрь – ноябрь 2022 г.).

Подводя итоги реализации проектной инициативы в 2022 году, отметим следующие позиции. Созданы авторские оригинальные методические инструменты повышения финансовой грамотности, способствующие профессиональной ориентации обучающихся старшего школьного возраста. Эти инструменты апробированы и подтвердили свою эффективность на практике. Формируется сообщество педагогов, овладевающих инструментами и технологиями деловых игр, созданных командой ЦВР «Парус». Расширяется круг образовательных организаций и детских объединений, применяющих эти инструменты в своей профессиональной деятельности.

Необходимым также представляется отметить и недочеты, которые возникали в ходе реализации комплекса мероприятий проектной инициативы. Часть из них была связана с технической составляющей, а другая касается информационного освещения деятельности. Сотрудничая со школами и учреждениями дополнительного образования, мы фиксируем событие в информационном поле постфактум, тогда как анонсы деловых игр, образовательного марафона,

мастер-классов позволили бы вызвать бóльшую заинтересованность среди школьного сообщества.

В целом гипотеза, положенная в основу проектной инициативы, может найти подтверждение только в лонгитюдном практическом исследовании. Иными словами, если только несколько лет подряд фиксировать результаты профессионального выбора тех, кто подсчитал свою «точку безубыточности», и тех, кто этого не сделал при выборе профессии. Такая возможность при реализации проектной инициативы длительностью в один календарный год объективно отсутствует. Но логично допустить, что включение понятия «точка безубыточности» в процесс профессиональной ориентации обучающихся по любому направлению и специальности сыграет существенную положительную роль в повышении осознанности и ответственности за сделанный обучающимися профессиональный выбор и окажет влияние на выбор максимально эффективной стратегии карьерного роста.

Литература

1. Болотникова Е. Н. «Работа мечты» как драйвер профориентационной работы образовательной организации // Ресурс успеха. – 2022. – № 2(15). – С. 31–38.
2. Нечаев В. И. Экономический словарь / В. И. Нечаев, П. В. Михайлушкин. – Краснодар: Атри, 2011. – 464 с.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ЭКСКУРСИИ КАК СРЕДСТВО ПРИБОЩЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ К ИСТОРИИ И КУЛЬТУРЕ РОДНОГО КРАЯ

*Гордеева Светлана Михайловна,
Нураева Эльзия Няимовна,
старшие воспитатели
МБОУ Школа № 57 г. о. Самара*

Национальный проект РФ «Образование» нацеливает на воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов РФ, исторических и национально-культурных традиций.

Актуализация данной проблемы на современном этапе очевидна, поскольку в современных условиях одним из центральных направлений работы с подрастающим поколением остаётся патриотическое воспитание, приобщение детей к социокультурным нормам.

Федеральный государственный стандарт дошкольного образования требует поиска и внедрения новых подходов к образованию детей. Изучение культурного наследия, природных ресурсов родного края накопление социального опыта на основе цифровой образовательной среды позволяют современному педагогу интересно организовать образовательный процесс. Поиск новых форм организации педагогического процесса по нравственно-патриотическому воспитанию навел нас на идею создания виртуальных экскурсий.

Экскурсия – это организованный, сопровождаемый объяснениями показ чего-либо, проводимый по определенному плану с образовательной или ознакомительной целью.

Виртуальная экскурсия – это организационная форма образовательной деятельности, отличающаяся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующих объектов.

Виртуальная, интерактивная экскурсия имеет ряд преимуществ перед традиционными:

- возможность познакомиться с объектами, расположенными за пределами образовательного учреждения, города и даже страны;
- отсутствие препятствий в виде погодных условий;
- доступность, возможность повторного просмотра, получение информации в интересной форме;
- возможность познакомиться с методами поиска, систематизации и наглядного представления информации с помощью цифровой образовательной среды;
- автоматизация обработки информации об изучаемом объекте, что повышает производительность работы педагогов.

Проведение педагогами виртуальных экскурсий в дошкольном образовательном учреждении способствует качественному, продуктивному усвоению образовательного материала.

Наши виртуальные экскурсии создаются в результате работы над образовательным проектом по нравственно-патриотическому воспитанию «Моя малая Родина».

Проект включает в себя реализацию комплекса познавательных и игровых мероприятий по основным темам: «Самара – город на реке», «Самара спортивная», «Самара многонациональная», «Достопримечательности Самары», «Самара доблестная», «Мой район», «Самарская Лука»).

Темы раскрываются в разных видах детской деятельности (поисково-исследовательской, изобразительной, конструктивно-модельной, театрализованной, игровой) на основе работы Клуба Любознаек и Почемучек, студии «Разноцветный мир», Литературно-музыкальной гостиной, мастерской «Изобретай-ка».

Применение информационно-коммуникативных, игровых, лично ориентированных технологий, музейной педагогики, образовательных путешествий Т. М. Ковалевой и Н. Рыбалкиной, технологии макетирования Н. А. Коротковой позволяют ребенку использовать те средства и способы, которые ему по силам, предоставляют возможность проявить инициативу, активность, творчество и самостоятельность.

В результате такой деятельности по каждой теме дети совместно с педагогами создают уникальные, ценные по содержанию продукты: макеты («Самарская крепость», «Площадь им. Куйбышева», «Достопримечательности Самары», «Мой район – Волгарь»), карты («Самарская Лука», «Моя Самара»), альбомы (Красная книга Самарской области «Животный мир», «Растительный мир», «Интересные места Самары»), книжки-малышки («Транспорт Самары», «Самарский цирк», «Мой детский сад»), фотовыставки («Семейная прогулка по Самаре», «Парк Дружбы народов»), выставки рисунков («Достопримечательности Самары», «Самара героическая»).

Продукты творческой деятельности детей, созданные в мастерских и студиях используются при создании виртуальных экскурсий, трансляторами которых являются сами дети, что способствует поддержке детской инициативы и самостоятельности.

Достоинство данных экскурсий заключается и в том, что воспитатель совместно с воспитанниками составляет необходимый маршрут, изменяет содержание, согласно поставленным целям и интересам детей. Во время виртуальных экскурсий меняется взаимодействие воспитателя с воспитанниками: его активность уступает место активности детей. Воспитанники являются полноправными участниками виртуальной экскурсии, их опыт важен не менее чем опыт взрослого, а воспитатель побуждает их к самостоятельному поиску, исследованию.

Виртуальные экскурсии и весь багаж знаний, накопленный в результате творческой деятельности детей, используются в дальнейшем для оформления выставочных экспозиций и презентуются детьми – экскурсоводами на открытых экскурсиях для сверстников старшего дошкольного возраста.

Данная форма форм способствуют всестороннему развитию ребенка, представляет интерес как для одаренных детей, так и детей с ОВЗ, помогает педагогу развиваться как творческой личности, вовлекая в этот процесс семью воспитанника.

Виртуальные экскурсии при организации разнообразных форм работы обеспечивают развитие детей дошкольного возраста в рамках всех образовательных областей ФГОС ДО. Вся проектная деятельность и создание виртуальных экскурсий позволила нам:

- обогатить развивающую предметно-пространственную среду;
- разработать дополнительную общеразвивающую программу «Самара глазами детей»;
- создать авторские дидактические пособия («Знатоки Самары», «Дружба народов», «Мой район»).

Создана медиатека виртуальных экскурсий:

- «Самара окно в прошлое» (URL: https://disk.yandex.ru/i/5TY8YQf_qfFrlg),
- «Самара глазами детей – 1» (URL: <https://disk.yandex.ru/i/1p-yNVgmjIIxwg>),
- «Самара глазами детей – 2» (URL: <https://disk.yandex.ru/i/8niVfTiZayseOA>),
- «Самара многонациональная» (URL: <https://drive.google.com/file/d/1GPyc-ZhAAjKtaTFWSxzzjN2t4GpGRVo3/view>),
- «Самарская Лука» (URL: <https://disk.yandex.ru/i/jN6-4o7Mpf5Png>),
- «Наш Волгарь» (URL: <https://disk.yandex.ru/i/SO6gU1GTrSi60Q>).

Таким образом, систематическое и целенаправленное, методически и психологически грамотное использование виртуальных экскурсий в образовательном процессе ДОО позволяет не просто сформировать у детей дошкольного возраста представления об окружающем мире, объектах и явлениях, недоступных для непосредственного изучения в силу разных причин (удаленности, финансовых возможностей семьи и др.), но и преодолеть интеллектуальную пассивность детей и значительно повысить их интерес к образовательной деятельности, развить познавательные способности, обогатить социальный опыт, приобщить к историческому и культурному наследию родного края.

Литература

1. Короткова Н. А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста. – 2-е изд. – М.: Линка-Пресс, 2012. – 208 с.
2. Красная книга Самарской области. Т. 1. Редкие виды растений и грибов / под ред. С. А. Сенатора и С. В. Саксонова. – Самара: Издательство Самарской государственной областной академии (Наяновой), 2017.
3. По самарским чудесам. Достопримечательности губернии / В. В. Ерофеев, Т. Я. Захарченко, М. Я. Невский, Е. А. Чубачкин. – Самара, 2008.
4. Соловьева Е. Как организовать поисковую деятельность детей // Дошкольное воспитание. – 2016. – № 1.
5. Строгонова Ю. В. Виртуальные экскурсии как эффективное средство развития познавательных интересов дошкольников / Ю. В. Строгонова, Е. С. Плаван // Молодой ученый. – 2017. – № 15.2 (149.2). – С. 181–182.

ОРГАНИЗАЦИЯ МЕДИАЦЕНТРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ

*Дрожджда Олег Вальдемарович,
педагог дополнительного образования,
Пятайкина Наталья Николаевна,
методист,
Даньшова Ольга Александровна,
заместитель руководителя
МБУ ДО «ЦВР «Крылатый» г. о. Самара*

Проектная площадка «Школьная объединенная редакционная коллегия “Кнопка”» (ШОРК «Кнопка») работала в 2022 году для юных журналистов, активистов медиacentров, учителей и педагогов дополнительного образования образовательных учреждений, курирующих детские и подростковые медиacentры и отдельные виды СМИ в образовательных учреждениях.

Одним из элементов воспитательной системы образовательного учреждения может быть организация работы школьного медиacentра как структуры информационного пространства школы и способа развития творческой активности обучающихся. Значение медиacentра в образовательной и воспитательной системе достаточно велико. Он осуществляет популяризацию и пропаганду знаний в области информационных технологий, помогает изучать новые технические и программные наработки, обучает их использованию и созданию возможности обучающимся проявить творческие способности в процессе предоставления информации для школьного сайта, при создании и показе презентаций, видеороликов, видеофильмов.

Накопленные медиaproдукты в школьной медиатеке становятся необходимым ресурсом повышения качества учебно-воспитательного процесса, профессиональной ориентации современного выпускника.

Роль школьного медиacentра для каждого участника образовательного процесса:

- положительная мотивация учебной деятельности – для обучающихся;
- повышение профессионального мастерства – для педагогов;
- информация о деятельности образовательного учреждения и отдельного ученика – для родителей.

Одним из приоритетных направлений современного образования является медиаграмотность. Это навыки сбора и обработки информации, умения, сформированные в ходе реализации проекта. Педагоги, обучающие и развивающие детей, являются универсальными специалистами, шагающими в ногу со временем. Они помогают обучающимся уверенно чувствовать себя в информационном пространстве и становиться ближе к профессиям медиасферы.

Проектная площадка «Школьная объединенная редакционная коллегия “Кнопка”» (ШОРК «Кнопка»), опираясь в своей работе на педагогов и обучающихся, ставила целью вооружить всех участников проектной площадки умением создавать медиатекстовые продукты, знанием законов звуко-зрительного восприятия, понятия инфoэтики, медиаконвергентными навыками, навыками кросс-культурной коммуникации, безопасного использования медиaproдукции для повышения уровня своей компетентности.

Выдвигались следующие задачи:

- увеличить базовые знания основ журналистики;
- содействовать развитию школьных медиacentров, газет и журналов, радио- и телевидения, тематических новостных групп в социальных сетях;
- развить навыки и профессиональные компетенции актива для выхода журналистского объединения (медиacentр или отдельное СМИ) на качественно новый уровень (брендовая узнаваемость, участие и победы во всероссийских и международных медиаконкурсах, пресс-конференциях, фестивалях);
- совершенствовать уровень школьных СМИ и пресс-центров;
- популяризировать возможности и преимущества информационного развития общества;

– поддерживать готовность педагогического и сообщества обучающихся к использованию современных информационных и телекоммуникационных технологий.

Задействованность российской аудитории в социальных сетях самая высокая в мире, что имеет очень серьезное государственное значение. Число пользователей с точками доступа в Интернет растет (компьютер, ноутбук, планшет, мобильный телефон). Это позволяет детям и подросткам много времени находиться в информационном поле, получать медийную информацию разного рода.

Наша модель реализации медиаобразования является поэтапной и интегрируется в практическую деятельность образовательных организаций.

Объединенное идеей детско-взрослого школьного медиацентра творчество педагогов и учащихся направлено на изучение лучших образцов современных профессиональных образовательных медиа, активное внедрение в образовательную деятельность и создание собственных медийных продуктов.

Медиацентр ШОРК «Кнопка» и его деятельность связана была с рядом направлений в сфере медиа:

- школьное телевидение, кабельное, интернет-вещание образовательного учреждения;
- видео образовательного характера разных жанров: документальные, научно-популярные, игровые, социальные ролики, фотофильмы;
- обучающие видео (видеолекции, видеолекции-хроники, постановочные студийные видеолекции, видеоклипы, видеокейсы, видеозаписи мастер-классов, презентации);
- интернет-ресурсы (сайты, блоги, социальные сети);
- фотогазеты, коллажи, фотоблоги;
- газеты (интернет-газеты), журналы;
- школьная медиатека.

ШОРК «Кнопка» содержала семь обучающих тематических модулей, связанных со следующими сторонами работы медиацентра: планированием и организацией деятельности, выпуском периодических СМИ, использованием современных каналов коммуникации, подачей информации и т. д.

В ходе реализации проекта участвовали: 153 педагога, 585 обучающихся. Встречи проходили в рамках видеоконференций на Zoom и Google Meet. По окончании участникам высылался сертификат, видеозапись встречи размещалась в сообществе ВК.

По окончании работы каждого модуля педагогам и активу обучающихся оказывалась консультационная онлайн-помощь, методическая и техническая. Рекомендации и консультации по деятельности школьного медиацентра получили сорок педагогов.

В процессе реализации проекта организованы и проведены:

- профильная смена на базе ДООЦ с приглашением старшеклассников-наставников (школьная студия видеопроизводства «Студия-73», «Центр школьной прессы. Проект «Зебра»), студентов-наставников – 52 чел.;
- городской конкурс школьных изданий «Юность Самары – 2022» – 220 чел.,
- городской этап областного конкурса специальных номеров школьных изданий, посвященных военному параду 7 ноября 1941 года. В нем приняли участие 24 школьных медиацентра города и 132 юных журналиста. На конкурс было представлено 27 спецвыпусков разных медиаформатов.

Профильная смена на базе ДООЦ (школьная студия видеопроизводства «Студия-73») имела огромный успех и решала ряд задач:

- организация и подготовка молодежи к успешной жизни в современном информационном обществе;
- приумножение опыта в сфере медиа, развитие медиаумений на мастер-классах специалистов различных сфер деятельности;

– развитие и формирование лидерских качеств, активной жизненной позиции молодежи в процессе организации командной деятельности;

– помощь обучающимся в самоопределении, формировании жизненных ценностей.

Совершенствование медиа- и информационной грамотности обучающихся и формирование их медиакультуры – важнейшие маршруты в развитии современного образования, и проект способствует формированию медийной культуры молодого поколения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВНЕГРУППОВОГО ПРОСТРАНСТВА ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПЕРВИЧНЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О МИРЕ ПРОФЕССИЙ

*Живоглядова Елена Олеговна,
Малиновская Ольга Владимировна,
воспитатели
МБДОУ «Детский сад № 231» г. о. Самара*

Приобщение детей к социально значимой деятельности для осмысленного выбора профессии, наряду с воспитанием у детей уважения к труду, людям труда и трудовым достижениям, а также с формированием у детей потребности трудиться, ответственного отношения к разным видам трудовой деятельности, является приоритетным направлением работы дошкольных образовательных учреждений в рамках реализации «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года» и «Стратегии комплексного развития городского округа Самара до 2025 года», что подчёркивает актуальность выбранного нами направления работы.

Для достижения поставленной нами цели, а именно активизации интереса дошкольников к миру профессий и организации работы по знакомству с профессиями взрослых, педагоги дошкольного образовательного учреждения использовали свой профессиональный опыт, умение использовать методическую литературу и пособия, внедряли современные образовательные технологии, а также максимально использовали развивающую предметно-пространственную среду группы и детского сада.

Организация деятельности с детьми основывалась на принципах формирования позитивного отношения к миру профессий: воспитывающего обучения (приобщение детей к культуре труда, воспитание уважения к людям разных профессий), последовательности и систематичности (постепенное усложнение материала), наглядности (опора на чувственный опыт ребёнка, наблюдение за окружающей действительностью) и доступности (соответствие содержания, характера и объёма материала уровню развития и подготовленности детей).

Знакомство с профессиями осуществлялось по различным направлениям развития основной общеобразовательной программы. Использовались различные формы, методы и приёмы: наглядные (наблюдение, демонстрация картин, схем, иллюстраций), словесные (рассказ, беседа, чтение художественной литературы), практические (упражнение, экспериментирование, моделирование) и игровые (сюжетно-ролевые и дидактические игры).

В соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования среда является одним из главных показателей качества дошкольного образования. Результативной организационно-педагогической, методической работой коллектива будет при создании в развивающей предметно-пространственной среде условий для стимулирования детской деятельности по знакомству с профессиями взрослых, когда созданная среда дошкольного учреждения – это территория первых проб и возможность раннего знакомства с профессиями взрослых.

Первые шаги к будущей профессии ребенок делает в самом раннем детстве. Именно тогда примеряются роли доктора, повара, продавца, шофера – тех специальностей, которые он видит вокруг себя. Задача воспитателей в детском саду не только раскрыть перед дошкольниками мир профессий, но и помочь маленькому человеку соотнести свои увлечения и таланты с работой взрослых. Каждый человек мечтает обрести в жизни свое любимое дело, доставляющее радость ему самому и приносящее пользу людям.

Авторский подход в создании развивающей предметно-пространственной среды мы используем не только в каждой группе, но и в дошкольном образовательном учреждении в целом. Созданная развивающая предметно-пространственная среда позволяет более широко познакомить детей с различными профессиями, дает ребёнку возможность узнать больше о профессиях взрослых.

Каждая группа в нашем дошкольном образовательном учреждении носит название той или иной профессии («дизайнеры», «космонавты», «художники», «спортсмены» и так далее).

Педагоги совместно с родителями организовали внутри групп центры, в том числе и мобильные, ориентированные на знакомство с профессиями в первую очередь по направленности группы (рис. 1). Именно эта работа и стала первым этапом на пути к дальнейшему использованию пространства вне групп.



Рис. 1. Центр знакомство с профессиями космического кластера

Для поддержания интереса к миру профессий в каждой группе, наряду с мобильными центрами, создавались уголки сюжетно-ролевых игр для ознакомления с кластерами тех или иных профессий. Весь игровой, строительный и демонстрационный материал, материал для самостоятельной деятельности детей размещается в групповом помещении в легко трансформируемых коробках. Дети с материалом могут свободно перемещаться по групповой комнате и использовать его в зависимости от ситуации. Дидактический материал безопасен, эстетически привлекателен, что обеспечивает максимальный для детей дошкольного возраста развивающий эффект.

На следующем этапе были определены свободные помещения детского сада и оформлены зоны, которые стимулируют познавательную активность, знакомят с рядом профессий.

На заключительном этапе нашей работы осуществлялась взаимосвязь первых двух этапов: материалы центров групп используются для выставок, мастерских, студий, которые систематически располагаются для общего доступа в свободных помещениях детского сада:

- в студии дизайна проходило знакомство с кластером профессий, связанных с пошивом и дизайном одежды;
- в зоне, оформленной в тематике парка, расположилась интерактивная выставка «Парк нашей мечты» для знакомства с кластером «изобретатели». Для выставок также были привлечены работы детей, выполненные в ходе самостоятельной деятельности и деятельности под руководством взрослых;
- в коридорной зоне, оформленной в стиле набережной, был организован интерактивный музей ко Дню космонавтики, для знакомства с кластером аэрокосмических профессий;
- в зоне интеллектуального развития представлялись материалы для знакомства с кластером профессий, связанных с наукой и исследованиями;
- в зоне интерактивных панелей – с кластером строительных профессий;
- в изостудии – с кластером театральных профессий;
- в коридоре с зоной спортивного оформления – с кластером спортивных профессий.

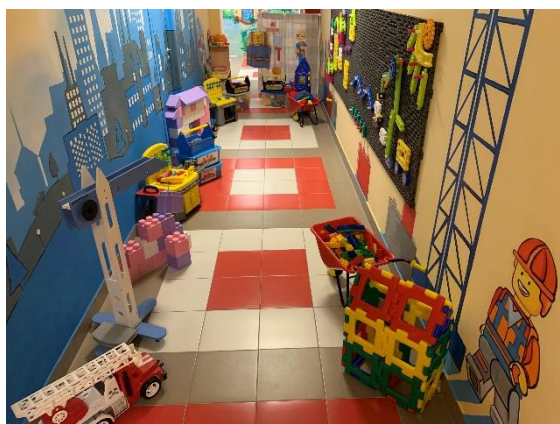


Рис. 2. Зона знакомства со строительными профессиями



Рис. 3. Зона знакомства с театральными профессиями

Кроме систематически организовываемых выставок, музеев и экскурсий, во внегрупповых помещениях дошкольного образовательного учреждения оформлены стационарные зоны, которые стимулируют познавательную активность и знакомят дошкольников с различными профессиями.

Большое внимание уделяется формированию у детей основ безопасности в дорожно-транспортной среде, а также основ пожарной безопасности. И с этой целью, а также с целью знакомства с кластером «отважных» профессий, организован соответствующий центр.

Таким образом, развивающая предметно-пространственная среда как групп, так и внегрупповых помещений дошкольного образовательного учреждения информативна в рамках нашей темы, педагогами дошкольного образовательного учреждения созданы условия для формирования представлений о мире профессий и позитивных установок к труду у детей дошкольного возраста. Использование внегруппового пространства создает все необходимые условия для формирования первичных представлений о профессиях взрослых не только у детей определённой группы, но и у всех детей образовательного учреждения, в том числе с ограниченными возможностями здоровья.

Литература

1. Виноградова Н. А. Интерактивная предметно-развивающая и игровая среда детского сада / Н. А. Виноградова, Н. В. Микляева. – М.: УЦ «Перспектива», 2011. – 208 с.
2. Новосёлова С. Л. Развивающая предметная среда: методические рекомендации по проектированию вариативных дизайн-проектов развивающей предметной среды в детских садах и учебно-воспитательных комплексах. – М., 2001. – 74 с.
3. Логинова В. Формирование представления о труде взрослых / В. Логинова, Л. Мишарина // Дошкольное воспитание. – 2008. – № 10. – С. 56–63.

КЕЙС-ТЕХНОЛОГИИ В РАБОТЕ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНОЙ ГРАМОТНОСТИ

*Зацепина Юлия Владимировна,
заместитель директора по НМР
МБОУ Школа № 53 г. о. Самара*

Взаимодействие человека с природой – чрезвычайно актуальная проблема современности. Важнейший аспект в решении вопроса сохранения природных ресурсов – экологическое воспитание подрастающего поколения.

В целях формирования у школьников экологического мышления и экологической культуры, воспитания активной гражданской позиции по отношению к городу, окружающей природе, необходимо проведение мероприятий для обучающихся и их родителей, направленных на повышение качества экологического воспитания подростков.

Известный ученый-эколог Барри Коммонер сформулировал четыре экологических закона-афоризма, гласящих: «Всё связано со всем», «Всё должно куда-то деваться», «Природа знает лучше» и «Ничто не дается даром». Три из этих законов говорят о сложности и многообразии связей в окружающем нас мире, четвертый – об ограниченности нашего познания его законов, предостерегает человека от необдуманного, излишнего вмешательства в её процессы. Это универсальные законы и нашего человеческого бытия. В природе не бывает мелочей. Всё большое начинается с малого, а малое – в каждом из нас.

Современное общество приводит школу к пересмотру ряда педагогических позиций, не отказываясь от прежних достижений в этой области, мы вынуждены вносить изменения в воспитательный процесс. В соответствии с программой воспитания школы, центральное место занимает формирование у учащихся экологической культуры, которая складывается из ответственного отношения к природе (экология природы).

Экологическая культура прививается детям через взаимодействие с окружающей средой – природной и социальной. Во время проведения уроков и занятий внеурочной деятельностью происходит процесс усвоения знаний, умений и навыков, так необходимых обучающимся в повседневной жизни.

Сегодня современные дети с помощью Интернета могут узнать любую информацию, не выходя из дома. При этом дети не задумываются, насколько опасным может стать мир вокруг и как важно охранять природу и беречь городское пространство. Только научив детей правильному обращению с отходами, чистоте улиц, домов, скверов и парков можно сделать экологию города лучше.

Коллектив МБОУ Школы № 53 состоит из творческих, инициативных педагогов с активной жизненной позицией, которым не безразлична экология города и судьба будущего поколения. Учителя школы – активные участники экологических проектов на городском, региональном и всероссийском уровне, передающие накопленный опыт своим ученикам. Экопросвещение – одна из задач нашей школы.

Одним из направлений работы педагогического коллектива является разработка и апробирование кейс-игр с элементами заданий на формирование у школьников естественно-научной грамотности.

Проведение занятий по естественно-научной грамотности, подразумевает способность ребенка занять компетентную общественную позицию по вопросам, связанным с естественными науками, интерес к научным фактам и идеям.

Исследования школьников 15 лет показывают, что российские подростки обладают недостаточной естественно-научной грамотностью. Как же понимается естественно-научная грамотность и как ее можно оценить? Ее определяют как способность и стремление человека участвовать в обсуждении и даже решении тех проблем, связанных с использованием достижений естественных наук и технологий, которые встают перед человеком и обществом. Но участие в их обсуждении или решении невозможно без обладания следующими компетенциями:

- научно объяснять явления;
- интерпретировать данные и использовать научные доказательства для получения выводов;
- понимать основные особенности естественно-научного исследования;

В формировании естественно-научной грамотности ученикам помогает сначала предмет «Окружающий мир», затем изучение биологии, географии, экологии, физики, химии.

Одна из задач повышения уровня естественно-научной грамотности – использовать учебные задания с учётом реальных жизненных ситуаций. Все поставленные задачи легко решаются через проигрывание кейс-игр.

Кейс-технологии – это метод проблемно-ситуативного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (кейсов). Главной особенностью кейса является то, что ребенок не получает готовые знания, он добывает их сам в сотворчестве с учителем. Кейсы – это интерактивный метод обучения. Подготовка заданий к кейсам может быть выражена в различных формах и приемах: печатных, мультимедийных, игровых.

В процессе работы над составленным кейсом учащийся проходит все три составляющие естественно-научных компетенций. Научно объясняют явления, применяют методы естественно-научного исследования, анализируя полученные данные, работая с различными источниками информации, оценивая результаты. И еще одна важна составляющая такой работы: полученные знания можно применить при написании проектной работы.

Однажды у А. Эйнштейна спросили, чем его мышление, мышление гения, отличается от мышления обычного человека. Он ответил: «Обычный человек, если потеряет иголку в стог сена, поищет её некоторое время, найдёт и успокоится. Я же продолжаю поиски до тех пор, пока не найду вторую иголку, третью, четвертую, и, если повезёт, то даже пятую и шестую». Так, написание проектной работы позволяет ученикам находить множество ответов на казалось бы простые вопросы.

Результаты выполненных проектов должны быть, что называется, «осязаемыми», т. е., если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая – конкретный результат, готовый к использованию (на уроке, в школе, в реальной жизни). Используемая методика работы над проектом – это педагогическая технология, которая включает в себя совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по самой своей сути.

Работа над проектом должна обязательно закончиться его представлением: на городском конкурсе, школьной научно-практической конференции, экологических часах для младших школьников.

Естественно-научная грамотность – это не синоним естественно-научных знаний и умений. Это знания и умения в действии! И не просто в действии, а в действии применительно к реальным задачам.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА И ВОСПИТАТЕЛЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ЧЕРЕЗ СОВМЕСТНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЕМА МНЕМОТАБЛИЦЫ И ТЕХНОЛОГИИ «СТОРИСЕК»

*Касперова Мария Андреевна,
воспитатель,
Кочкина Ирина Константиновна,
учитель-логопед
МБДОУ «Детский сад № 275» г. о. Самара*

В настоящее время наблюдается заметный рост дошкольников с нарушениями в формировании психических функций, в том числе с нарушениями речи, поэтому педагоги ищут новые способы коррекции недостатков речи детей.

Одной из главных задач по развитию детей является формирование и развитие связной речи. Для этого используются различные методы, приемы и технологии, среди которых можно выделить использование приема мнемотаблицы. Мнемотаблица представляет собой графическое изображение персонажей сказки или явлений природы, некоторых действий или событий путем выделения главных смыслов. Главная цель данного метода – это помощь ребенку в запоминании, сохранении и дальнейшем воспроизведении информации. Мнемотаблица помогает планировать свое высказывание.

Технология «Сторисек» в переводе с английского языка означает «мешок историй», внутри которого находится высококачественная иллюстрированная детская художественная книга с дополнительными соответствующими материалами, стимулирующими детское чтение. Идея «Сторисека» заключается в получении удовольствия от совместного громкого чтения ребенка и воспитателя, формирования навыков обсуждения художественного произведения и стимулирования интереса к художественному произведению.

В образовательном процессе в условиях детского сада воспитатель и учитель-логопед взаимодействуют очень часто, поэтому актуальным становится их совместная работа для лучшего коррекционного воздействия на воспитанников групп.

В нашей работе мы решили объединить технологию «Сторисек» и прием мнемотаблицы. Во время чтения художественного произведения по ходу действия, появления героев и развертывания сюжета воспитатель обращает внимание детей на мешок с предметами (героями, игрушками, изображающими явления природы), доставая их, а учитель-логопед – на изображения в мнемотаблице. Яркое, внезапное появление игрушек во время чтения художественного произведения привлекает внимание ребенка, задействуя его интерес, тем самым лучше происходит процесс запоминания.

Использование приема мнемотаблицы обращает внимание ребенка на последовательность изложения художественного произведения и соотнесение развернутого отрывка текста и образов. Опираясь на зрительную информацию, ребенок вспоминает развернутое высказывание и воспроизводит его, получая из мнемотаблицы подсказку.

Основная трудность, которую испытывают дети с ограниченными возможностями здоровья – это неумение планировать свое высказывание и подобрать подходящее описательное слово из-за того, что оно есть только в пассивном словарном запасе. Мнемотаблица позволяет воспитаннику спланировать свое дальнейшее развернутое высказывание с опорой на картинку и высказывание по тексту сказки, не перепутав главные сюжетные повороты, и точнее запомнить героев сказки, а то, что ребенок может прикоснуться к куклам, рассмотреть их, задействуя тактильную чувствительность, способствует всестороннему восприятию произведения. Таким образом, оба варианта работы привлекают внимание детей и помогают им выразить свою мысль развернутым высказыванием без ошибки в передаче сюжета при пересказе художественного произведения, что способствует развитию связной речи.

Литература

1. Васенёва О. Э., Копылова Е. С. Сторисек как форма взаимодействия взрослого и ребенка // Дошкольная педагогика. – 2019. – № 2 (147). – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=37481590> (дата обращения: 10.03.2023).
2. Измайлова Р. Г., Хайретдинова И. Р. Мнемотаблицы как средство развития связной речи взрослых дошкольников // Педагогика современности. – 2019. – № 4. – URL: <https://s.siteapi.org/e8b7766e0f729d6/docs/j2o9rxygfio88cwws8okws8ck4ssgw> (дата обращения: 10.03.2023).
3. Салпагарова Ф. М. Формирование связной речи дошкольников через приемы мнемотехники // International scientific review – 2019. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-svyaznoy-rechi-doshkolnikov-cherez-priemy-mnemotekniki-1> (дата обращения: 10.03.2023).

ФОРМИРОВАНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ЧЕРЕЗ ОРГАНИЗОВАННУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

*Кочергина Елена Анатольевна,
заведующий,
Муркаева Ольга Ивановна,
старший воспитатель
МБДОУ «Детский сад № 275» г. о. Самара*

Одним из важных условий реализации системы экологического образования в МБДОУ «Детский сад № 275» г. о. Самара является правильная организация развивающей предметно-пространственной среды.

Задачи:

- создать условия для формирования у ребенка экологической культуры;
- сформировать экологически грамотное поведение в природе;
- создать условия для ознакомления и общения ребенка с природой.

Развивающая среда в детском саду должна способствовать познавательному и эколого-эстетическому развитию ребенка, его оздоровлению, формированию нравственных качеств и экологически грамотного поведения, экологизации разных видов детской деятельности.

Реализуя задачи и учитывая характерную для старших дошкольников потребность в самоутверждении и признании их возможностей взрослыми, мы создали условия для развития у них самостоятельности, инициативы и творчества.

Эти условия представлены в центрах науки и природы. Они являются не только украшением группы, но и местом организации совместной деятельности с детьми (педагог – воспитанники) и самостоятельной деятельности детей (рисунки 1, 2).



Рис. 1. Центр природы



Рис. 2. Центр науки

Центр природы разделен на мини-зоны, с помощью которых организуются разные формы работы с детьми.

В **зоне обучения** с помощью демонстрационных картинок организуется беседа, деловые игры экологического содержания.

Например, деловая игра «Береги природу». На столе раскладываются изображения растений, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т. д. Одна из картинок убирается, и дети должны рассказать, что произойдет с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Так, что будет с животными, человеком, растениями, если убрать птиц и т. д.

Для поддержания стремления дошкольников отражать полученные в дидактических играх экологические представления и игровые навыки в самостоятельной игровой деятельности, **в зоне обучения** размещается материал для организации детьми экологических игр. Они способствуют знакомству со сложными природными явлениями в более доступной форме, развитию познавательных способностей, закреплению, расширению и уточнению представлений детей о предметах и явлениях природы, растениях и животных. Игры можно проводить как коллективно, так и индивидуально, усложняя с учетом возраста детей за счет расширения представлений и развития мыслительных операций и действий. Игры проводятся на занятиях и прогулках, в часы досуга.

Расширить кругозор ребенка, пополнить словарный запас, развивать навыки осмысленного восприятия окружающего мира, навыки обсуждения, стимулировать интерес к природе и природоохранной деятельности нам помогает художественная и научная литература, которая представлена в **мини-библиотеке**. Организуя тематические чтения, мы используем литературу известных детских писателей-природоведов: М. М. Пришвина, В. В. Бианки, Е. А. Пермяка. Внедряем в работу и произведения современных авторов, такие как «Хранимиры. Просим защиты» и «Хранимиры. Вторая жизнь» Елены Журек. Также разучиваем с детьми стихи о природе известных поэтов А. С. Пушкина, Н. А. Некрасова, И. А. Бунина и др.

В **зоне релаксации** организуем **трудовую деятельность** по уходу за комнатными растениями. Ведь всем известно, что в процессе труда воспитывается любовь к природе, сознательное, ответственное, бережное отношение к ней. В ходе трудовой деятельности по уходу за растениями дети учатся определять, нуждается ли растение в поливе, при этом необходимо учесть его состояние (упругость, плотность листьев и стебля). В результате у детей складывается эталонное представление о качествах, свойствах и состояниях природных объектов (рис. 4).



Рис. 4. Зона релаксации

В центре природы представлена также **технология «Говорящая стена»**. Это инструмент, который позволяет необычным образом изменить развивающую предметно-пространственную среду группы в своеобразный живой экран. Воспитанники имеют возможность планировать свою самостоятельную деятельность, используя предложенный иллюстративный и дидактический материал. Составляющая «Говорящей стены» – календарь, на котором размещаются картины по смене времен года, сюжетные картины, изображающие не только состояние природы, но и детей в одежде, соответствующей сезону, участие их в труде и играх.

С помощью календаря дети изучают месяцы, дни недели, даты и сезонные изменения в природе. А также на календаре размещены предметные картинки с изображениями зимующих птиц, а с наступлением весны он дополняется перелетными птицами (рис. 5).

Еще один элемент «Говорящей стены» – карта мира, с помощью которой проходит образовательная и самостоятельная деятельность детей.

Работа с «Говорящей стеной» начинается с нового для детей материала. На ОД знакомим дошкольников с темой, размещаем наглядный материал. Работа проводится фронтально. Применяем наглядные, словесные, проблемно-поисковые методы изучения материала (рис. 6).



Рис. 5. Говорящая стена



Рис. 6. Карта мира

Далее в свободном доступе остается наглядный материал. Дети в самостоятельной деятельности имеют возможность действовать с материалом, играть, исследовать. Например, по теме «Животные южной и северной зоны» воспитанники располагают животных на карте по зонам, ищут решение самостоятельно или с помощью педагога.

Созданные условия в центре науки позволяют нам реализовать экспериментальную деятельность с детьми как в специально организованной, так и в самостоятельной деятельности. В содержании данного центра должны размещаться материалы, которые ориентированы на возможные достижения ребенка в данном возрастном периоде (рис. 7). Знакомство с объектами неживой природы проходит через опыты и эксперименты с помощью взрослого.



Рис. 7. Центр науки

Также для воспитанников созданы условия для самостоятельного экспериментирования с предметами. Для этого были подготовлены автодидактичные карточки, с изображением опыта. С помощью таких карточек дети могут работать самостоятельно, без помощи взрослого.

Ребенок в свободной деятельности берет контейнер с содержимым этой карточки, экспериментирует и отмечает опыт на карточке. Благодаря таким условиям дети учатся самостоятельно проводить исследования, добиваться результатов, размышлять, отстаивать свое мнение, обобщать результаты опытов. Важность этой деятельности в том, что дети видят свой результат!

Таким образом, **эколого-развивающая среда** – это особым образом организованное социокультурное и педагогическое пространство, в рамках которого структурируются несколько взаимосвязанных подпространств, создающих наиболее благоприятные условия для развития и саморазвития каждого включенного в нее субъекта. Ее отличает разнообразие, доступность, эстетичность, сложность, высокий уровень содержательности. Такая структура развивающей среды позволяет успешно осуществлять экологическое образование через разные формы взаимодействия с дошкольниками.

**ПАТРИОТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ УЧАЩИХСЯ В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ
ГОРОДСКОЙ ПРОЕКТНОЙ ИНИЦИАТИВЫ «МЫ – РОССИЯНЕ»
В УСЛОВИЯХ УЧРЕЖДЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

*Лаврухина Светлана Николаевна,
методист, руководитель городской проектной площадки
МБУ ДО «ЦДТ «Металлург» г. о. Самара*

На широком просторе
Предрассветной порой
Встали алые зори
Над родимой страной.
С каждым годом всё краше
Дорогие края...
Лучше Родины нашей
Нет на свете, друзья!
А. Прокофьев

Представляем практический опыт работы по реализации городской проектной площадки «Мы – Россияне» в рамках года культурного и нематериального наследия народов России. Проект был реализован в 2022 году.

Чтобы подрастающее поколение не оказалось потерянными, ему очень нужна определенная морально-нравственная опора. Важен личный пример взрослых граждан государства, демонстрирующих бережное отношение к ближнему, родной природе, краю, своей Отчизне, уважение к старшим, исторической памяти, подвигам ветеранов Великой Отечественной войны, боевых действий и военных конфликтов. Работа педагога заключается не в воздействии на ребенка, а только в сотрудничестве детей с взрослыми, по-другому невозможно воспитать настоящего гражданина-патриота.

Патриотизм проявляется в поступках, в деятельности человека. Патриотические чувства, зарождаясь из любви к своей семье, к малой Родине, проходя путь до осознанной любви к своему Отечеству.

В настоящее время происходит утрата многих нравственных и патриотических ценностей, в том числе определяющих и этническое своеобразие народа. Это связано с тем, что молодое поколение росло в отрыве от этнокультурной среды, а единые подходы к педагогическому процессу не оставляли места и времени для приобщения детей к национальной культуре. Возникает потребность в системе образования, которая сможет воспитать высоконравственную, толерантную и свободную личность с позитивной национальной идентичностью.

Именно поэтому большое внимание в рамках реализации проекта «Мы – Россияне» уделяется патриотическому и культурологическому аспектам. В наш век цифровых и информационных технологий это кажется особо актуальным, а проблема незнания историко-культурного наследия России, традиций, обрядов и промыслов наших народов встает особо остро. Знакомство с народной культурой способствовало воспитанию чувства гражданственности, патриотизма и любви к Родине.

Цель проекта – формирование у учащихся бережного и патриотического отношения к культуре, традициям, ценностям народов России, готовности учиться народному творчеству и ремеслам народов России.

Задачи:

- активизировать интерес ребят к народной культуре и декоративно-прикладному искусству;
- способствовать развитию творческих способностей и личностного роста детей и подростков;

- способствовать сплочению детского коллектива и формированию у ребят толерантности, навыков сотрудничества и умения работать в команде;
- приобщить учащихся к базовым общечеловеческим ценностям в контексте формирования у них идентичности гражданина России;
- способствовать формированию чувства сопричастности к своей семье, городу, Отечеству, культурно-историческому наследию своего народа.

Проект «Мы – Россияне» реализовывался в учреждении в течение всего календарного года и включал в себя следующие **направления деятельности**:

- творческие мастерские (мастер-классы по декоративно-прикладному искусству);
- культурно-досуговые мероприятия;
- спортивно-оздоровительные мероприятия;
- конкурсно-выставочная деятельность,
- волонтерские акции;
- патриотическая работа;
- музейная работа.

В рамках городской проектной площадки было организовано и проведено множество разных мероприятий:

- традиционный благотворительный «Фестиваль яблочного пирога»,
- открытый конкурс-фестиваль «У моей России длинные косички»,
- мастер-классы и творческие мастерские для педагогов города «Русь сильна традициями»,
- открытый конкурс-фестиваль педагогического мастерства «Народный мастер».

Вся информация освещалась в группе «Мы – Россияне» сети «ВКонтакте» (https://vk.com/proekt_mi_rossiyane_samara), а также на канале Rutube (<https://rutube.ru/channel/28921348/videos>).

Профильные смены в лагерях «Золотая рыбка», «Арго»:

- «Машина времени»,
- «Вектор успеха»,
- «Новогодние традиции в России».

Яркой и незабываемой стала смена «**Машина времени**». В рамках реализации проектной площадки творческая группа педагогов работала над программой смены, созданием атмосферы погружения детей в разные эпохи: сочинили легенду, подготовили реквизит для оформления помещений в лагере, сшили костюмы народов разных эпох, изучали народные традиции, разработали интересные квесты и мастер-классы по разным направлениям творчества.

В смене «Машина времени» ребята в первый день работали над созданием своей машины, презентовали ее и отправились в путешествие по эпохам.

В день «**Каменный век**» ребята оказались в каменном веке и смогли почувствовать все тяготы жизни древних людей. Они преодолевали непроходимые джунгли, посылали соплеменникам наскальные рисунки, охотились на мамонта, знакомились с ритуалом привлечения дождя, а также презентовали одежду, сделанную своими руками.

В день «**Древняя Русь**» ребята прожили день по древнерусским традициям. Они водили хороводы, пели русские народные песни, делали традиционную обереговую куклу, гадали по русским обычаям, носили ведра на коромысле, играли в народные игры.

В день «**Советский союз. Эпоха оттепели**» ребята познакомились с переменами в жизни общества, поэтами-шестидесятниками, слушали музыку своих бабушек и дедушек. Ребята прониклись танцевальной культурой эпохи. Модные танцы стиляг (твист, рок-н-ролл) ребята презентовали на вечернем мероприятии.

В день «**Наше время – Россия**» ребята вернулись в наше время. Сами участники смены провели авторский мастер-класс по цифровым информационным технологиям для педагогов. Было познавательно и интересно!

Реализацию проекта «Мы – Россияне» невозможно закончить, несмотря на завершение работы городской проектной площадки. Он и далее будет иметь продолжение в рамках учреждения. Запланированы мероприятия, которые пройдут на разных площадках Кировского района уже в рамках Года педагога и наставника.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ РОБОТОТЕХНИКА. АКТУАЛЬНОСТЬ. ПРОБЛЕМЫ И РЕШЕНИЯ

*Лисовская Анна Игоревна,
директор,
Кухно Даниил Михайлович,
педагог дополнительного образования
МБУ ДО ЦДТ «Радуга успеха» г. о. Самара*

Развитие современных технологий требует подготовки образовательной основы для воспитания будущих инженерных кадров, начиная со средней и даже младшей ступени общеобразовательной системы. Такие дисциплины, как электроника, радиотехника и программирование, отвечают техническим запросам передового края науки и производства. Без наукоёмких технологий и оборудования с высоким уровнем автоматизации и роботизации не обходится ни одна отрасль промышленности. Это особо значимо для Самарского региона как аэрокосмической столицы России. Специалисты, обладающие современными знаниями в области робототехники, востребованы во всех сферах жизнедеятельности человека: космической отрасли, медицины, строительства, машиностроения и т. д., да и в бытовой сфере мы всё больше применяем робототехнические средства.

Поэтому детское техническое творчество может развиваться и вызывать интерес у детей только в условиях использования современных технологий XXI века, а это IT и робототехника. Освоение робототехники способствует расширению знаний учащихся в разных областях: программирование и информатика, механика и схемотехника, электроника и радиотехника, углубляя знания общеобразовательных предметов: физики, математики, черчения, информатики и других. Образовательная робототехника способна объединить в себе вышеперечисленные дисциплины, дав ученикам возможность комплексно развиваться в этих науках.

В Центре детского творчества «Радуга успеха» накоплен опыт работы по робототехнике. Представим работу Центра за несколько предыдущих лет. Разработаны и реализуются образовательные программы: «Робототехника и легио-конструирование», «Робототехника “Ардуино”», «Воздушная робототехника», «Беспилотные технологии и практическая робототехника», которые прошли экспертизу в Областном экспертном совете и включены в Навигатор дополнительного образования.

С 2014 года Центр является городской инновационной площадкой по робототехнике и беспилотным технологиям. Некоторые темы:

- «Образовательная робототехника с элементами беспилотных технологий»;
- «Создание ресурсного центра по беспилотным технологиям»;
- «Апробирование инновационных технологий (робототехника и ТРИЗ) в условиях общеобразовательной школы».

Ежегодно ЦДТ «Радуга успеха» проводит городские и областные мероприятия по робототехнике: городской фестиваль «Страна РоботоLegия»; первенство г. о. Самара по робототехнике «Кубок самарских конструкторов»; фестиваль БЛАП «Расправляем крылья».

На базе МАУ ДООЦ «Салют-2» г. о. Самара в течение трех лет летом работала профильная техническая смена по робототехнике.

С 2015 по 2017 годы Центр являлся областной стажерской площадкой по робототехнике.

Обучающиеся ЦДТ «Радуга успеха» неоднократно становились победителями конкурсов и соревнований в этом направлении от городского до всероссийского уровня. Это говорит о том, что в Центре накоплен разносторонний опыт работы по робототехнике, апробированы учебно-методические материалы, работают опытные педагоги. Опыт передаётся педагогам общеобразовательных учреждений г. о. Самара и Самарской области.

Однако в развитии робототехники как в Центре, так и в общеобразовательных учреждениях имеется ряд проблем, которые педагоги Центра пытаются решить.

Во-первых, перед образовательными организациями встает вопрос приобретения комплектующих для реализации образовательных программ по робототехнике. Для создания робототехнических проектов учениками учреждению необходимы не только единоразовые покупки электроники, но и поддержание текущего парка устройств в надлежащем виде.

Во-вторых, это уже для учеников, проблемой является отсутствие возможности работы с оборудованием вне стен образовательного учреждения. Обучающийся не может самостоятельно во внеурочное время продолжать изучение данной дисциплины. В отличие, например, от программирования, для освоения робототехники недостаточно домашнего компьютера со средой для программирования – в данной отрасли нужны также электронные компоненты, возможность покупки которых есть далеко не у каждого.

Для решения данных проблем предлагается использовать робототехнические компьютерные симуляторы. В последние годы число подобных проектов возросло в несколько раз. На рост использования симуляторов активно повлияла пандемия COVID-19 – в отсутствии очных занятий педагогами применялись дистанционные возможности робототехники. Но и после пандемии интерес к подобным программам не угас – совершенствуются уже существующие и выпускаются новые симуляторы.

Симуляторы представляют собой программные продукты, доступные в сети Интернет и позволяющие собирать аналоги настоящих электронных схем в виртуальном варианте. На рисунке 1 приведен пример симулятора – программа Wokwi [5]. Она объединяет в себе среду программирования микроконтроллера и место для создания электронной схемы.

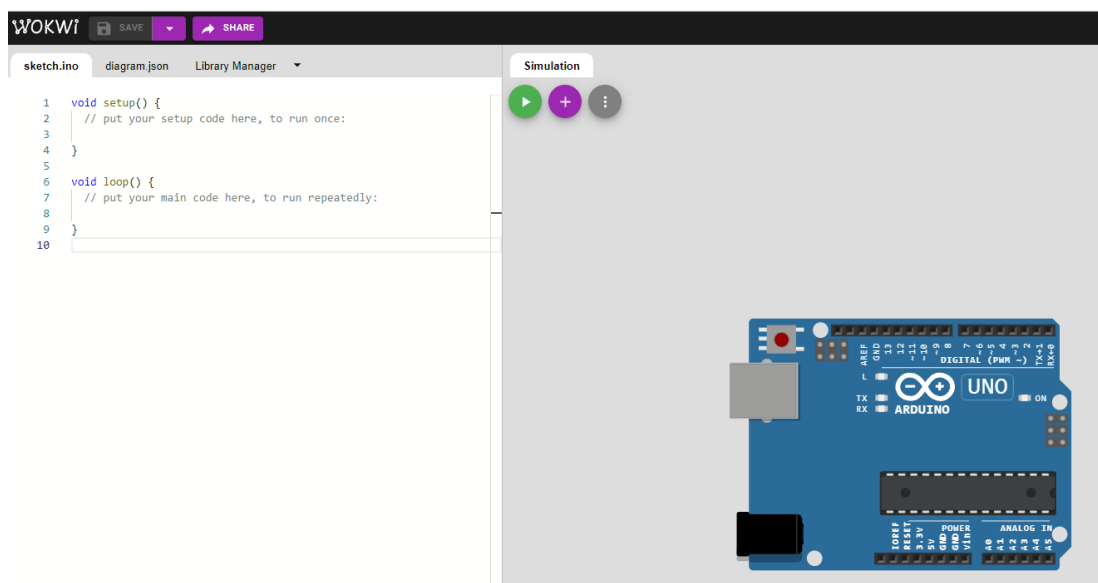


Рис. 1. Робототехнический симулятор Wokwi

На занятиях в Центре детского творчества «Радуга успеха» по программе «Робототехника «Ардуино»» после изучения основ работы с реальными микроконтроллерами учащимся рассказывается о возможностях использования симуляторов.

Согласно образовательной программе объединения симулятор изучается и применяется в модуле программы, посвященном программированию. Дело в том, что при работе в программе Arduino IDE, для запуска написанного учениками кода необходимо подключить к компьютеру сам микроконтроллер. Однако это действие не является необходимостью с точки зрения образовательного процесса, так как во время изучения программного кода контроллер не выполняет никаких функций, подключение контроллера – это всего лишь требование системы. Использование онлайн-симулятора позволяет решить проблему с запуском программного кода без использования микроконтроллера. Таким образом, обучающиеся не отвлекаются на электрическую схему и могут уделить больше времени изучению программирования. В этом преимущество робототехнических симуляторов.

Для учеников, желающих получить дополнительные знания и навыки, формируются рекомендации и предложения по возможным проектам, которые они могут выполнять дома.

Использование симуляторов в образовательном процессе объединения «Робототехника «Ардуино»» является позитивным опытом – так, уже через несколько занятий после знакомства с программными продуктами, ряд учеников предложили идеи по созданию робототехнических проектов в рамках учебного процесса. Перед этим они в свободное от занятий время создали прототипы предложенных ими устройств в симуляторе.

С целью популяризации робототехнических симуляторов среди учащихся объединений робототехники между Центром детского творчества «Радуга успеха» и Центром внешкольного образования «Творчество» в декабре 2022 года были проведены соревнования в среде Tinkercad [4]. В рамках данного мероприятия участникам было необходимо в электронном формате собрать и запрограммировать модель перекрестка, состоящую из нескольких светофоров. Пример созданной участником соревнования электронной схемы и написанного к ней программного кода представлен на рисунке 2.

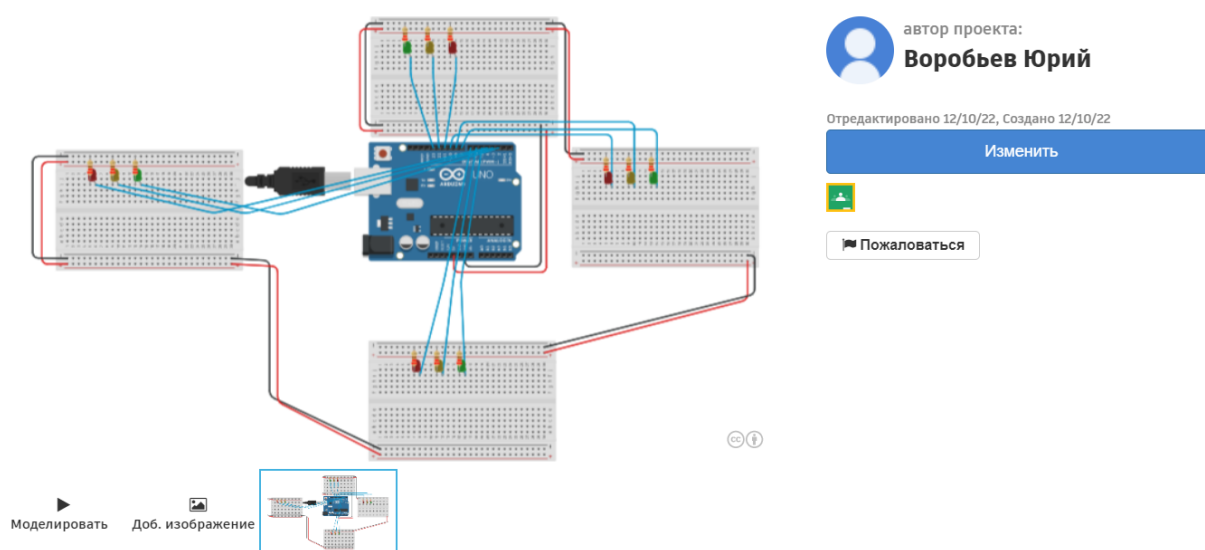


Рис. 2. Работа участника соревнования

Таким образом, работа с робототехническим симулятором позволяет педагогу, реализующему образовательную программу, эффективнее взаимодействовать с обучающимися, повышая при этом вовлеченность учеников в занятия робототехникой. Робототехнический симулятор позволяет обучающимся проявлять инициативу, творчество, выдвигать идеи, проектировать и получать достойный результат. И главное, нет необходимости в специальном оборудовании, ребята имеют возможность больше времени проводить за изучением предмета, свободно заниматься любимым делом.

Следующей немаловажной проблемой стала слабая подготовка педагогических кадров в области современных IT и робототехники. Это связано с переходом на дистанционное обучение. В новых условиях педагогу необходимо было перевести свой учебный материал образовательной программы в электронный вид. Но, ввиду отсутствия единого электронного сервиса, способного исполнять роль не только базы данных для всех материалов педагога, но и электронного учебника для обучающихся, многие образовательные программы стали трудновыполнимыми. Не все педагоги сразу смогли адаптировать свои программы к новой форме обучения, потребовалось время.

В помощь педагогам в 2022 году был разработан проект «Электронный информационно-методический комплекс «Эврика»». Созданы электронные ресурсы по сборке и программированию роботов:

- работа «Бот-внедорожник»;
- работа «Исследователь»;
- работа «Нападающий коготь»;
- трехколёсного бота;
- работа-пятиминутки;
- линейного ползуна;
- работа с тремя двигателями.

На рисунках 3 и 4 представлены образцы сборки роботов.

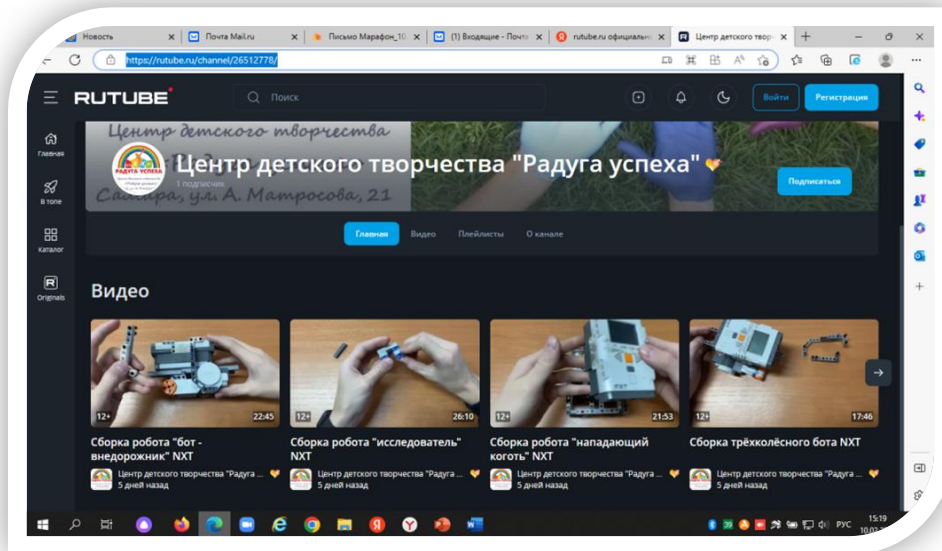


Рис. 3. Сборка разных роботов

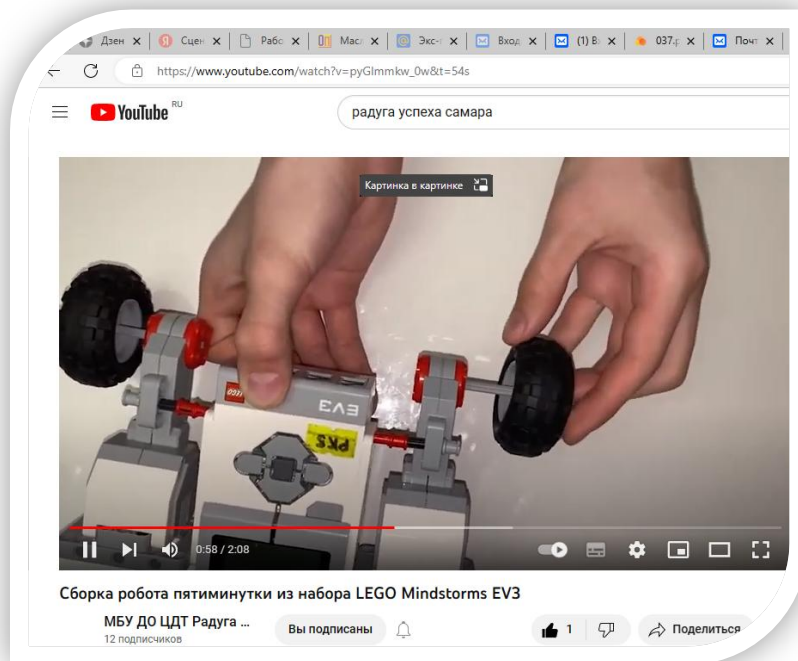


Рис. 4. Сборка робота-пятиминутки

Видеоролики размещены на официальном канале Центра на Rutube (URL: <https://rutube.ru/channel/26512778/>).

Семь уроков и рекомендации по программированию роботов представлены на сайте Центра (URL: <http://cdt-raduga.ru/>).

Электронным информационно-методическим комплексом «Эврика» могут воспользоваться педагоги технических направлений образовательных учреждений г. о. Самара. Данные электронные ресурсы по робототехнике могут стать важной базой знаний, самоучителем и электронным помощником для педагогов и обучающихся.

Образовательная робототехника имеет большие перспективы развития. Центр детского творчества «Радуга успеха» продолжит работу в данном направлении, так как инновационные технологии и робототехника стали неотъемлемой частью современного общества, актуальны и востребованы среди молодёжи. И найдутся ещё проблемы, которые необходимо будет решать педагогом с обучающимися. Это позволит сформировать мотивацию обучающихся на занятия техническим творчеством. Затем позволит обучающимся выбрать для поступления технические вузы, тем самым выполнить социальный заказ на инженерно-технические кадры и квалифицированные рабочие специальности.

Литература

1. Бейктал Дж. Конструируем роботов. Дроны. Руководство для начинающих. – М.: Лаборатория знаний, 2018. – 223 с.

2. Богатов А. Ю. Сборник лабораторных занятий для образовательного набора «Юный техник». – Самара: ГБОУ ДОД СО ЦДЮТТ, 2016.

3. Бокселл Дж. Изучаем Arduino. 65 проектов своими руками. – Изд. 2-е. – СПб.: Питер, 2022. – 448 с.

4. Autodesk Tinkercad. – URL: <https://www.tinkercad.com/> (дата обращения: 08.03.2023).

5. Wokwi. Simulate IoT Projects in Your Browser. – URL: <https://wokwi.com/> (дата обращения: 08.03.2023).

РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ И РЕЧЕВОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ ПРИ ПОМОЩИ ЭЛЕКТРОННЫХ РЕЧЕВЫХ ИГР

*Мазанова Елена Витальевна,
учитель-логопед
МБДОУ «Детский сад № 1» г. о. Самара*

Для современных детей начиная уже с дошкольного возраста познавательная, исследовательская, игровая деятельность с помощью компьютерных средств не является сложным процессом. Она давно стала привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний и впечатлений. Взрослых не удивляет, что дети стремятся пользоваться телефонами не только дома, но и в детском саду. Дошкольники воспринимают электронные средства как игрушки, но спектр их возможностей значительно шире.

Актуальность выбранной темы подчеркивает то, что электронные игры относятся к электронным образовательным ресурсам, отвечают требованиям ФГОС ДО, находятся в рамках глобальной информатизации современного общества, выбор этой технологии объясняется постоянным педагогическим поиском эффективных средств обучения. К факторам подтверждения актуальности можно отнести также возможность использования данного средства обучения вне зависимости от того, где находится ребенок во время процесса обучения в учреждении или дома. Таким образом, процесс обучения становится непрерывным вне зависимости от различных условий (дистанционного сопровождения, погодных условий, препятствующих посещению учреждения, индивидуальным темпом самого воспитанника).

Дошкольное образование организуется с целью создания равных стартовых возможностей для получения образования на первой ступени до поступления в школу. Равный режим пребывания детей в образовательном пространстве и предоставление образовательных услуг всем категориям детей, в том числе с ОВЗ, – это одна из основных задач дошкольного учреждения.

Актуальной остается проблема познавательно-речевого развития ребенка вне зависимости от его индивидуальных возможностей. Ведь именно от уровня развития речевых и познавательных способностей зависит дальнейшее овладение знаниями и полноценное развитие детей. Общеизвестно, что из-за недоразвития речи, бедности словарного запаса у детей дошкольного возраста часто пропадает интерес на занятиях, снижается либо вовсе отсутствует учебная мотивация. Таким образом, отмечаются случаи, когда ни знания педагогом программного содержания, ни владение им высокоэффективными методиками, ни желание родителей и педагогов не могут повлиять на мотивацию ребенка с ОВЗ.

В нашем детском саду воспитанники с ОВЗ составляют около 12 % от общего числа дошкольников в возрасте от 2 до 7 лет, проблема их мотивации хорошо знакома нашим педагогам. В этом случае на помощь приходит использование ЭОР, которые способны не только мотивировать ребенка, но и позволяют выполнять задания и упражнения в индивидуальном темпе.

Благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты:

- легче усваиваются понятия формы, цвета и величины;
- глубже постигаются понятия числа и множества;
- быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве;
- тренируется внимание и память;
- активно пополняется словарный запас;
- развивается мелкая моторика, формируется координация движений глаз;
- воспитывается целеустремленность и сосредоточенность;
- развивается воображение и творческие способности;
- развиваются элементы наглядно-образного мышления;
- развивается исследовательское поведение.

Электронные игры позволяют поощрять детей при решении проблемной задачи, используя возможности учебной программы, что является стимулом для развития их познавательной активности.

Компьютер позволяет погрузить ребёнка с ОВЗ в определенную игровую ситуацию, сделать занятие более содержательным, интересным, привлекательным и по-настоящему современным.

Педагоги-психологи отмечают, что у ребенка с ОВЗ практически нет страха перед техникой, компьютер привлекателен для него как любая новая игрушка.

Первыми электронными ресурсами, которые активно и успешно применяют педагоги, стали обучающие презентации и виртуальные экскурсии, позже ЭОР пополнились обучающими мультфильмами и электронными играми. Формы использования компьютера в качестве обучающего средства различны: со всеми детьми, подгруппами и индивидуально. Электронные игры на индивидуальных занятиях применяются в работе учителей-логопедов с 2019–2020 учебного года.

Электронные игры используем как разработанные коллегами из других ДОУ, так и авторские. Игровые технологии способствуют повышению интереса детей с ОВЗ к организованной учебной деятельности, активизируют их интеллектуально-познавательное и творческое развитие, улучшают процесс усвоения материала и способствуют развитию всех видов мышления.

Электронные игры создаем по разным направлениям речевого развития (см. рис. 1):

- звукопроизношение;
- фонематическое восприятие;
- слоговая структура;
- словарь;
- грамматический строй;
- связная речь;
- подготовка к грамоте.



Рис. 1. Игры по развитию навыка различения звуков и слогового анализа

Применяем их на групповых и индивидуальных занятиях учителя-логопеда, в режимных моментах – вовремя артикуляционной и пальчиковой гимнастики, во время коррекционного часа во второй половине дня (см. рис. 2).

Все электронные игры опираются на программное содержание адаптированной основной образовательной программы для детей с тяжелыми нарушениями речи, учитывают возраст детей, специфику речевого нарушения (общее недоразвитие речи).

Могут применяться с целью как коррекции, так и профилактики.



Рис. 2. Применение игр на групповых занятиях учителя-логопеда

Героями одних игр становятся сказочные персонажи Незнайка и Карлсон с Малышом, Пятачок и Винни Пух, других – животные и птицы (см. рис. 3). Каждый раз, подбирая сюжет для игр, помним о программном содержании и необходимости учета речевых и индивидуальных возможностях детей.

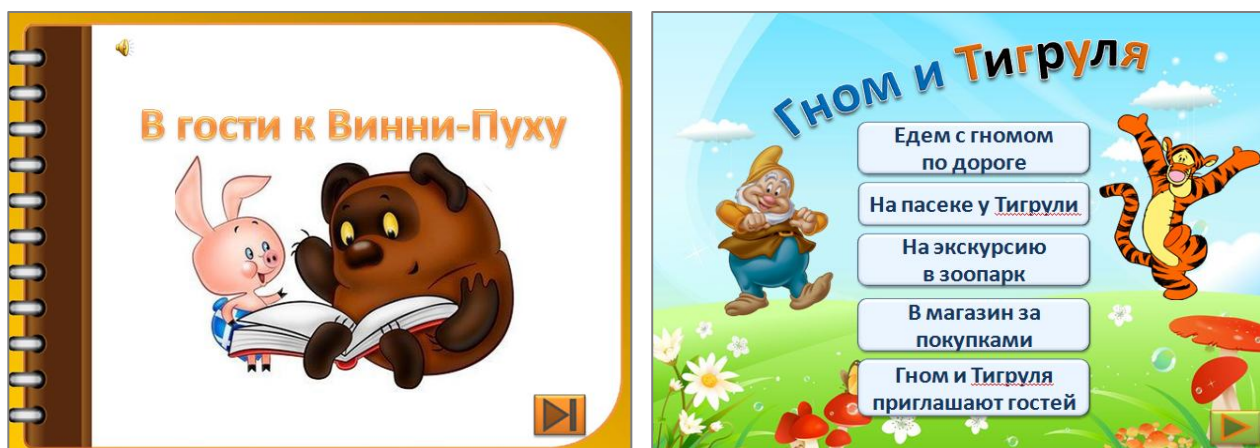


Рис. 3. Сказочные герои электронных игр

Отметим, что как бы ни были интересны игры и их сюжеты, не стоит забывать, что ничто и никогда не заменит простого человеческого общения педагога и детей, обмена эмоциями и ощущениями. Поэтому, создавая игры, применяя их в работе с детьми, всегда помним, что наша работа не заканчивается одной, пусть даже эффективной и современной, технологией. Стремимся совмещать эти технологии, применять их целесообразно и разумно.

Литература

1. Авдеева А. В. Информационные технологии в работе с дошкольниками и их влияние на дальнейший процесс обучения / А. В. Авдеева, М. В. Богданова // Информационные технологии в образовательном процессе вуза и школы: материалы XIV Всероссийской научно-практической конференции. – Воронеж, 2020. – С. 5–10.
2. Веракса Н. Е. Проблема средств в цифровом обучении / Н. Е. Веракса, А. Н. Веракса // Педагогика. – 2020. – № 4. – С. 19–26.
3. Вологодина И. В. Применение ИКТ в современном дошкольном образовании: современное состояние проблемы // Академия профессионального образования. – 2019. – № 10(89). – С. 45–52.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ ШКОЛЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ГОРИЗОНТАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ ПЕДАГОГОВ

*Мухортова Мария Васильевна,
руководитель проектной площадки
МБОУ Школа № 176 г. о. Самара*

Мы живём в постоянно меняющемся мире: меняются социально-экономические и политические условия, изменяется демографическая ситуация, появляются новые глобальные вызовы. Меняется и роль школы как таковой: она должна научиться не только прогнозировать изменения, но и внедрять инновации таким образом, чтобы получить для себя конкурентные преимущества. Школа должна стремиться удовлетворять быстро меняющиеся интересы потребителей, иными словами, «школа обречена на изменения в изменяющемся мире» [1, с. 7].

Одним из таких изменений стала цифровая трансформация. Это системное обновление требуемых образовательных результатов, содержания образования, форм, методов и учебной работы, и оценивания её результатов в быстро развивающейся цифровой образовательной среде. Основными задачами современной школы становятся подготовка обучающихся к успешной жизни и деятельности в условиях цифровой экономики, формирование навыков и компетенций XXI века, готовности к успешной деятельности в условиях сложности и неопределённости. В тексте Федерального государственного общеобразовательного стандарта подчеркивается, что его отличительной особенностью является переход к стратегии социального проектирования и конструирования, к развитию творческих способностей обучающихся и подготовке к жизни в современных условиях, в условиях цифровой экономики. Таким образом, интерес к формированию современной цифровой образовательной среды продиктован временем и государственной необходимостью.

Для осуществления цифровой трансформации в 2020 году вступила в действие новая Программа развития школы «Цифровая образовательная среда Школы № 176 – маршрут в высоко-развитое информационное общество», рассчитанная на 2020–2025 годы.

Первоочередной задачей по осуществлению цифровой трансформации, на наш взгляд, является повышение уровня профессионального мастерства (компетентности) педагогических работников школы через формирование у них способности действовать в условиях неопределённости, развитие таких гибких навыков, как коммуникация, эмоциональный интеллект, аргументация, работа с информацией, системное мышление, мотивация, коллаборация (процесс совместной деятельности, для достижения общих целей, при котором происходит обмен знаниями, обучение и достижение согласия), креативность, лидерство. Компетентный педагог – залог успеха ребенка. Для достижения поставленной задачи необходимо интегрировать формальные и неформальные способы профессионального развития педагогов. Среди последних особого внимания заслуживают «горизонтальное» обучение и проектный метод работы.

Под «горизонтальным» обучением – мы понимаем процесс обучения, который строится на сотрудничестве обучающихся в процессе групповой деятельности и общения. Данное обучение необходимо выстраивать с использованием цифровых технологий (режимы онлайн/офлайн). Это должно способствовать повышению цифровой грамотности (цифровой компетентности) педагогов, столь необходимой в условиях цифровой трансформации.

Под цифровой грамотностью (цифровой компетентностью) педагога мы понимаем его готовность и способность применять цифровые технологии уверенно, эффективно, критично и безопасно во всех сферах жизнедеятельности на основе овладения соответствующими знаниями, умениями, ответственности и мотивации [2].

Для организации работы нам потребовалось создать цифровой ресурс «Виртуальный педсовет». Название не случайно, так как в его структуру были включены все элементы реального мероприятия. На данном ресурсе можно представить результаты совместной работы педагоги-

ческого коллектива школы в удобной и наглядной форме. В настоящее время «Виртуальный педсовет» имеет следующую структуру:

- главная страница;
- страницы «Повестка дня», «Обсуждаемые вопросы» (с неё можно перейти на страницы методических объединений), «Выработка решений», «Принятие решений»;
- раздел «Виртуальный наставник», включающий в себя страницы «Горизонтальное обучение педагогов» и «Программа наставничества»;
- страница «Полезные ссылки».

На главной странице указывается методическая тема школы текущего учебного года, цель работы школы, ссылки на сайт школы и сообщество социальной сети «ВКонтакте». Здесь же располагаются ссылки для перехода на страницы «Повестка дня», «Обсуждаемые вопросы», «Выработка решений», «Принятие решений». Переход между страницами осуществляется также при помощи бокового меню.

На странице каждого методического объединения школы содержатся таблица с информацией о его составе (в последнем столбце таблицы находятся ссылки на личные страницы каждого педагога), ссылки на проводимые опросы, информация о проведенных мероприятиях, ссылки на полезные ресурсы.

Просмотр сайта возможен на разных устройствах: компьютере, планшете, мобильном телефоне.

Основное назначение «Виртуального педсовета» – вовлечение педагогов, уверенно применяющих цифровые технологии, и педагогов, не обладающих необходимыми умениями, в совместную деятельность. Тематика обучения определяется методической темой школы в текущем учебном году. В течение года группа педагогов проходит все этапы проектирования по выбранному направлению (см. таблицу): анализ ситуации – постановка проблемы – пути решения проблемы – выбор способа решения проблемы – реализация выбранного способа – создание продукта и его презентация. В работе педагога должны задействовать различные цифровые инструменты, позволяющие осуществлять сбор информации, голосование, совместное редактирование документов, комментирование, ограничение к доступу документов и т. п. Члены каждой группы самостоятельно осуществляют работу по созданию материалов и их размещению на цифровом ресурсе, организуют конференции для других групп, осуществляют их запись с возможностью просмотра в удобное время.

План работы педагогов на цифровом ресурсе «Виртуальный педсовет»

Месяц	Виды деятельности	Ответственный(-ые)
Сентябрь	На главной странице размещаются: – методическая тема, – цель работы над методической темой. На странице «Повестка дня» размещаются: – задачи, которые необходимо выполнить для достижения цели. На заседаниях методических объединений (далее – МО) в рамках методической темы определяются наиболее актуальные направления деятельности (этапы проектирования: анализ ситуации – постановка проблемы)	Заместители директора Руководители МО
Октябрь	На странице «Обсуждаемые вопросы» размещаются: – темы работы каждого МО по выбранному направлению деятельности. В личных страницах педагогами фиксируется тема для самообразования на текущий учебный год	Руководители МО Педагоги

Ноябрь	<p>На странице «Выработка решения» размещаются:</p> <ul style="list-style-type: none"> – материалы, отражающие пути решения поставленных задач на текущий учебный год. <p>На страницах МО размещаются:</p> <ul style="list-style-type: none"> – опросы (этапы проектирования: пути решения проблемы – выбор способа решения проблемы). <p>На заседаниях МО:</p> <ul style="list-style-type: none"> – обсуждаются результаты опросов, – профессиональные дефициты педагогов по выбранному направлению деятельности, – определяются кандидатуры тех, кто сможет выступить в роли «обучающих» 	<p>Заместители директора</p> <p>Руководители МО</p> <p>Руководители МО</p>
Декабрь	<p>Подготовка материалов для проведения обучающих семинаров.</p> <p>Проведение обучающих семинаров в очном или дистанционном форматах (в зависимости от ситуации; этап проектирования: реализация выбранного способа решения проблемы)</p>	<p>Педагоги, выступающие в роли «обучающих»</p> <p>Руководители МО</p>
Январь	<p>На страницах МО размещаются:</p> <ul style="list-style-type: none"> – информация о проведенных в течение первого полугодия мероприятиях в рамках методической темы, – ссылки на материалы выступлений, – ссылки на дополнительные ресурсы. <p>Педагоги приступают к индивидуальной работе (этапы проектирования: создание продукта и его презентация)</p>	<p>Руководители МО</p> <p>Педагоги</p>
Февраль	<p>Индивидуальная работа педагогов (этапы проектирования: создание продукта и его презентация)</p>	<p>Педагоги</p>
Март	<p>В личных страницах педагогами размещаются:</p> <ul style="list-style-type: none"> – информация об использованных в течение учебного года формы повышения квалификации, – информация о проведенных в течение учебного года открытых мероприятиях, – ссылки на продукты, созданные в рамках темы для самообразования на текущий учебный год. <p>На заседаниях МО:</p> <ul style="list-style-type: none"> – обсуждаются результаты индивидуальной работы педагогов, – определяются кандидатуры тех, чей опыт будет транслироваться от МО на странице «Выработка решения». <p>Подготовка материалов для размещения на странице «Выработка решения»</p>	<p>Педагоги</p> <p>Руководители МО</p> <p>Педагоги, чей опыт рекомендован для трансляции</p>
Апрель	<p>На странице «Выработка решения» размещаются:</p> <ul style="list-style-type: none"> – рекомендованные материалы педагогов от каждого МО, – опрос или иные способы обсуждения представленных материалов. <p>Организуется изучение педагогами представленных материалов, их комментирование</p>	<p>Заместители директора</p> <p>Руководители МО</p>

Май	На странице «Принятие решения» размещаются: – форма для проведения голосования по уровню выполнения поставленных задач (удовлетворительный/неудовлетворительный), сбора замечаний и предложений; – результаты голосования	Заместители директора
Август	Анализ итогов работы по методической теме за прошедший учебный год. Формулирование новой методической темы	Заместители директора

Работа в таком формате требует от педагогов общепользовательской ИКТ-компетентности. Если её уровень недостаточен, педагог будет испытывать затруднения в работе с цифровыми инструментами, не сможет выполнить поставленную перед ним задачу. Попытки подобрать готовые ресурсы для обучения показали, что последние не всегда позволяют снять затруднения, возникающие у педагогов при решении конкретной задачи. Поэтому перед началом работы с цифровым ресурсом были проведены обучающие семинары по использованию различных цифровых инструментов педагогами школы, уже освоившими и успешно их применяющими. При этом мы понимали, что можно устранить затруднения у педагогов в текущем году, но это не исключает варианта, что в следующем году появятся педагоги со схожими профессиональными дефицитами (например, молодые специалисты, сменившие должность, вновь прибывшие). Работа по расширению набора средств, которые можно использовать для «горизонтального» обучения педагогов в цифровой образовательной среде была продолжена, цифровой ресурс был дополнен разделом «Виртуальный наставник».

Так как работа с цифровым ресурсом «Виртуальный педсовет» показала, что для устранения выявленных профессиональных дефицитов педагогов наиболее продуктивным способом является передача опыта от коллег – «профессионалов» в том или ином вопросе, наше решение – разработка мини-курсов как средств дистанционной помощи педагогам по конкретным, наиболее часто возникающим вопросам. Тематика мини-курсов определяется результатами опросов «стажёров» и возможностями школы, а именно наличием педагогов, способных оказать помощь в данном вопросе. Потенциальный автор курса должен иметь успешный опыт деятельности в рамках рассматриваемого вопроса и обладать высоким уровнем цифровой грамотности.

В качестве платформы для создания и размещения цифровых мини-курсов необходимой тематики мы выбрали платформу Stepik. Это российская образовательная платформа и конструктор бесплатных и платных открытых онлайн-курсов и уроков. Она позволяет любому зарегистрированному пользователю создавать интерактивные обучающие уроки и онлайн-курсы, используя видео, тексты и разнообразные задачи с автоматической проверкой и моментальной обратной связью. На платформе размещено более 1000 курсов и ежедневно обучается более 100 000 человек. Учить и учиться можно на разных устройствах: компьютере, планшете, мобильном телефоне [3].

Курсы, разработанные на платформе Stepik, можно будет найти в каталоге курсов при условии, если его выбрали для обучения 20 человек и более. Пока этого не произошло, можно воспользоваться другими способами информирования для облегчения нахождения данных курсов.

Первый вариант: скопировать ссылку из описания курса на Stepik и поделиться ею в социальных сетях или через мессенджеры, используемые в образовательной организации. Недостаток: найти данную ссылку на стенах сообществ или в чатах через некоторое время становится затруднительно.

Второй вариант: разместить ссылки на официальном сайте образовательной организации в специальном разделе, дополнив необходимыми комментариями. Этот вариант более предпочтителен, так как достаточно потом один раз показать местонахождение этой информации всему педагогическому коллективу. Однако к структуре официального сайта предъявляются жесткие требования, поэтому информация подобного рода (предназначена только для педагогов) вряд ли будет находиться на видном месте.

Третий вариант: размесить ссылки на цифровом ресурсе образовательной организации, предназначенном именно для педагогов. В нашем случае это цифровой ресурс «Виртуальный педсовет», а именно раздел «Виртуальный наставник», где есть специальная страница для «горизонтального» обучения педагогов, на которой размещено описание разработанных курсов и активная ссылка для перехода к ним на Stepik. Считаем этот вариант размещения наиболее удобным по следующим причинам:

- сайт посещается педагогам, а это основная целевая аудитория курсов;
- раздел сайта «Виртуальный наставник» предназначен для реализации программы многофункционального наставничества в школе, в том числе и в форме «педагог – педагог», что соответствует идее «горизонтального» обучения.

Использование цифровых мини-курсов возможно по самостоятельному желанию любого педагога, как элемент работы педагога-наставника, систематически при решении общей задачи. Например, курс «Индивидуальный итоговый проект: помощь начинающему руководителю» планируется использовать ежегодно с момента запуска работы в октябре до её завершения в мае теми педагогами, которые впервые участвуют в роли руководителя проекта, давно не были руководителями, работали в другом месте.

В качестве положительного эффекта применения описанных способов профессионального развития педагогов можно отметить увеличение количества педагогических работников школы, вовлеченных в такие формы методической работы:

- конференции, семинары, вебинары различного уровня (режимы онлайн/офлайн; организаторы/докладчики/слушатели);
- публикации в методических и научных изданиях;
- повышение квалификации в цифровой форме.

В целом – повышение уровня профессиональной компетентности педагогов, эффективности методической работы школы.

Литература

1. Асмолов А. Г. Российская школа и новые информационные технологии: взгляд в следующее десятилетие / А. Г. Асмолов, А. Л. Семенов, А. Ю. Уваров. – М.: НексПринт, 2010.
2. Солдатова Г. У. Психологические модели цифровой компетентности российских подростков и родителей / Г. У. Солдатова, Е. И. Рассказова // Национальный психологический журнал. – 2014. – № 2(14) – С. 27–35.
3. Stepik. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Stepik> (дата обращения: 19.02.2023).

**ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «ЛОГОКУБИК»
КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ
В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
С ТЯЖЕЛЫМ НАРУШЕНИЕМ РЕЧИ**

*Низамова Анастасия Михайловна,
старший воспитатель,
Михайлова Наталия Юрьевна,
учитель-логопед
МБДОУ «Детский сад № 78» г. о. Самара*

Дошкольники общаются с миром иначе, чем взрослые. Прежде всего потому, что иначе видят его. Дети имеют уникальную возможность делать все, играя. В том числе и учиться необходимым вещам.

Работа в современных условиях указывает на необходимость использования специальных учебно-методических пособий и дидактических материалов при обучении детей с ТНР.

Согласно В. Н. Кругликову, В. Р. Кривову, дидактические игры – это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения.

Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая обычно используется в качестве основы метода. Деятельность участников в игре формализована, то есть имеются правила, система оценивания, порядок действий.

Дидактические игры имеют свою структуру, приемы руководства, позицию педагога в организации игры.

Структура дидактической игры:

- дидактическая задача – определяются взрослыми, планирующими игру и руководящими ей;
- игровая задача – отражает действия детей, дается в виде установки;
- игровые действия – проявление активности детей в игровых целях;
- игровые правила – определяют, что и как должны делать в игре дети (способствуют развитию способности торможения, особенно в младшем дошкольном возрасте);
- результат игры – отражает достижение учебной цели.

Условия проведения дидактических игр

1. Педагог планирует деятельность, ставит образовательные, обучающие и воспитательные задачи.

2. Во время всего процесса игры взрослый остается ее руководителем. Он начинает игру, понятно объясняет правила, следит за развертыванием сюжета и подводит итог.

3. Педагог эмоционально реагирует на моменты игры, при необходимости помогает детям.

4. Педагог учитывает индивидуальные особенности детей, изменяя ход или правила игры, если возникает необходимость, контролирует сменяемость игровых ролей.

Различные виды дидактических игр являются «золотым запасом» взрослых, которые грамотно руководя игрой, помогают детям обучаться незаметно и естественно для своего возраста.

Руководство дидактическими играми подразумевает следующие составляющие:

1) подготовку:

- установление соответствия программным требованиям воспитания и обучения, возрасту;
- определение удобного времени проведения;
- выбор места;
- определение количества играющих;
- подготовку дидактического материала;
- подготовку к игре воспитателя (осмысления им хода игры, своего места в ней);
- подготовку к игре детей (обогащение их знаниями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимыми для решения игровой задачи);

2) проведение:

- ознакомление детей с содержанием игры, дидактическим материалом;
- объяснения правил и хода игры;
- показ игровых действий;
- собственно игра;

3) подведение итогов.

Требования к игре:

- должна способствовать умственному развитию детей;
- должна содержать увлекательную задачу, решение которой потребует умственного усилия и преодоления некоторых трудностей;
- должна сочетать дидактизм с занимательностью, юмором.

Кроме того, нужно помнить, что обилие дидактических игр и игрушек рассеивает внимание детей, не позволяет им хорошо овладевать дидактическим содержанием и правилами.

Поиск наиболее эффективных методов и приемов реализации ФГОС ДО привел нас к использованию технологии «Виммельбух». Адаптируя данную технологию, возникла идея создания авторского пособия «ЛОГОкубик», мы упростили картинки, задействовали зрительные и слуховые анализаторы, подготовили четкие инструкции и формулировки.

Пособие «ЛОГОкубик» предназначено для детей старшего дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи (ТНР). Оно представляет собой кубик из фанеры, грани которого разбираются, раскладываются на плоскости, образуя единую картинку. На каждой грани кубика находится яркое и привлекающее внимание изображение насекомых, по 12 насекомых на каждой грани. К кубику прилагаются предметные картинки, разрезные картинки, карточки-звездочки, разноцветные карточки с заданиями, схемы предложений и «Волшебный мешочек» с фишками. Дети собирают и разбирают «ЛОГОкубик», выполняя при этом упражнения на развитие грамматического строя речи, словарного запаса, связной речи, зрительного восприятия, памяти, внимания, мелкой моторики.

Педагоги специально организовали игровую деятельность с учетом своеобразия психической деятельности воспитанников и их возможностей, опираясь на более сильные стороны развития детей с ТНР.

«ЛОГОкубик» может быть использован в работе педагогами любых образовательных учреждений.

Проведение дидактических игр по грамматическому строю речи с детьми с ТНР требует многократного повторения, именно поэтому в данную деятельность вовлечены не только учителя-логопеды и воспитатели, но и все специалисты (см. таблицу 1).

Учитель-логопед на подгрупповых и индивидуальных занятиях представляет данное пособие, учит воспитанников играть с ним.

Затем воспитатель включается в процесс игры с «ЛОГОкубиком» на занятиях, во время логопедических пятиминуток, режимных моментов, а также направляет игру во время свободной деятельности детей. При этом отбор детей на логопедические пятиминутки ведется с учетом проведенной диагностики уровня развития грамматического строя речи детей с ТНР.

Параллельно с воспитателем педагог-психолог использует пособие на своих занятиях.

Затем в работу включаются инструктор по физической культуре и музыкальный руководитель, используя «ЛОГОкубик» в своей образовательной деятельности.

Таблица 1

Этапы	Специалисты	Цикл	Действия ребенка	Результат
I.	Учитель-логопед в образовательной деятельности и режимных моментах	I тур		
		1. «Припомни»	Припоминает, отвечает на вопрос, находит предметы	Развитие словарного запаса, зрительного восприятия, памяти
		2. «Один – много»	Называет предметы	Изменение существительных по числам

		3. «Сосчитай»	Считает предметы	Согласование числительных с существительными в роде и падеже
		4. «Жадина»	Отвечают на вопрос	Согласование местоимений с существительными в роде и числе
		5. «Назови ласково»	Называет предметы	Образование уменьшительно-ласкательных форм существительных
		6. «Расскажи, кто где находится?»	Отвечает на вопрос	Понимание и употребление предлогов
		II тур		
		1. «Кого не стало?»	Запоминает предметы, отвечает на вопрос	Развитие зрительного восприятия, памяти, мелкой моторики
		2. «Раскрась часть тела»	Раскрашивает, отвечает на вопрос	Согласование прилагательных с существительными в роде и падеже, мелкой моторики
		3. «Составь из частей целое»	Собирает картинку, отвечает на вопрос	Согласование числительных с существительными в роде и падеже, развитие мелкой моторики, зрительного восприятия
		4. «Расскажи, кто что делает?»	Рассматривает картинку, отвечает на вопрос	Образование приставочных глаголов, мелкой моторики
		5. «Составь предложение»	Составляет предложение по схеме	Развитие связной речи, употребление предлогов, мелкой моторики
II.	Воспитатель в образовательной деятельности и режимных моментах.	I тур		
		1. «Припомни»	Припоминает, отвечает на вопрос, находит предметы	Развитие словарного запаса, зрительного восприятия, памяти
		2. «Один – много»	Называет предметы	Изменение существительных по числам
		3. «Сосчитай»	Считает предметы	Согласование числительных с существительными в роде и падеже
		4. «Жадина»	Отвечают на вопрос	Согласование местоимений с существительными в роде и числе
		5. «Назови ласково»	Называет предметы	Образование уменьшительно-ласкательных форм существительных
		6. «Расскажи, кто где находится?»	Отвечает на вопрос	Понимание и употребление предлогов

		II тур		
		1. «Кого не стало?»	Запоминает предметы, отвечает на вопрос	Развитие зрительного восприятия, памяти, мелкой моторики
		2. «Раскрась часть тела»	Раскрашивает, отвечает на вопрос	Согласование прилагательных с существительными в роде и падеже, мелкой моторики
		3. «Составь из частей целое»	Собирает картинку, отвечают на вопрос	Согласование числительных с существительными в роде и падеже, развитие мелкой моторики, зрительного восприятия
		4. «Расскажи, кто что делает?»	Рассматривает картинку, отвечает на вопрос	Образование приставочных глаголов, мелкой моторики
		5. «Составь предложение»	Составляет предложение по схеме	Развитие связной речи, употребление предлогов, мелкой моторики
		6. «Составь задачу, используя картинку»	Составляет задачу, используя грани кубика	Формирование элементарных математических представлений
III.	Психолог в образовательной деятельности	1. «Припомни»	Припоминает, отвечает на вопрос	Развитие зрительного восприятия, памяти
		2. «Кого не стало?»	Запоминает предметы, отвечает на вопрос	Развитие зрительного восприятия, памяти, мелкой моторики
		3. «Цветные насекомые»	Находит предметы, отвечает на вопросы	Развитие зрительного восприятия, связной речи
	Инструктор по физической культуре в образовательной деятельности	1. «Жилище насекомых»	Выбирает картинки, бежит к нужной грани кубика	Развитие быстроты, внимания, ловкости, умения ориентироваться в пространстве
		2. «Движения насекомых»	Имитирует движения насекомых	Развитие координации движений, выносливости, внимания
	Музыкальный руководитель в образовательной деятельности	1. «Насекомые на поляне»	Слушает музыку, находит изображения на картинке	Развитие звуковысотного слуха
		2. «Кто на полянке живет?»	Слушает музыку, имитирует движения насекомых	Различия тембровой окраски
		3. «Картинки и названия»	Произносит слова, пропевает слова, отхлопывает ритм	Развитие чувства ритма



Рис. 1. Дидактическая игра с предметами «ЛОГОкубик»



Рис. 2. «ЛОГОкубик» «Насекомые»



Рис. 3. Карточки для дидактической игры с предметами «ЛОГОкубик»

Методические рекомендации к пособию «ЛОГОкубик»

1. **Цель игры** – развитие грамматического строя речи.

2. **Дидактические задачи:** коррекционно-образовательные: образовывать уменьшительно-ласкательные формы существительных, существительные, обозначающие детенышей животных, притяжательные прилагательные, согласовывать числительные с существительными в роде и падеже, понимать и употреблять предлоги и т. д. (задачи могут варьироваться в зависимости от используемых игр); **коррекционно-развивающие:** развивать монологическую и диалогическую речь, коммуникативные навыки, внимание, память, зрительное восприятие, мелкую моторику; **воспитательные:** воспитывать чувство коллективизма, уважения друг к другу.

3. **Игровая задача** каждого игрока в первом туре – первым получить максимально допустимое количество призовых карточек-звездочек (в зависимости от количества циклов), во втором туре – первым собирать грани кубика.

4. **Игровое действие:** находить картинки, отвечать на вопросы, выполнять задания, набирать карточки – звездочки, собирать грани кубика.

5. **Игровые правила:** игра рассчитана на 1–6 участников и предназначена для детей с ТНР в возрасте от 5 до 7 лет (см. рисунок 1). Играть можно дома и в детском саду (на занятиях и в свободной деятельности). Участие взрослого обязательно. Взрослый читает задание с карточки, ребенок ищет ответ на картинке, отвечает, выполняет задания. В первом туре взрослый дает за правильный ответ карточку-звездочку, если ответ неверный, то взрослый не дает карточку-

звездочку. Во втором туре победители собирают грани кубика. Победитель выявляется с помощью «Волшебного мешочка» и фишки с изображением кубика.

6. Оборудование: кубик (см. рисунок 2), на гранях которого изображено 12 насекомых (по два наименования на каждой грани), 6 предметных картинок с насекомыми, разрезные картинки, на которых изображены грани кубика, картинки насекомых с недостающей частью (см. рисунок 3), карточки-звездочки, фломастеры, карточки с заданиями разных цветов, карточки с 12 схемами предложений, «Волшебный мешочек», фишки.

7. Ход игры предполагает несколько циклов, каждый цикл – это игровое упражнение на заданную тему.

8. Результат игры I тура: для 1 участника – игра продолжается до тех пор, пока количество призовых или штрафных очков не станет равно максимально допустимому значению (зависит от количества циклов). В первом случае ребенок выиграл, во втором – проиграл; для 2–6 участников – как только один из игроков наберет максимально допустимое количество призовых звездочек (зависит от количества циклов), он становится победителем. Игра продолжается, пока ее не закончит предпоследний игрок. **Результат игры, II тура:** дети собирают кубик.

Ход игры.

I тур. Цикл 1 «Припомни»

На столе на плоскости разложены грани кубика (см. рисунок 2). Каждый ребенок выбирает одну грань кубика.

Взрослый: Припомни, кто у тебя на грани? (карточка розового цвета).

Дети припоминают насекомых. Взрослый раздает карточки-звездочки.

Взрослый: Выбери насекомое, с которым ты будешь играть сегодня (карточка розового цвета).

Дети выбирают одно насекомое из двух на картинке.

Цикл 2 «Один – много»

Взрослый: Я называю один предмет, а ты – много (карточка голубого цвета).

Дети отвечают по одному. Взрослый раздает карточки-звездочки.

Цикл 3 «Сосчитай»

Взрослый: Сосчитай всех насекомых, которых ты видишь на картинке (карточка белого цвета).

Дети отвечают по одному (порядковый счет). Взрослый раздает карточки-звездочки.

Цикл 4 «Жадина»

Взрослый: Посмотрите на свои картинки. О ком можно сказать мой? моя? мои? (карточка желтого цвета).

Дети отвечают по одному. Взрослый раздает карточки-звездочки.

Цикл 5 «Назови ласково»

Взрослый: Я назову насекомое, а ты назови насекомое ласково (карточка зеленого цвета).

Дети отвечают по одному. Взрослый раздает карточки-звездочки.

Цикл 6 «Расскажи, кто где находится?»

Взрослый: Расскажи, кто где находится? (карточка оранжевого цвета).

Дети отвечают по одному. Взрослый раздает карточки-звездочки, подводит итоги игры.

II тур. Цикл 1 «Кого не стало?»

На столе на плоскости разложены грани кубика и 6 картинок с изображением насекомых. Взрослый: Посмотрите на картинки и постарайтесь их запомнить. Закройте глаза (взрослый убирает одну картинку), откройте глаза, кого не стало? (карточка розового цвета).

Взрослый выявляет победителя с помощью «Волшебного мешочка». Ребенок начинает собирать две первых грани кубика.

Цикл 2 «Дорисуй то, чего не хватает»

Взрослый раздает каждому ребенку картинку с недостающей частью.

Взрослый: Дорисуй часть насекомого на вашей картинке (карточка голубого цвета).

Дети дорисовывают недостающие части насекомого.

Взрослый: Что ты дорисовал (карточка голубого цвета)?

Дети отвечают по одному. Взрослый выявляет победителя с помощью «Волшебного мешочка». Ребенок собирает третью грань.

Цикл 3 «Составь из частей целое»

Взрослый раздает каждому ребенку разрезные картинки (изображения граней кубика).

Взрослый: Собери картинку (карточка белого цвета).

Дети собирают. На столе остаются собранные картинки с изображением граней кубика. Ребенок, который первый сложил картинку правильно, собирает четвертую грань кубика.

Взрослый: Посчитай насекомых (карточка белого цвета)?

Дети считают по одному (порядковый счет). Взрослый выявляет победителя с помощью «Волшебного мешочка». Ребенок собирает пятую грань.

Цикл 4 «Составь предложение»

Взрослый раздает каждому ребенку схему предложения с предлогом.

Взрослый: Придумай предложение по данной схеме (карточка зеленого цвета).

Дети отвечают по одному. Взрослый выявляет победителя с помощью «Волшебного мешочка». Ребенок собирает шестую грань.

Литература

1. Александрова Т. В. Практические задания по формированию грамматического строя у дошкольников: пособие для логопедов и воспитателей. – СПб.: Детство-Пресс, 2007. – 48 с.
2. Арушанова А. Г. Формирование грамматического строя речи: речь и речевое общение детей: методическое пособие для воспитателей. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Мозаика-Синтез, 2008. – 322 с.
3. Бородич А. М. Методика развития речи детей. – М.: Просвещение, 2008. – 231 с.
4. Кругликов В. Н. Учебный игровой комплекс / В. Н. Кругликов, В. Р. Кривов. – М.: Просвещение, 2015. – 512 с.
5. Филичева Т. Б. Особенности формирования речи у детей дошкольного возраста. – М., 2009. – 211 с.

ФОРМИРОВАНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ ГРАМОТНОСТИ УЧАЩИХСЯ В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ГОРОДСКОЙ ПРОЕКТНОЙ ПЛОЩАДКИ «ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ПАТРУЛЬ»

*Рзаева Наталья Анатольевна,
заместитель директора,
Панченко Анастасия Валентиновна,
педагог-организатор
МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» г. о. Самара*

Такое социально необходимое нравственное качество личности, как «экологическая культура», появилось сравнительно недавно – в XX веке, но в наше время стало особенно актуальным. Основными компонентами экологической культуры личности являются:

- экологическая грамотность,
- экологическое мышление,
- экологически оправданное поведение,
- чувство любви к природе.

О необходимости образования, направленного на формирование экологической культуры, говорится в законодательных документах нашей страны, решениях международных организаций. Формирование экологической культуры и ответственности обучающихся является одним из приоритетных направлений работы Центра «Ирбис» на протяжении многих лет.

В целях исполнения поручения Президента РФ о привлечении молодежи к решению экологических проблем несколько крупных федеральных организаций разработали научно-образовательный общественно-просветительский проект «Экологический патруль». В 2022 году мы решили реализовать его на уровне города Самары. Цель проекта – формирование у подрастающего поколения экологически ответственного мировоззрения, развитие навыков командного взаимодействия в области экологического мониторинга с использованием современного инструментария.

Опираясь на опыт реализации предыдущих инновационных проектов ЦДТ «Ирбис» по естественно-научному направлению, мы предложили создавать экологические патрули из 4–6 учащихся и одного педагога, оснащенные современными доступными информационными программами, развивающими экологическую грамотность. Информационное обеспечение подготовки и реализации проекта осуществлялось через сайт МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» и публичную страницу в социальной сети «ВКонтакте».

Погружение в экологическую тему началось со знакомства участников проекта с презентациями по ознакомлению с проектом «Экопатруль» в сообществе «ВКонтакте» и на вебинарах для учащихся и педагогов где они смогли обучиться использованию приложений к андроиду “AirQuality” и «Шумомер», которые позволяют провести мониторинг загрязненности воздуха и определить уровень шумового загрязнения.

Далее команды включились в первый конкурс по созданию логотипа проекта «Экологический патруль». Конкурс проводился в трех возрастных категориях и всего на конкурс было представлено 52 работы. Данный конкурс можно было бы считать просто творческо-художественным, если бы не один нюанс. Участникам конкурса было необходимо описать каждый элемент и дать авторскую трактовку его символического значения. Именно описательная часть, с одной стороны, усложняла и работу ребят, и оценку жюри, с другой – подразумевала командное обсуждение, помощь взрослых (педагогов и родителей) в использовании графических редакторов, в формулировке идей и смыслов. По результатам голосования и оценке жюри логотип, занявший 1-е место, стал визитной карточкой проекта и присутствовал на всех награжденных документах и на всех мероприятиях.

При проведении мониторинга по оценке уровня шума и качества воздуха с помощью вышеназванных приложений к телефону ребята продемонстрировали свои навыки по их использованию. В течение месяца два раза в неделю команды вносили данные измерений воздуха и шу-

ма, проведенные на территориях своих образовательных учреждений, в гугл-таблицу и прикрепляли к ним скриншоты. Из этих данных в конце месяца были составлены 8 карт качества воздуха и уровня шума. Таким образом, ребята увидели результат коллективной работы сразу 12 команд из всех районов города. В ходе освоения приложений дети познакомились с информацией о шумовых характеристиках, основных веществах, влияющих на качество воздуха, что также способствовало развитию их экологической грамотности.



Рис. 1. Показатели качества воздуха на карте города Самары

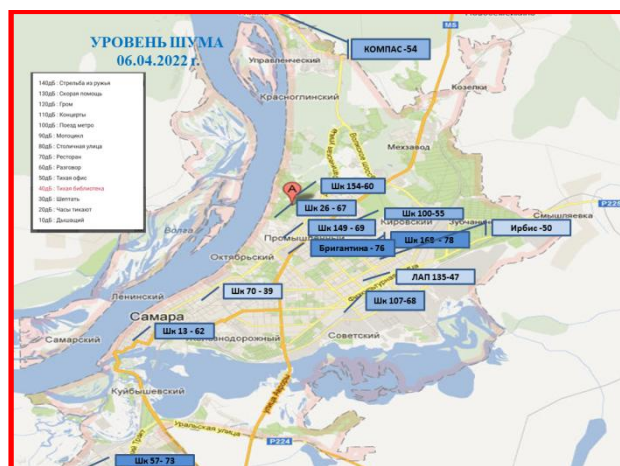


Рис. 2. Показатели уровня шума на карте города Самары

В апреле – мае 2022 года был проведен следующий этап проекта – «Экологическая викторина». Команды должны были придумать либо найти по три тестовых вопроса про три среды обитания (воду, воздух и почву) и проиллюстрировать их изображениями, картинками. Мы как организаторы проекта считали целесообразным, что это сделают сами ребята, т. к. эта задача, во-первых, сильная, во-вторых, творческо-исследовательская, в-третьих, будет способствовать расширению их экологического кругозора, погружению в экологическую проблематику.

Из присланных командами вопросов были составлены специализированные викторины по трем средам обитания для всех команд-участниц проекта. Поисковая работа над вопросами викторины, подбор картинок к ним способствовали развитию экологической грамотности ребят. Отрадно заметить, что вопросов для викторины команды прислали больше, чем мы их просили. Значит, эта работа их увлекла.

Итоги экологических викторин с вручением сертификатов были подведены 2 ноября 2022 года на главном мероприятии проекта – экологическом брейн-ринге. Перед нами стояла задача провести не просто информационно-познавательную игру – соревнование команд, но и устроить ребятам праздник, т. к. наш проект уже подходил к завершению. Игра состояла из четырех геймов: «Экологические ребусы», «Растения и окружающая среда», «Животные и окружающая среда» и вопросы от национального парка «Самарская Лука». Вопросы несли не только экологическую составляющую. Были вопросы краеведческого характера, вопросы, связанные с современными научными достижениями, а также с другими школьными предметами. Между геймами были выступления творческих коллективов Центра.

Так совпало, что именно на этом этапе наш проект был зарегистрирован на платформе «Премия “Больших перемен”» в номинации «Больше, чем команда». На брейн-ринге присутствовала «Летучая команда» из 6 человек. И наш проект попал в топ-200 лучших проектов и стал дипломантом премии.

Финальным стал этап «Экологический видеоролик» с номинациями «Экология – дело каждого», «Гармония природы» и «Экологический патриотизм», в котором приняли участие 10 команд.

Хочется выразить свою признательность за неоценимую помощь нашим партнерам и поблагодарить Самарский областной детский эколого-биологический центр – куратора проекта,

который оказал информационную методическую поддержку, а также национальный парк «Самарская Лука», Ботанический сад Самарского университета – академических партнеров за интеллектуальную поддержку, формирование актуального содержания и шикарные призы на каждую команду и для каждого участника персонально, а также поблагодарить педагогов школ и центров дополнительного образования, которые работали с нами целый год. Нам хочется верить, что участие педагогов в проекте тоже было для них интересным и полезным.

Мы считаем, что наш проект «Экологический патруль» через цикл разнообразных мероприятий, кроме развития экологического мышления, воспитания любви к природе, прежде всего был направлен на формирование экологической грамотности, которая служит фундаментом экологической культуры. Основная проблема в ее формировании заключается в сложности перехода от теоретических знаний, полученных современными способами, к их применению в жизни. В ходе реализации нашего проекта такая возможность детям была предоставлена и использована. Надеемся, что дети поняли, что каждый человек должен осознавать, что изменить экологическую ситуацию в городе и стране должны не только чиновники, общественные деятели, но и каждый отдельный человек. Осознание этой простой истины – важный элемент экологической грамотности.

Использование современных доступных цифровых технологий для формирования экологической грамотности подрастающего поколения может служить своеобразными точками роста для профориентации детей по естественно-научному профилю.

**ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА
В ХОДЕ РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ
«ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ЭКСПЕДИЦИЯ»**

*Рубан Галина Анатольевна,
к. п. н., доцент, методист,
Кукушкина Елена Александровна,
старший воспитатель
МАДОУ «Детский сад № 374» г. о. Самара*

В современных социокультурных условиях нашего общества, в том числе условиях пандемии, повального увлечения детей гаджетами и компьютерными играми (согласно исследованиям Института художественного образования РАО, г. Москва, в среднем пять часов в день дети проводят в гаджетах), в связи с задачами, поставленными Министерством просвещения РФ, в т. ч. перехода от СТЕМ к СТЕАМ системе обучения и пр., стала очевидной необходимость создания вариативного, системного ресурса развития познавательно-творческих, художественных способностей, необходимых в процессе приобщения к отечественным, культурным ценностям и в совместной деятельности старших дошкольников, педагогов и родителей.

Не случайно одним из приоритетных является проект «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации» государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» на 2018–2025 годы, который способствует широкому внедрению образовательных цифровых инструментов и их включению в образовательную среду.

Находясь в поиске инновационных форм и технологий по приобщению дошкольников к культурному наследию и являясь участниками городской проектной площадки по теме «Детская онлайн-экспедиция как актуальная форма приобщения дошкольников к отечественной и мировой художественной культуре», мы провели эксперимент и убедились, что инновационной формой образовательного процесса является обучение по трем педагогически организованным образовательным кластерам, где созданы условия для расширения возможностей всех участников образовательных отношений по обеспечению культурологической безопасности дошкольников.

В данной статье перед нами стоит задача обобщить наработанный опыт и изложить методические рекомендации по организации образовательного процесса на экспедиционном маршруте по древнерусским городам. Мы описываем новый вид интеграции – традиционной проектной деятельности и цифрового обучения, который дал отличные результаты. Обобщение стало возможным на основе электронного методического пособия «Детская онлайн-экспедиция как актуальная (информационно-культурологическая) форма приобщения старших дошкольников к отечественной и мировой художественной культуре» [7].

Мы предлагаем вашему вниманию апробированный вариант приобщения детей к отечественному и мировому, культурному наследию с помощью «Детской онлайн-экспедиции», которая представляет собой интегрированную образовательную модель. Образовательный процесс проходит в единстве трех образовательных кластеров экспедиционного маршрута по древнерусским городам с выходом на древнюю Самарскую крепость и православные храмы г. Самары.

Технология «Детская онлайн-экспедиция» способствует серьезным личностным преобразованиям воспитанников, так как экспедиция разворачивается вокруг образовательной идеи (культурологической проблемы, научной цели), которая является связующей нитью всех объектов на маршруте путешествия и определяет исследовательскую, и художественно-творческую деятельность обучающихся. Этот вывод был сделан на основе концепции и принципов «образовательного путешествия», предложенных Т. Ковалевой и Н. Рыбалкиной [11]. «Образовательное путешествие» позволяет странствовать в безграничном мире культуры: прокладывать в нем свои собственные маршруты, находить ориентиры, помогающие оглянуться в прошлое, объяснить настоящее, заглянуть в будущее. Включаясь в эту деятельность, ребенок формирует свое отношение к окружающему через активное проживание и переживание увиденного и услышанного в путешествии». Согласно словарям, «путешествие со специально определённой научной целью» –

это экспедиция. Так родилась форма образовательной деятельности и тема педагогического исследования.

Образовательной целью, идеей нашей «Детской онлайн-экспедиции» является поиск элементов духовной и материальной культуры в отечественном и мировом наследии, которые присутствуют в художественной культуре г. Самары. Например, знакомство с древнерусскими городами-крепостями привело нас к выводу, что Самарская крепость на рисунке Олеария такая же по конструкции и своему назначению, как в новгородских, московских и других древнерусских землях. Так, в экспедиции была исследована историческая, родовая связь с отечественной архитектурой и культурой. А знакомство и образное постижение Новгородской Софии и великих храмов Кремля в Москве позволило детям и педагогам воочию убедиться в их связи с архитектурой самарских православных храмов.

Для реализации новых образовательных задач была отреферирована литература по внедрению цифровых технологий А. В. Авдеевой, М. В. Богдановой, которые рассматривают ИКТ в контексте их использования в условиях детского сада, анализируют основные виды применяемых ИКТ, определяя их важность и эффективность для образовательного процесса ДОУ [10]. Многие авторы уже сделали вывод, что для современных детей познавательная, исследовательская, игровая деятельность с помощью компьютерных средств является повседневным, привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний, впечатлений, информации.

В исследованиях о значении проектной деятельности А. Н. Вераксы, Н. Е. Вераксы рассматриваются вопросы взаимодействия ребенка и взрослого в развитии познавательных способностей, а также взаимоотношения со сверстниками, даются рекомендации поддержки детской познавательной инициативы при участии в проектной деятельности в условиях ДОУ и семьи [4].

Отличительной особенностью образовательной деятельности при прохождении экспедиционного маршрута, как отмечено выше, является то, что она реализуется в единстве трех педагогически организованных, образовательных кластера.

Методические рекомендации к выбору форм, методов и цифровых ресурсов для кластеров

Первый кластер – тематические культурно-исторические экспедиционные маршруты, разработанные на основе совместной проектной деятельности [1].

В основу первого кластера легли игровые, развивающие, интерактивные методики, включающие «виртуальную экскурсию», «виртуальное путешествие», творческую остановку-практику «Я хочу побыть... (иконописцем, зодчим, гончаром, архитектором и т. д.) и современные педагогические технологии, такие как технология проблемного обучения, «Детский совет», коллекционирование, ТРИЗ, музейная педагогика и др.

Достоинствами и преимуществами данных технологий является развитие навыков самоконтроля, инициативы, самостоятельности, навыков групповой деятельности, коллективного восприятия и взаимопомощи. Растет интерес к познавательной деятельности, который проявляется в ситуации «Думай, рассуждай, ищи решения!» – это развитие креативности, поиск нестандартного решения возникшей проблемы. Дети учатся моделировать реальные условия, попадая в игровую ситуацию экспедиции.

Второй кластер – это образовательный медиакластер «Визуальные искусства» [9]. В этом кластере мы рекомендуем вести образовательный процесс с помощью двух медиакластеров: интерактивной карты экспедиционного маршрута по древнему Новгороду и интерактивной карты экспедиционного маршрута по древней Москве.

Медиакарта выполняет две функции:

- для педагогов это методический сборник материалов медиакластера. Она служит также своего рода методическим продуктом, где собран в соответствии с маршрутом, с остановками авторский дидактический материал. Это интерактивные дидактические игры, ребусы, кроссворды, пиктограммы, иллюстрации, исторические справки, виртуальные экскурсии, голосовые помощники, видеозанятия, мастер-классы в мастерской, копилка интересных вещей, галерея путешественника;

• для детей это интерактивная карта, которая показывает экспедиционный маршрут и открывает образовательные остановки. Выбирая маршрут на карте, дети могут выбрать на остановке разнообразные формы работы – видео-, аудио-, графические материалы, предназначенные для интегрированного представления и исследования, способствующие раскрытию темы. Например, на остановке «Новгородская былина» дети расшифровывают QR-коды и выдвигают гипотезы о том, как та или иная картинка-находка связана с историей былины «Садко». Разгадывая интерактивный кроссворд, дети узнают имя героя былины и рассуждают о его подвигах. Путешествуя по древнерусским городам, дети могут посетить виртуальную историческую местность и самим смоделировать экспедиционные объекты либо отправится за советом и помощью к взрослому для поиска информации.

Третий кластер – развитие информационных ресурсов, общедоступных для педагогов, дошкольников и родителей, дистанционных образовательных технологий, новых форм представления и визуализации образовательного материала. Разрабатывая онлайн-экспедицию, мы собрали базу интерактивных технологий и цифровых ресурсов.

Основной цифровой ресурс – интерактивная панель Newline TruTouch с программным обеспечением Smart Notebook-14, которая позволила нам создавать и транслировать виртуальные экскурсии, презентации, интерактивные игры. Дети имеют возможность осваивать элементарные графические редакторы. Активно пользуются голосовыми помощниками, где находят информацию в голосовом режиме. На «Виртуальном гостевании» встречаются с интересными людьми. Например, на маршруте «Софийский собор» состоялась встреча со священнослужителем, который рассказал о правилах посещения храма. Технология мультимедиа позволяет развивать у дошкольников такие значимые качества, как любознательность, умение доводить дело до конца. Технология «Детское фотографирование» формирует способность выделять значимые объекты в окружающем пространстве. «Цифровая лаборатория Наураша», является эффективным дополнением и активно используется для исследования объектов. Например, на маршруте «Вечевой колокол» дети проводили эксперимент в лаборатории «Звук» – измеряли физическую величину и закрепляли представления о высоких и низких звуках. Однако цифровые технологии не предусматривают полную замену педагога на компьютер, а подразумевают активное общение его с детьми, так как выступают вспомогательным средством подачи материала.

В процессе инновационной деятельности мы подтвердили по наблюдениям и результатам детской деятельности, что кластерный подход доступен детям, педагогам и родителям и в то же время, является интегративной современной формой традиционного и цифрового обучения.

Для реализации образовательного экспедиционного маршрута мы рекомендуем обобщенный алгоритм построения непосредственно-образовательной деятельности, следуя которому на основе кластерного подхода, каждый педагог может спроектировать и провести экспедиционный маршрут:

I элемент – работа со словом. Идет работа по раскрытию значений новых слов. Таким образом прививаем вкус к слову, обогащаем словарь, формируем навыки составления рассказов, идет творческое постижение образов через сочинение историй о том, что увидели дети. Путешествуя по древней Москве, дети выясняли происхождение и значение имени князя Долгорукого, совместно делали догадки и умозаключения.

II элемент – путь и транспорт. Ставим перед детьми проблему: «Как добраться до намеченной цели?». Совместно решаем, на каком транспорте удобно достичь нужной остановки. Дети конструируют выбранный вид транспорта, погружаются в атмосферу игры. У нас было путешествие на корабле, на лошадиной упряжке, пеший поход, перемещение на «машине времени» и даже полет на воздушном шаре.

III элемент – погружение в тему. Работа с интерактивной картой экспедиции. Мы даем возможность детям в естественной обстановке добывать знания, информацию о культурном объекте, о связи сказки, истории и географии. Дети работают на цифровой карте, на которой обозначены остановки. Задача педагога – погрузить дошкольников в изучение темы, он руково-

датель экспедиции, поэтому с помощью проблемных вопросов, интерактивных заданий направляет, активизирует детей.

Использование интерактивной панели Newline TruTouch с программным обеспечением Smart Notebook-14, на которой размещена образовательная медиакарта. В ходе работы дети имеют возможность свободно перемещаться, не быть привязанными к карте. Интерактивная панель, на которой размещена карта, легко передвигается, она может быть доступной в любом помещении, а также и на улице. Это зависит от хода образовательной деятельности.

Но экспедиционный маршрут включает в себя не только действия на интерактивной карте, но и много творческих заданий и игр.

IV элемент – игровая деятельность. Используем игровую ситуацию на протяжении всего маршрута для активного социального обучения в непринужденной обстановке. Дети собираются в экспедицию, одеваются, готовят специальное снаряжение, удобную одежду, рюкзаки, в которых лежит все необходимое для путешествия (лупа, линейка, фломастеры, коробочки, фотоаппарат), так как дошкольники могут в экспедиции принимать на себя различные игровые роли – археолога, капитана, художника, дизайнера, мореплавателя. Например, были созданы условия для археологических раскопок, где дети искали черепки древних сосудов и другие предметы быта. Затем организовали «Музей раскопок». Во время путешествия педагоги с детьми переплывают реки, устраивают привалы, пьют воду, ловят рыбу, варят уху.

V элемент – офлайн-онлайн практика.

Дети самостоятельно получают ответы на вопросы в процессе исследовательской деятельности – делают свои первые открытия. Во время знакомства с русской народной былинной «Садко», рассматривая иллюстрации художника Виталия Лукьянца, дети исследуют занятия людей, связанные с жизнью древнего Новгорода. Делают умозаключения, предположения. Подбирают геометрические формы к исследуемому объекту и ищут схожие элементы. Работа идет как в медиакарте, так и в игровизорах.

VI элемент – художественная практика. Девиз: «Быстро, легко и выразительно!». Для активного проживания и переживания увиденного и услышанного в экспедиции, создаем условия для выражения детьми своих впечатлений в собственном или коллективном художественном образе. На основе полученного опыта дети погружаются в творческий процесс – изготовление коллективного панно «Подводное царство», используя различный материал: цветной песок, морскую соль, ракушки, наклейки морских обитателей.

VII элемент – работа в дневнике путешественника. Важной заключительной частью и атрибутом экспедиции является «Дневник путешественника» – это своего рода папка-копилка, где дети зарисовывают, строят схемы, элементарные чертежи, собирают карточки профессий. В дневнике имеется различные кармашки, куда дети могут вкладывать пиктографические записки с собранной информацией.

В каждом экспедиционном маршруте есть остановка в Мастерских «Я хочу быть...». Делается остановка для художественной, продуктивной деятельности. Свои впечатления дети отражают в творческих работах. Результаты работы оформляются в виде альбомов, рисунков, макетов, коллекций. Эти продукты экспедиции загружаются в «Детскую картинную галерею» на медиакарте. Дух игры, дух экспедиции поддерживается на протяжении всего маршрута.

Успешное осуществление проектной деятельности невозможно в отрыве от семьи. Родители наших воспитанников также вовлечены, а скорее, увлечены нашими экспедициями. Педагоги создают доступные информационные ресурсы для родителей и транслирует итоги совместных экспедиционных маршрутов.

Результативность проведения «Детской онлайн-экспедиции» можно проследить на основании проведенной диагностики. Подобранный диагностический инструментарий позволил оценить уровень познавательного и художественно-эстетического развития старших дошкольников путем использования методов, обеспечивающих объективность и точность получаемых данных.

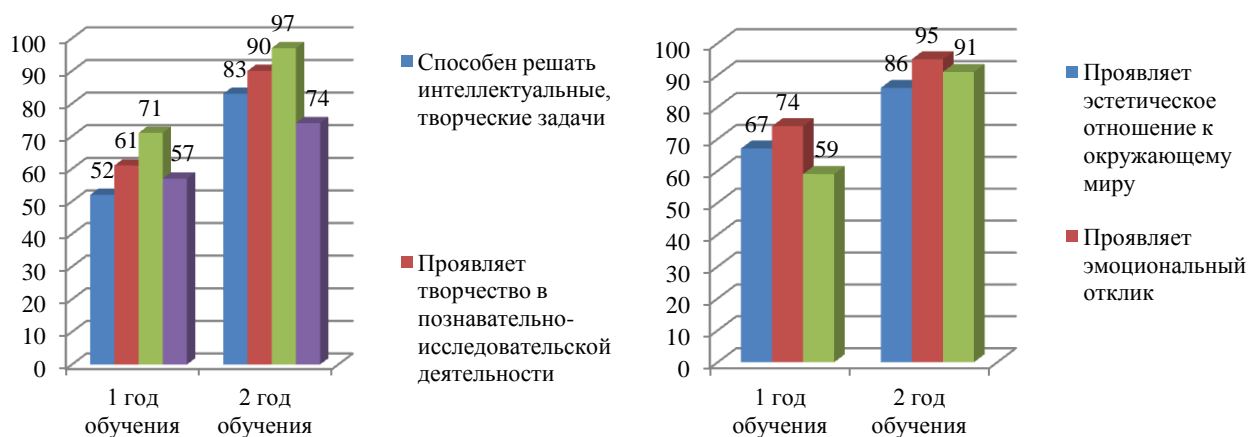


Рис. 1. Сравнительный анализ динамики у старших дошкольников уровня познавательного и художественно-эстетического развития

При реализации проекта «Детская онлайн-экспедиция» нами была проведена оценка индивидуального развития детей, которая основана на эффективности педагогических действий и лежит в основе их дальнейшего планирования. Основной целью педагогической диагностики является выявление особенностей эстетического и эмоционального отношения к художественной культуре и предпосылки к поисково-познавательной деятельности дошкольников.

Таким образом, можно смело сказать, что, работая в данном направлении, мы побуждаем воспитанников не только владеть информационными технологиями, но и умело использовать дидактический материал, который подводит их к исследовательской деятельности в области отечественной и мировой художественной культуры. Использование цифровых ресурсов обучения наравне с традиционными повышает эффективность обучения, развития и воспитания детей; уровень восприятия культурно-художественной информации, что повышает, в свою очередь, мотивацию к общению, обеспечивает культурологическую безопасность, а также развивает познавательные и творческие способности детей.

Литература

- Белая К. Ю. Образовательные проекты в детском саду. Картотека воспитателя / К. Ю. Белая, Е. А. Каралашвили, Л. И. Павлова. – М.: Русское слово, 2022. – 80 с.
- Бостельман А. Гениальная цифра. Знакомство с новыми медиа в детском саду: учебно-практическое пособие / А. Бостельман, М. Финк. – М.: Национальное образование, 2020. – 96 с.
- Веракса Н. Е. Проектная деятельность дошкольников. Пособие для педагогов дошкольных учреждений / Н. Е. Веракса, А. Н. Веракса. – М.: Мозаика-Синтез, 2014. – 64 с.
- Вылегжанина И. Проект как путешествие: размышления мамы и педагога. – Киров: О-Краткое, 2021. – 194 с.
- Габова М. А. Дошкольная педагогика. Развитие пространственного мышления и графических умений. – М.: Юрайт, 2020. – 152 с.
- Гин С. И. Триз-педагогика для малышей: конспекты занятий для воспитателей и родителей. – М.: Галактика: 2018. – 138 с.
- Детская онлайн-экспедиция как актуальная (информационно-культурологическая) форма приобщения старших дошкольников к отечественной и мировой художественной культуре»: методическое пособие (из опыта работы) / авт.-сост.: Г. А. Рубан, С. Н. Васина, Е. А. Кукушкина, О. Н. Александрова, Т. А. Буклова, Л. Ю. Данилочева, М. А. Джансеркенова, И. В. Малярчук, Т. А. Мясникова, М. В. Срочинская, М. В. Сярдина, Л. М. Юрина. – Самара, 2022. – 68 с.
- Захарова Л. М. Современные технологии дошкольного образования / Л. М. Захарова, М. И. Богомолова, Е. И. Андрианова. – М.: Инфра-М, 2022. – 251 с.

9. Информационно-образовательная среда ДОО: возможности воспитания, обучения и развития детей дошкольного возраста: метод. рекомендации / авт.-сост.: Г. Р. Хамитова, Р. И. Латыпова, С. Н. Башинова, Р. В. Абдуллина. – Казань: ГАОУ ДПО ИРО РТ, 2022. – 64 с.

10. Информационные технологии в работе с дошкольниками и их влияние на дальнейший процесс обучения / под ред. А. В. Авдеева, М. В. Богданова. – Воронеж: ВГПУ, 2020. – 10 с.

11. Ковалева Т. М. Образовательное путешествие как новый (хорошо забытый старый) вид туризма / Т. М. Ковалева, Н. В. Рыбалкина // Внешкольник. – 2003. – № 9.

12. Коробкова Е. Н. Образовательное путешествие как педагогический метод: автореферат дис. ... кандидата педагогических наук: 13.00.01 / С.-Петерб. акад. постдиплом. пед. образования. – СПб., 2004. – 24 с.

13. Чеменева А. А. Сценарии образовательной деятельности по дошкольному рекреационному туризму 6–7 лет / А. А. Чеменева, А. Ф. Мельникова, В. С. Волкова. – М.: Русское слово, 2022. – 144 с.

Приложение 1

Музейно-педагогические рекомендации по теме «Древние города русской земли»

Организация образовательного процесса, направленного на приобщение детей к художественной культуре Великого Новгорода, при соблюдении принципов и этапов образовательной экспедиции опирается на данное технологическое сопровождение.

Маршруты ДОО: Новгород, Москва, древняя крепость Самара.

На что в первую очередь обратить внимание педагогам при составлении экспедиционного маршрута ДОО с остановками и выборе объектов восприятия, и исследования по данной теме.

По содержанию:

- Много городов возникло на Руси в глубокой древности, многие из них превратились в крупные города нашей страны, где памятники архитектуры живут рядом с современными постройками: Новгород, Владимир, Суздаль, Москва. И каждый старинный город имеет свои неповторимые черты.

- Из истории: обратимся на полторы тысячи лет назад к славянским деревянным поселениям (поселкам-крепостям).

- Древние русские города возникали не сразу. Они разрастались веками вокруг сердцевины (поселка, крепости, детинца, кремля).

- За стенами кремля помещались главный собор, церкви и колокольни, княжеский двор, состоящий из нескольких теремов и дворовых построек. Рядом стояли терема и палаты знатных людей – бояр, дружинников и советников князя.

- Главные части города – укрепленный кремль; торг – большая рыночная площадь, людской центр, место народных собраний; посад – поселения ремесленников.

- Особенности русских городов в том, что в них не было тесно прижатых друг к другу домов, образующих как бы единую стену (как в Западной Европе), здесь жили в тех же деревянных домах-избах, иногда двух-трехэтажных. За красивыми воротами и деревянными заборами были сады и огороды, конюшни, надворные постройки (но не крестьяне, а ремесленники).

- Но наиболее значительные сооружения древнерусского города – дошедшие до нашего времени, это каменные постройки – соборы, стены, сторожевые башни, звонницы или колокольни.

По методике:

- Во время ДОО мы формируем образное восприятие истории, и педагогам необходимо понимать отличие от учебного предмета «история», где детям дается «знание».

- Мы должны в первую очередь вызвать интерес, первичное понимание, прививать любовь к нашей старине.

- От эмоций к единству мысли и чувства, знания и восторга, только такой путь сформирует прочное духовно-нравственное отношение, здесь фундамент патриотических чувств.

- Больше сравнений, ассоциаций – зрительных, поэтических, музыкальных, выразительность самого показа и сопровождающего слова.
- Методы подбираем на активизацию образного мышления самого ребенка: подготовительная работа к ДОЭ, предпроекты (география, история, имена), виртуальные экскурсии по городу, интеллектуальные карты, презентации детские, совместные маршрутные листы, онлайн-посещение музеев, офлайн-игры и пр.
- Практическая работа для закрепления представлений об образах древнего города и современности: макеты, панно, коллажи, изразцы. Коллективное завершение экспедиции даст возможность создать у детей целостный образ древнего города земли русской.

Приложение 2

Рис. 1. Карта экспедиции по Великому Новгороду

ТЕХНОЛОГИЯ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СКАЗКЕ» КАК ИННОВАЦИОННОЕ СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ И ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

*Сапожникова Галина Владимировна,
Трухтанова Алена Юрьевна,
воспитатели
МБДОУ детский сад № 373 г. о. Самара*

На сегодняшний день проблема познавательного интереса всё шире исследуется в контексте разнообразной деятельности детей. Так и мы в нашей работе постарались интегрировать разнообразные виды детской деятельности: игровую, коммуникативную, двигательную, познавательно-исследовательскую, продуктивную, восприятие художественной литературы, изобразительную, конструирование из различного материала.

В основу проекта «Путешествие по сказке» легла педагогическая технология Н. А. Коротковой «Путешествие по карте», только в нашем случае это путешествие не по географической карте, а по сказочной.

Цель – активизация познавательной деятельности дошкольников путем придания ей поисково-творческого характера.

Задачи, решаемые при организации «Путешествия по карте»:

- расширить представления ребенка об окружающей действительности;
- побудить ребенка узнать что-то новое и воплотить это в индивидуальный или совместный продукт;
- формировать познавательные действия.

Для того чтобы пригласить ребят в путешествие, воспитатель заранее должен его продумать. Вариантов огромное множество. Все зависит от творческого подхода педагога и интереса детей узнать что-то новое о героях художественного произведения и о местах, где он (они) побывали.

Сказки для путешествия выбираем такие, где герои сами путешествуют: «Гуси-лебеди», «Дюймовочка» и т. п. Это необходимо для того, чтобы была возможность построения маршрута.

Для каждого конкретного путешествия нужен какой-либо отправной момент, вызывающий интерес детей. Это может быть сообщение по волшебному радио, письмо сказочной почты, приглашение в сказку, которое передает бабушка-рассказчица (по аналогии с передачей «В гостях у сказки») и т. п.

Этапы путешествия по сказке соответствуют алгоритму технологии «Путешествие по карте»:

1. Выбор пункта назначения. В нашем случае это приглашение в сказку.
2. Выбор транспортного средства для путешествия.
3. Определение маршрута, по которому будем путешествовать. Для того чтобы не изговаривать много карт, мы постарались сделать одну многофункциональную. Все детали прикрепляются к карте на липучках, что позволяет менять содержимое карты и путешествовать по разным сказкам.
4. Высказывание предположений о том, что и кто может встретиться в пути, в данной местности; что дети знают о пункте назначения. Затем проводится дидактическая игра «Рюкзачок», в ходе которой ребята собирают в путешествие все необходимое.
5. Само путешествие. В ходе путешествия с детьми играют в дидактические, интерактивные, подвижные игры, просматривают познавательные видеоролики, презентации и мультфильмы, занимаются исследовательской деятельностью и т. п.
6. Подведение итогов. На последнем этапе подводим итог нашего путешествия, беседуем о том, что нового узнали, и оформляем впечатления в виде продукта: стенгазеты, диафильма, видеоролика и т. п.

Рассмотрим подробнее путешествие по сказке «Дюймовочка».

1. Выбор пункта назначения

Приглашение в сказку «Дюймовочка» в стихотворной форме.

Вас в сказку приглашаю старинную, друзья,

Отправиться вам нужно в далёкие края.

Сказка та про девочку, что вышла из цветка.

И была та девочка чуть больше ноготка.

Чуть женой крота не стала и усатого жука.

Вместе с ласточкой летала далеко под облака.

Ждут вас там открытия, приключений хоровод.

Отправляйтесь поскорее, сказка ждет.

Итак, наш пункт назначения – сказка «Дюймовочка».

2. Выбор транспортного средства передвижения.

На этом этапе ребята сами предлагают средства передвижения. Так как это путешествие в сказку, то и средство передвижение может быть как обычным, так и сказочным. Воспитателю желательно подготовить несколько вариантов и провести с детьми (в зависимости от варианта) конструирование транспортного средства из крупного конструктора, мягких модулей, стульчиков, ткани и т. п.

3. Определение маршрута.

На карте «В гостях у Дюймовочки» намечаются следующие точки:

1. Дом, где родилась Дюймовочка.

2. Место, где жили жабы.

3. В гостях у жука.

4. Дом полевой мыши.

5. По пути с ласточкой.

6. Страна цветов.

Все детали прикрепляются к карте на липучках, что позволяет менять содержимое карты для следующего путешествия.

4. Высказывание предположений о том, что и кто может встретиться в пути, в данной местности. Затем, проводим дидактическую игру «Рюкзачок», в ходе которой ребята собирают в путешествие все необходимое. Поиграв в игру «Назови правило», дети повторяют правила поведения в природе.

5. Само путешествие.

Точка 1 «Дом, где родилась Дюймовочка»

Интерактивная викторина «Расскажи о Дюймовочке». Отвечая на вопросы викторины, дети закрепляют знания о сказке, развивают память и внимательность.

Исследовательская деятельность «Кто быстрее приплывет». Ребята рассуждают о том, какой кораблик быстрее приплывет и почему.

Точка 2 «Место, где жили жабы»

Познавательный мультфильм «Про лягушек», который знакомит ребят с местом обитания, питанием и размножением лягушек.

Игра «Угадай, кто сказал ква», в ходе которой развивается слуховое восприятие.

Видеоролик о болоте «Почему опасно собирать клюкву», из которого дети узнают, чем опасно болото.

Флешмоб «На болоте суета», цель которого – концентрация внимания и снятие напряжения.

Точка 3 «В гостях у жука»

Видеоролик «Про насекомых» ближе знакомит ребят с разнообразием насекомых.

В дидактической игре «Ползает, летает, жужжит» дети закрепляют знания о насекомых.

Динамическая пауза «Встаньте, дети, встаньте в круг» – проговаривание чистоговорок со звуком «ж» с движениями, автоматизация звука «ж».

Точка 4 «Дом полевой мыши»

Презентация с видеорядом «Животные, которые живут в норе». Дети знакомятся с животными, живущими в норах, и узнают о них интересные факты.

Проходя лабиринт «Спрячься в норе», закрепляют знания о геометрических фигурах, их форме и размере, развивают двигательную координацию.

Подвижная игра «Убежать от кота» способствует снятию напряжения, развитию ловкости.

Мультфильм «Крот и ласточка» дает представление о смене времен года и жизни ласточки и крота.

Точка 5 «По пути с ласточкой»

Чтение рассказа К. Ушинского «Ласточка» и просмотр мультфильма «Высокая горка». Ребята узнают больше информации о жизни ласточки: где живет, из чего строит дом, что ест и т. д.

Физкультминутка «Ласточки» с проговариванием, особое внимание уделяется произношению звука «л».

Точка 5 «Страна цветов»

Загадки о цветах закрепляют названия цветов.

В игре с фонариком «Что из чего растет» (световой ящик) дети узнают, как выглядят семена, из которых вырастают цветы.

В дидактической игре «Собери букет» (дидактическое пособие «Математическая полянка») дети применяют знания о цвете, форме предмета, составе числа.

6. Подведение итогов.

На последнем этапе мы подводим итоги нашего путешествия, беседуем о том, где побывали, что нового узнали, что еще хотели бы узнать и оформляем наши впечатления в виде диафильма «В гостях у Дюймовочки».

Взаимодействие с родителями

- Уголок книги, рекомендуемой для прочтения (в одном отделении – сама книга, в другом – краткий ее обзор и рекомендации от воспитателей).

- Обмен книгами – буккроссинг. Родители с детьми приносят интересные книги, которые рекомендуют другим для прочтения.

- Обмен мнениями о том, какую книгу лучше прочитать детям и почему. Родители онлайн заполняют гугл-форму. Все анкеты собираются в таблицу, которую можно открыть по ссылке и ознакомиться с мнениями и рекомендациями.

В заключение хочется отметить, что такая форма работы заинтересовала и детей, и родителей. У детей повысился интерес к изучению нового, они стали задавать больше вопросов, интересоваться окружающим их миром.

Литература

1. Короткова Н. А. Сюжетная игра старших дошкольников (5–7 лет) // Ребенок в детском саду. – 2006. – № 5. – С. 83.

2. Михайленко Н. Я. Как играть с ребенком / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. – М.: Педагогика, 1990.

3. Постников В. В. Мы снимаем диафильмы. – М.: Молодая гвардия, 1984.

4. Суворова В. Книгообмен, книговорот – что дальше? // Вестник библиотек Москвы. – 2009. – № 3. – С. 14–16.

АКТИВИЗАЦИЯ ИНТЕРЕСА ДОШКОЛЬНИКОВ К МИРУ ПРОФЕССИЙ: ПУТЬ К УСПЕХУ

*Солопова Наталья Михайловна,
методист*

МБДОУ «Детский сад № 231» г. о. Самара

В нормативно-правовых документах, регламентирующих деятельность дошкольных образовательных организаций на современном этапе, определены задачи по приобщению детей к социально значимой деятельности для осмысленного выбора профессии.

ФГОС ДО выделяет образовательную область «Социально-коммуникативное развитие», содержание которой направлено и на формирование позитивных установок к различным видам труда, которое возможно через ознакомление дошкольников с профессиями взрослых.

В «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» определена задача по приобщению к социально значимой деятельности для осмысленного выбора профессии.

В Федеральной образовательной программе дошкольного образования, утвержденной приказом от 25.11.2022 № 1028 Минпросвещения Российской Федерации, которой должны соответствовать образовательные программы во всех детских садах с 1 сентября 2023 года (п. 4 ст. 3 Федерального закона от 24.09.2022 № 371-ФЗ), определены задачи и содержание деятельности в сфере трудового воспитания, знакомство с профессиями взрослых с учетом возрастных возможностей воспитанников.

Для воспитания у детей уважительного отношения к труду важно обогащать их представления о разных профессиях взрослых, о роли труда в жизни людей, его результатах, мотивах, которые движут людьми в труде. Ребёнок всюду сталкивается с трудом взрослых, пользуется его результатами. Все это имеет решающее значение для воспитания у дошкольника ценностного отношения к труду взрослых, способствует сближению между детьми и взрослыми.

Для эффективности работы в данном направлении необходим высокий уровень интеграции разнообразных видов деятельности ребенка, направленных на ознакомление с профессиями взрослых, что при правильной организации будет способствовать формированию целевых ориентиров детей дошкольного возраста.

Успешной практикой детского сада стали проекты познавательно-творческой направленности. Итоговым мероприятием мы определили День технического творчества. В ходе его подготовки и проведения каждый ребенок освоит и продемонстрирует ряд интересных для него навыков, познакомится с различными профессиями. Создаются условия для проявления инициативы и самостоятельности, выбора партнеров для совместной деятельности, в ходе которой необходимо договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявлять свои чувства. День технического творчества способствует интеграции конструирования с различными видами детской деятельности (игровой, познавательно-исследовательской, коммуникативной, продуктивной) и направлен на использование различных приемов и средств для разговора о профессиях взрослых. Образовательный процесс строится на свободном выборе педагогами средств, форм, методов воспитания и обучения, обеспечивающих развитие ребенка, с учетом индивидуальных особенностей и потребностей, способствующих формированию ситуаций успеха в познании для каждого воспитанника.

Таким образом, приобщение дошкольников к техническому творчеству, повышение интереса к конструированию и активизация деятельности по знакомству с профессиями взрослых, формирование позитивных установок к различным видам труда возможна в ходе реализации проекта, преимуществами которого для ребенка являются:

- развитие мотивации к техническому творчеству;
- знакомство с профессиями взрослых;
- формирование уверенности в своих силах;

- активная коммуникативная и командная работа;
- интегрированное обучение с учетом детских интересов и предложений.

Таковыми проектами нашего детского сада стали «Парк нашей мечты», «Путешествие по Волгарю», «Техника на детской площадке», «Будь на волне: читай Самара!» «От Волгаря до Самарской Луки», «От зерна до каравая». На примере проекта «От Волгаря до Самарской Луки» предлагаем познакомиться с особенностями проведения Дня технического творчества (программа в приложении 1).

Участниками мероприятия стали воспитанники 4–7 лет, педагоги, родители, социальные партнеры ДОУ.

Мероприятие организовано с целью приобщения детей к техническому творчеству, знакомству с профессиями взрослых, направлено на решение следующих задач:

- создание условий для развития технического потенциала детей, выявление и поддержка детей, обладающих способностями к конструктивной деятельности;
- формирование интереса к труду, знакомство с профессиями с учетом объектов микрорайона Волгарь;
- развитие профессиональной компетентности педагогов в использовании современных конструкторов и дидактических пособий, повышение их интереса к организации активных форм деятельности с дошкольниками по трудовому воспитанию.

В ходе проведения Дня технического творчества педагоги ДОУ использовали ряд форм и технологий деятельности с детьми (детский совет, рефлексивный круг, ситуацию выбора, река-времени, экспериментирование, путешествие по карте, проблемная педагогическая ситуация, ситуация месяца, опыты, экспериментирование, соревнования), которые развивают социально-коммуникативные навыки, самостоятельность, ответственность.

В рамках ситуации месяца «Край родной» дети познакомились с особенностями нашего города, области, совместно с родителями готовили макеты достопримечательностей Самары, оформляли совместную фотогалерею в рекреации ДОУ, готовили рисунки на тему востребованных в нашем микрорайоне, городе профессий, оформляли альбом «Профессии в кадре».

Использование технологии «проблемная педагогическая ситуация» в ходе проведения «детского совета» способствовала как самоопределению детей в эмоционально напряженной для них ситуации, так и поиску различных вариантов решения проблемы – дети готовы сотрудничать с другими детьми и взрослыми. Педагоги мотивировали воспитанников к партнерской деятельности, реализовали принцип равноправия детей и взрослых в принятии решений, подчеркивали социальную значимость продукта детской деятельности для взрослых. Организуемая таким образом деятельность способствует развитию инициативы, ответственности детей, привлекает к сетевому взаимодействию родителей, детские коллективы других групп ДОУ.

Игровая и конструктивная деятельность проходила в естественной среде, а не по показу и рассказу воспитателя. При конструировании педагоги создали условия для организации деятельности детей по интересам, организовав продуктивную, коммуникативную, познавательно-исследовательскую деятельность и техническое конструирование. Дети самостоятельно могли выбрать партнеров для деятельности, материалы для деятельности, виды конструирования, что повышало эффективность процесса изготовления. Техносреда ДОУ используется как пространство детской реализации, где взрослый следует за ребенком, помогая в его активности, связанной с созданием нового объекта, автором которого выступает ребенок. Успех и одобрение поддерживает творческую атмосферу, способствует развитию желания дошкольников воплотить их видение в создаваемом продукте. А продуктом данного проекта стала интерактивная выставка «От Волгаря до Самарской Луки», где дети совместно с взрослыми представили маршрут путешествия из города Самары, от микрорайона Волгарь, до национального парка «Самарская Лука», выделив ряд объектов:

- Волгарь: стройка в микрорайоне, что позволило обсудить ряд профессий строительного кластера;
- «Реки времени» с презентацией эволюции на строительной площадке: перевозка груза, организация производства;

– Самарская Лука: вход, подъем к смотровой площадке, природные объекты, с. Ширяево: сельский двор, штольни.

Созданные продукты, было предложено расположить на выставке, для совместного использования в игровой деятельности и для презентации родителям.

В деятельности педагогов с детьми акцентируем внимание на формирование показателей развития ребенка, связанных с детской инициативой, активностью и самостоятельностью, что в значительной степени отражает задачи Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования: «...формирование общей культуры личности детей, развитие их социальных, нравственных, эстетических, интеллектуальных, физических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности ребенка, формирование предпосылок учебной деятельности» (п. 1.6).

Создаются условия, в которых ребенок:

- согласовывает в игровой деятельности интересы свои и партнера, умеет объяснить замыслы и найти для себя подходящую роль;
- в самостоятельной деятельности взаимодействует с детьми;
- способен к волевой регуляции поведения, преодолению своих непосредственных желаний, если они противоречат установленным нормам, правилам, общей договоренности и оценке взрослого;
- проявляет эмоциональную отзывчивость: умеет помочь, поделиться чем-либо;
- свободно участвует в диалоге со сверстниками и взрослыми, соблюдает правила общения;
- следует инструкции взрослого при выполнении трудовых действий: действует по правилу и образцу, контролирует собственную деятельность, оценивает результат;
- умеет доводить начатое дело до конца, проявляет настойчивость, добивается нужного результата.

Эффективность реализации проекта достигается за счет соблюдения следующих условий:

- совершенствование профессиональной деятельности через изучения и внедрения в практику работы современных образовательных технологий;
- мониторинг интересов и потребностей воспитанников;
- поддержка воспитанников, проявивших способности к определенной деятельности;
- привлечение внимания родителей к раннему знакомству детей с профессиями взрослых;
- использование возможностей образовательной среды ДОУ.

В перспективе планируем апробировать новые формы интегрированной деятельности по формированию интереса к труду, воспитанию трудолюбия у дошкольников.

Приложение 1

Программа Дня технического творчества

Тема: «От Волгара до Самарской Луки».

Цель – формирование основ технической грамотности, интереса к конструированию через сооружение макетов городских и природных объектов г. Самары.

Проблемная ситуация: Ксюша принесла в группу букет из листьев. Во время детского совета она рассказала, что собрала букет в парке «Самарская Лука», где была в выходные с родителями. Дети заинтересовались, о каком парке идет речь, где он находится, что там можно увидеть. Вместе приняли решение отправиться туда в путешествие.

Участники: дети 4–7 лет, сотрудники ДОУ, родители воспитанников, социальные партнеры: воспитатели МБДОУ «Детский сад № 269» г. о. Самара, сотрудники МБУК г. о. Самара «Центральная система детских библиотек», филиал № 22 г. о. Самара

Предварительная работа: реализации технологии «ситуация месяца» по теме «Мой край»: дети знакомятся с природными и социальными объектами города, области; педагоги совместно с родителями пополняют РППС материалами по теме, в том числе о характерных для региона профессиональных кластерах. Подготовка детско-родительских творческих работ «Все профессии важны», оформление фотогалереи «Мой край родной и прекрасный», альбома «Про-

фессии в кадре», создание макетов достопримечательностей города, подготовка фотоматериалов для карты путешествия, выбор сайта для онлайн-экскурсии по парку «Самарская Лука», общение с социальными партнерами.

<i>Время в режиме дня</i>	<i>Форма деятельности задача технология</i>	<i>Группа, педагоги</i>	<i>Социальные партнеры</i>
7.00–8.00	Прием детско-родительских работ из подручного материала – достопримечательности г. Самары. Оформление интерактивной выставки	Группа 10/ 6–7 лет Воспитатель	Родители
8.45	«Утренний круг» – просмотр фильма «Национальный парк «Самарская Лука», постановка проблемы. Технология «Путешествие по карте» – рассмотрение маршрута путешествия на карте, выбор транспортного средства, создание проблемной ситуации, стимулирование деятельности. Экскурсия – фотогалерея «Мой край родной и прекрасный», определение объектов маршрута. Подготовка карты путешествия: прокладывание маршрута с использованием фотографий объектов города. Определение материалов для передачи изображения с карты – конструкторы. Подготовка «рюкзаков путешественников» для приглашения ребят других групп к совместной конструктивной деятельности. Рюкзаки в группы передаст старший воспитатель (или специалист ДОУ). «Технология выбора» – 1. Выбор одной части маршрута для конструирования в группе, подготовка частей маршрута для ребят других групп детского сада. 2. Распределение на группы методом случайного выбора: 1-я группа – строительство макетов объектов микрорайона, передача изображения с фантазийными элементами, 2-я группа – изготовление строительной техники и т. д.	Группа 9/ 5–6 лет Воспитатель, помощник-воспитателя, старший воспитатель	Фильм подготовлен сотрудниками детской библиотеки № 22. Фотогалерея оформлена по материалам экскурсий семьи
9.00–9.10	Гость группы – старший воспитатель в группе № 8 предлагает рассмотреть посылку от ребят группы № 9 – часть маршрута путешествия, который нужно помочь построить, чтобы отправиться вместе в парк. Специалисты ДОУ передают посылку в другие группы, мотивируют детей выполнить задание вместе, так как одной группе не справиться, ей нужна помощь	Группы детей 5–7 лет: № 2, 3, 4, 8, 10	
9.10–10.00	Образовательная деятельность познавательно-исследовательская, изобразительная, конструирование. Создание маршрута путешествия по городу, по парку «Самарская Лука», передача городского и природного ландшафта. Знакомство с кластером строительных профессий	Дети 5–7 лет: № 2, 3, 4, 6, 8, 10 Сотрудники ДОУ	
10.00–11.00	Размещение построек на выставке, оформление маршрута путешествия от микрорайона Волгарь до парка «Самарская Лука». Дополнение выставки	Дети и педагоги	

	рисунками, фотографиями		
	Создание «Реки времени»: знакомство с организацией производства материалов для строительства (на примере добычи извести в штольнях) с эволюцией на строительной площадке. Конструирование. Экспериментирование. Наблюдение. Игровая ситуация «Как было до...»	Группа 2/ 6–7 лет Воспитатели	
12.00–12.30	Наблюдение на прогулке: городские объекты (постройки, транспорт, зеленые насаждения). Игровая деятельность «Мы строители»	Дети Воспитатели	
12.00–14.00	1. Вебинар «Интеллектуально-творческое развитие детей с использованием конструктора “Фанкластик”». 2. Онлайн-коучинг «Как взвесит фантазию: конструирование + экспериментирование»: – «Особенности работы с конструктором «Фанкластик» мастер-класса из опыта работы; – «Рекомендации по сборке моделей из конструктора «Фанкластик». 3. Практикум «Ребенок как исследователь и изобретатель»: – что знают, умеют и чему учатся дети: основы психологии развития; – использование горохового конструктора Фребеля, для развития основ технического мышления	Институт образовательных технологий, Тимофеева Т. В. МБДОУ «Детский сад № 269» г. о. Самара, Самарская школа конструирования «Фанкластик» Педагоги ДОУ № 231	
15.45–16.15	Вечерний круг – рефлексия: проведенные исследования и эксперименты, сделанные открытия. Виртуальное путешествие в парк «Самарская Лука». Сюжетно-ролевая игра «Экскурсионное бюро»: знакомство с профессией экскурсовода. Технология «ростовичество» – подготовка пригласительных билетов на экскурсию для детей младшего возраста, для сотрудников, родителей	Группы детей 5–7 лет: № 2, 3, 4, 6, 8, 10. Группа 9/ 5–6 лет	
16.15–18.00	Экскурсия на интерактивную выставку «От Волгаря до Самарской Луки» Самостоятельная игровая деятельность под руководством взрослого с использованием материалов для конструирования: блоков Дьенеша, палочек Кюизенера, даров Фребеля. Конструирование с использованием деревянных палочек и пластилина – горохового конструктора	Дети, сотрудники	
	Подготовка фото и видео материалов для онлайн-экскурсии на выставку для детей (в роли экскурсоводов) и родителей – с использованием групповых чатов в мессенджерах	Воспитатели	Родители
	Соревнования команд в рамках группового этапа чемпионата Kidskills – профессия строитель	Группа 10/ 6–7 лет Педагоги	
	Освещение в социальной сети Дня технического творчества	Педагоги, родительский комитет	

ДИЗАЙН-СТУДИЯ КОНСТРУКТИВНОГО ТВОРЧЕСТВА

*Ткачёва Кристина Дмитриевна,
Макарычева Елена Александровна,
воспитатели*

МБДОУ «Детский сад № 231» г. о. Самара

В «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» определена задача по приобщению к социально значимой деятельности для осмысленного выбора профессии.

В Программе воспитания определены базовые духовно-нравственные ценности. Ценность труда лежит в основе трудового направления воспитания. Педагогам детского сада необходим инструмент, позволяющий знакомить с профессиями, формировать позитивные установки к труду взрослых.

Наблюдения с помощью «карт развития» в пяти видах детской деятельности показали высокий уровень проявления

– инициативы как целеполагания и волевого усилия – включенности в разные виды продуктивной деятельности: рисование, лепку, конструирование, требующие усилий по преодолению «сопротивления» материала, где развиваются произвольность, планирующая функция речи;

– коммуникативной инициативы – включенности ребенка во взаимодействие со сверстниками, где развиваются эмпатия, коммуникативная функция речи;

– познавательной инициативы (любопытности) – включенности в экспериментирование, простую познавательно-исследовательскую деятельность, где развиваются способности усваивать пространственно-временные, причинно-следственные и родовидовые отношения.

Мы увидели вовлеченность детей в разные виды продуктивной деятельности, во взаимодействие со сверстниками, любознательность воспитанников. Познавательная и продуктивная деятельность вызывает интерес дошкольников.

Родители в ходе опроса также отдали предпочтение активной работе в этих направлениях.

Совместно с родителями приняли решение интегрировать деятельность по формированию представлений о мире профессий в продуктивную творческую деятельность.

Изучили методические основы трудового направления воспитания. Знакомство с профессиями имеет в большей степени информационный характер, на что в своих трудах указывает Н. С. Пряжников. Автор отмечает, что важно не просто знакомить детей с разнообразием профессионального мира взрослых, но способствовать развитию положительного отношения у детей к труду взрослых, чему способствуют совместные беседы о мечтах ребенка на тему будущей профессии. В то же время Е. А. Климов отмечает, что профессиональное становление личности начинается со стадии допрофессионального развития – период с 2 до 12 лет, через развития конкретно-наглядных представлений о результатах труда. Профессионально важные человеческие качества, по его мнению, надо не только выявить, но во многом и заложить в человека средствами воспитания, образования и организации его деятельности. Это предполагает активность не только педагога, но и самого подрастающего человека.

Мы определили инструмент, который объединит и информационную и практическую составляющие – это проект «Дизайн-студия конструктивного творчества».

Цель – создание условий для знакомства с профессиями взрослых через конструктивное творчество.

Задачи проекта направлены на организацию работы со всеми участниками образовательных отношений:

- формировать позитивные установки к труду у дошкольников, активизация интереса детей к миру профессий;
- знакомить детей с различными профессиями;
- воспитывать трудолюбие, аккуратность, целеустремленность;

- развивать стремление к сотрудничеству, самостоятельность, инициативность, ответственность;
- совершенствовать умения работать с различными художественными материалами;
- обогащать детско-родительские отношения опытом совместной деятельности путем вовлечения семей в образовательный процесс;
- поддерживать важные социальные функции семьи: воспитательную, досуговую, коммуникативную.

Проект реализуется поэтапно:

- организационный – сентябрь: изучение запросов, анализ возможностей подготовка материала, планирование;
- основной – октябрь – апрель: реализация плана – работа студий;
- заключительный – май: подведение итогов, открытие выставки, проведение чемпионата.

Организуя работу с детьми, мы считаем важным не только знакомство с профессиями взрослых и совершенствование умения работать с различными художественными материалами, но и развитие стремления к сотрудничеству, самостоятельности, инициативности.

Повышая педагогическую квалификацию, мы прониклись идеей, актуальной на современном этапе, – формирования 4К-компетенций:

- коммуникативность,
- креативность,
- критическое мышление,
- коллаборация, или сотрудничество.

Особое внимание уделяем созданию условий для сотрудничества. На занятиях дизайн-студии целенаправленно создаем ситуации выбора партнеров для совместной деятельности, в ходе которой необходимо договариваться, учитывать интересы других, адекватно проявлять свои чувства, быть инициативным, самостоятельным, ответственным.

Студия работает по шести направлениям. В каждом направлении мы конструируем творческие продукты и вступаем в игровые отношения: дети примеряют на себе те или иные профессии, узнают об их значимости.

Работа строится поэтапно: *в ходе мотивационного этапа* в направлении дизайна одежды формируем представления о работе салона-ателье, о профессиях, стимулируем детей к созданию салона: вносим в среду каталоги одежды, журналы мод. При знакомстве с фотосалоном предлагаем рассмотреть иллюстрации, фотоальбомы, для работы шляпного салона вносим афишу с предложением поучаствовать в дефиле; с виртуальной экскурсии в типографию начинается работа студии pop-up book.

На организационном этапе помогаем распределять роли между детьми. Составляем с детьми последовательность действий участников игры. Технологии «утренний круг», «экран выбора» позволяют это сделать при активном участии всех детей, формирует умение договариваться, учитывать интересы и чувства других. Составляем «паутинку», указывая темы для обсуждения.

На следующем этапе, содержательно-деятельностном, координируем деятельность детей, консультируем по возникающим вопросам. Используем технологии и формы познавательной деятельности Н. А. Коротковой. Коллекции замков, ниток, ткани, бумаги помогают рассказать об особенностях предметов и материалов, используемых в работе. Лэпбук – расширить знания по теме. Экспериментирование с краской дает возможность создавать креативные модели в салоне: это и шляпы, и рамки, и обувь. Путешествуя по «реке времени», знакомимся с эволюцией предметов и материалов для творческого конструирования, узнаем о профессиях прошлых лет. И, конечно, в нашей «реке времени» есть возможность представить и запечатлеть то, что только придет к нам в будущем, и это особенно нравится тем детям, которым сложно передавать традиционно принятые образы. Путешествие по карте – возможность развивать познавательный интерес, любознательность: мы побывали на родине бумаги в Китае, узнали, как ру-

башка в поле растет. Круги Луллия помогают нам систематизировать знания, обобщать полученную информацию.

Познакомившись с особенностью работы, с профессиями, мы вместе конструируем творческие продукт, ставим задачи, которые трудно выполнить в индивидуальном порядке и для которых нужно объединиться, распределить роли: мастерим одежду для кукол в младшую группу, шляпы к спектаклю, книги для выставки «Любимые стихи», фоторамки для своих работ.

На рефлексивном этапе – вечернем круге – дети высказывают свое мнение и отношение к роли, которую выполняли, презентуют работы, предлагают свои варианты их показа. Учим их благодарить друг друга за совместную работу. Наша задача – создать атмосферу радушия, заботы, чтобы помочь каждому ребенку высказаться смело, уверенно. Технологии Н. П. Гришаевой помогают работать над эффективной социализацией: получением нового опыта с радостью и удовольствием благодаря положительным подкреплениям, поощрениям, приятным эмоциям.

Важно поддерживать интерес детей к предложенной деятельности. Для этого мы периодически добавляем новые материалы для творчества и познания. Дети вновь включаются в эту деятельность, воплощают свои замыслы: конструируют, рисуют. Создаваемые образы, выполненные самостоятельно, отличаются индивидуальностью, эмоциональностью. Мы не навязываем детям «правильных» образцов, а даем возможность каждому фантазировать, самостоятельно проявлять себя и испытать радость созидания. Для нас как воспитателей важно, чтоб труд ребенка был направлен на изготовление реального, осязаемого продукта, который может быть использован им по своему усмотрению. Мы бережно относимся к продуктам детского творчества. Вместе с детьми мы находим им место в группе, предлагаем в подарок другим ребятам детского сада, но самое большое удовольствие – порадовать маму и папу работой.

Семья тоже включается в творчество детского сада. Родителям на страничке сайта предлагаем в помощь инструктивные материалы, с помощью которых рекомендуем закрепить знания, создать ситуацию успеха для ребенка, предложив ему научить взрослых делать так же, как он в детском саду.

Мы создали для взрослых участников чат в мессенджере. В нем родители помогают работе студии дизайна: вместе планируем темы, подбираем материалы, готовим пособия, пополняем студию материалами для творчества, чтения, рассматривания, игры. Используя цифровые возможности, создаем видеорепортажи с места работы. В чате располагаем фото совместных семейных работ. Сотворчесво с семьей – тема для обсуждения на групповом сборе с детьми.

Говоря о работе дизайн-студии конструктивного творчества, можно отметить позитивные результаты: в группе мы создали условия для творческого становления детей, знакомства с новыми профессиями. Воспитанники приобретают ценный опыт партнерских отношений, учатся более свободно выражать свои мысли, у детей повысилась творческая активность, инициативность и художественная самостоятельность. Они научились задумывать образ, искать средства воплощения, продумывать последовательность своей работы и добиваться результата.

Мы ушли от стереотипных образов знакомства с профессиями через беседы, чтение, а через творчество формируем эмоциональное отношение к труду.

В перспективе дизайн-студии планируем провести детский чемпионат творческих профессий, пригласить наставниками команд родителей.

Мы развиваем и свою профессиональную компетентность: ищем современные приемы и средства для формирований 4К-компетентностей у дошкольников, представляем коллегам опыт работы студии дизайна.

Литература

1. Дыбина О. В. Ознакомление с предметным и социальным окружением. Подготовительная к школе группа. – М., 2021.
2. Дыбина О. В. Рукотворный мир: игры занятия для дошкольников. – М., 2018.
3. Куцакова Л. В. Художественное творчество и конструирование. – М., 2018.

АВТОРСКАЯ ЭКСПРЕСС-ДИАГНОСТИКА ПО ВЫЯВЛЕНИЮ РЕЧЕВЫХ НАРУШЕНИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОЙ ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ МОЗАИКИ НА БАЗЕ ИГРОВОГО НАБОРА «ДАРЫ ФРЕБЕЛЯ»

*Чебордакова Наталья Евгеньевна,
старший воспитатель
МБДОУ «Детский сад № 362» г. о. Самара*

Введение

Методическая разработка «Авторская экспресс-диагностика по выявлению речевых нарушений у детей старшего дошкольного возраста с использованием мозаики игровой логопедической на базе игрового набора «Дары Фребеля»» представляет собой диагностический материал для обследования речевого развития детей и выявления речевых нарушений с применением образовательного конструктора. Данная разработка нацелена на выявление речевых нарушений у детей старшего дошкольного возраста, проведение коррекционно-развивающей работы. Задания разработки можно использовать как самостоятельные игровые упражнения на развитие связной речи.

Цель исследования – определить эффективность использования экспресс-диагностики в выявлении речевых нарушений у детей старшего дошкольного возраста.

Объект исследования: диагностико-коррекционная деятельность.

Предмет исследования: возможности игрового набора «Дары Фребеля» в выявлении речевых нарушений у детей.

Актуальность методической разработки заключается в отсутствии практического диагностического материала для проведения мониторинга речевого обследования детей с использованием игрового набора «Дары Фребеля». Созданные схемы мозаичных построений и упрощенный алгоритм инструкций к каждой серии диагностики делают ее быстрой, лаконичной, понятной, легкой в применении.

Новизна методической разработки предполагает возможность применения ее не только воспитателями групп общеразвивающей и комбинированной направленности, но и родителями, а также использования отдельных игровых упражнений для индивидуальной работы по развитию связной речи у дошкольника.

Обзор литературы

Значимость развития речи рассматривали в своих трудах А. Н. Леонтьев, Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн и др.

Основы методики обучения связной речи дошкольников определены в работах А. М. Леушиной, Е. И. Тихеевой, А. П. Усовой и др.

Проблемой формирования связной речи у детей с речевыми нарушениями занимались К. Д. Ушинский, В. И. Тихеева, А. М. Бородич, Н. С. Жукова и др.

Важность конструктивной деятельности в коррекционно-развивающем воздействии на ребенка в процессе формирования речи, повышения мотивации к обучению отмечалось в трудах Л. А. Парамоновой, Н. Н. Поддъякова.

Исследователями доказано, что речевое сопровождение любой деятельности влияет на психическое развитие ребенка, помогает активизировать познавательную сферу. Поэтому стоит стимулировать детей к комментированию своих действий. Конструктивная деятельность должна быть направлена на решение дидактических и развивающих задач в отношении детей с речевыми нарушениями через специально созданные организационно-методические условия.

Конструирование – это тот вид деятельности, который полностью отвечает интересам детей, их возможностям и способностям.

Основная часть

Методология

Известно, что успешность обучения детей в школе во многом зависит от уровня овладения ими связной речью. Восприятие и воспроизведение текстовых учебных материалов, умение давать развёрнутые ответы на вопросы, самостоятельно излагать свои суждения – все эти и другие учебные действия требуют достаточного уровня развития связной речи. Ребенок не рождается со сложившейся речью. Работа по развитию связной речи – это целенаправленная работа. Постепенно ребенок учится правильно и четко произносить звуки, слова, строить предложения, логически верно и последовательно излагать свои мысли, желания, рассуждать, задавать вопросы, отстаивать свою точку зрения. От уровня речевого развития зависит полноценное общение, творчество, самопознание и саморазвитие личности.

В настоящее время в силу ряда социально-экономических причин количество детей с тяжелыми нарушениями речи, к сожалению, неуклонно растет. Не секрет, что образная, богатая синонимами, дополнениями и описаниями речь у детей дошкольников, даже без речевых нарушений – явление очень редкое. Поэтому стал вопрос, как помочь детям с речевыми нарушениями и воспитателям общеразвивающих групп, которые работают с данной категорией детей в условиях большого количества воспитанников. Этот факт заставляет педагогов находиться в постоянном творческом поиске актуальных, эффективных методов и приёмов работы с детьми. Практика и поиск новых путей повышения результативности работы по развитию связной речи дошкольников позволяют определить в качестве эффективного средства современный образовательный конструктор.

В последнее время применяются разнообразные конструктивные технологии, которые не имеют должного методического оснащения, поэтому не могут полноценно использоваться в образовательном процессе. Конструктор позволяет максимально раскрывать потенциальные возможности ребенка, развивая связную речь, корректируя имеющиеся речевые нарушения, повышая эффективность коррекционной работы, делая образовательную деятельность по развитию связной речи интересной, увлекательной и эффективной.

Приоритетной задачей нашего детского сада является своевременное выявление детей с речевыми нарушениями и проведение соответствующих коррекционных мероприятий, которые могут в значительной степени ускорить речевое развитие воспитанников. Проблемой педагогов групп общеразвивающей направленности стала сложность в выявлении нарушений речи из-за отсутствия практического диагностического материала и доступных для воспитателя форм и способов диагностики.

С 2022 года наш детский сад является городской проектной площадки по теме «Развитие связной речи у дошкольников с ТНР средствами образовательного конструктора в условиях инклюзивной практики». Одним из направлений работы в рамках реализации проектной площадки стала создание и апробация экспресс-диагностики речевого развития с использованием образовательного конструктора «Мозаика логопедическая» на базе набора «Дары Фребеля».

Данная методическая разработка предназначена для воспитателей групп общеразвивающей направленности и родителей с целью быстрого определения речевых нарушений и коррекционно-развивающей работы с детьми.

Анализируя педагогическую диагностику индивидуального развития ребенка по образовательной области «Речевое развитие» в группах общеразвивающей направленности, можно сказать, что она рассчитана на педагога со стажем, молодые воспитатели или воспитатели, имеющие переподготовку, не всегда могут увидеть глубину проблемы речевого нарушения ребенка.

Одной из причин профессиональных затруднений педагогов в ходе проведения педагогической диагностики является сложность в выявлении нарушений речи из-за отсутствия практического диагностического материала и доступных способов проведения диагностики.

Рабочая группа по разработке экспресс-диагностики состояла из трех человек: учителя-логопеда и двух воспитателей старшей группы. Каждый педагог работал в своем направлении.

На первом этапе данной работы учитель-логопед Конакова Татьяна Михайловна разрабатывала методику проведения речевой диагностики (подбирался речевой материал, формулировались инструкции к заданиям, составлялись протоколы речевой диагностики).

На втором этапе воспитатель Дементьева Екатерина Викторовна разрабатывала графическое изображение стимульного демонстрационного материала (схемы мозаичных построек) по трем модулям диагностики.

На третьем этапе воспитатель Кулабухова Елена Алексеевна проводила апробацию готового методического материала с детьми старшей группы общеразвивающего вида.

Экспресс-диагностика разработана на основе речевой карты для речевого обследования детей 5–7 лет. Данной картой пользуются учителя-логопеды ДООУ в речевом мониторинге детей. Разделы выбраны для возможности точного определения речевых затруднений. Ограниченное количество разделов и заданий диагностики позволяют педагогам достаточно в короткие сроки провести диагностику и увидеть результат.

Модули диагностики:

1. Лексическая сторона речи.

Включает в себя следующие задания:

1.1. Обобщающие понятия.

Исследование может проводиться с использованием картинного материала или на слух (по выбору воспитателя).

Инструкция: «Назови предметы одним словом».

Воспитатель: «Юла, мячик, матрешка, паровоз – это...»

Ребенок: «Игрушки».

Используются следующие обобщающие понятия: игрушки, овощи, фрукты, ягоды, продукты, одежда, обувь, головные уборы, домашние животные и т. д.

1.2. Предметный словарь.

Исследование может проводиться с использованием картинного материала.

Инструкция: «Посмотри на картинки, назови предметы».

Воспитатель показывает картинки.

Ребенок: «Юла, мячик, пирамида, матрешка, паровоз».

1.3. Глагольный словарь.

Исследование проводится на слух.

Речевой материал: летает, плавает, ползает, скачет (бежит), лечит, учит, готовит, рисует.

Инструкция: «Скажи, кто как передвигается?» (собака бежит и т. д.).

«Скажи, кто что делает?» (врач лечит и т. д.).

2. Грамматическая сторона речи.

Данный модуль проводится с использованием образовательного конструктора «Мозаика логопедическая» на базе набора «Дары Фребеля».

2.1. Словообразование.

2.1.1. Образование уменьшительно-ласкательных форм существительных.

Воспитатель выкладывает на столе графические изображения предметов (схемы мозаичных построек), называет их и просит ребенка назвать предметы «ласково» (кот – котик).

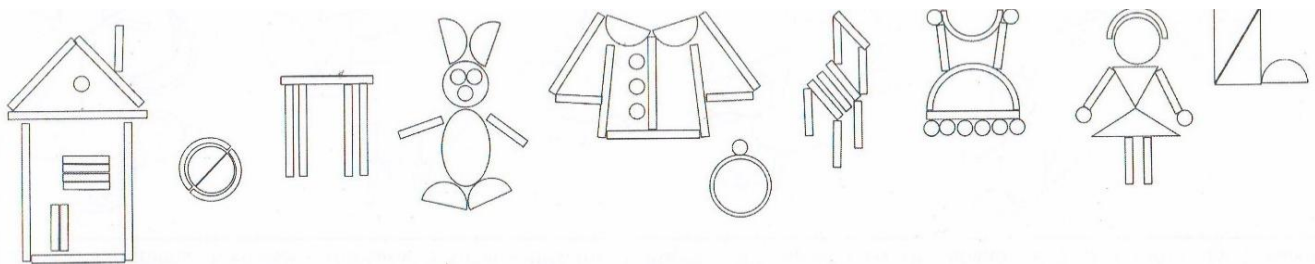


Рис. 1. Схемы мозаичных построек
(дом, мяч, стол, заяц, кофта, кольцо, стул, платье, кукла, сапог)

Ребенку предлагается выложить 1–2 изображения из задания по предложенной схеме. Воспитатель может сам выложить схему постройки и просит ребенка назвать ее «ласково».

2.1.2. Образование существительных, обозначающих детёнышей животных и птиц.

Воспитатель выкладывает на столе графические изображения животных (схемы мозаичных построек), называет их и просит ребенка рассказать «У кого – кто?». Образец: «У мышки – мышенок, а у кошки кто?».

Ребенок берёт карточку с мозаичным изображением животного и называет детёныша.

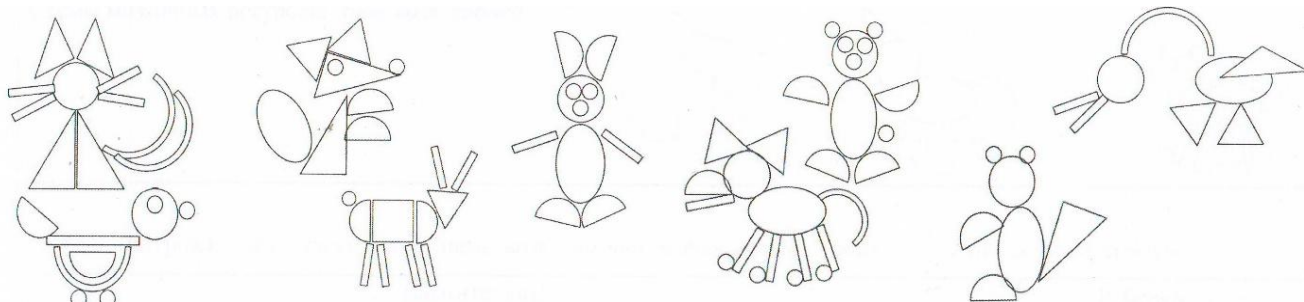


Рис. 2. Схемы мозаичных построек
(кошка, утка, лиса, коза, заяц, волк, медведь, белка, гусь)

2.1.3. Образование притяжательных прилагательных.

Воспитатель выкладывает на столе графические изображения животных (схемы мозаичных построек), называет их и просит ребенка рассказать, у кого чей хвост? чья лапа? чьё ухо? Образец: «У кошки – кошачий хвост, кошачья лапа, кошачье ухо. А у лисы?»

2.2. Словоизменение (грамматика).

2.2.1. Преобразование имен существительных ед. ч. во мн. ч.

Воспитатель выкладывает на столе графические изображения предметов (схемы мозаичных построек), называет предметы в единственном числе (стол, кот, ведро...). Объясняет «Это стол, а это столы» и просит ребенка сказать по образцу: «стол – столы».

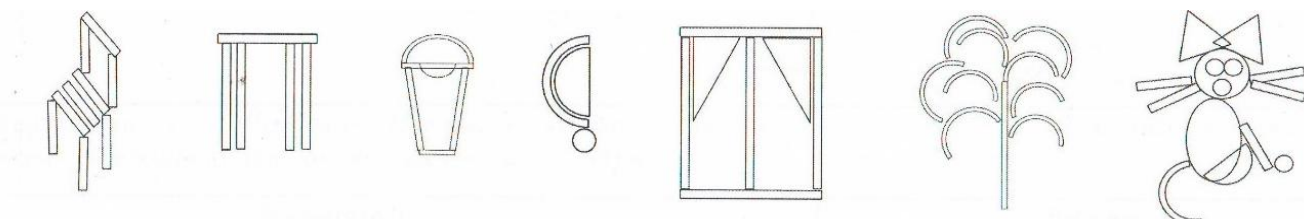


Рис. 3. Схемы мозаичных построек
(стул, стол, ведро, ухо, окно, дерево, кот)

Ребенок берет парную картинку называет пары слов с изменением существительного во множественное число: «стол – столы, кот – коты...».

2.2.2. Употребление существительных в косвенных падежах в ед. ч.

Воспитатель показывает ребенку графические изображения животных (контурные схемы мозаичных построек), называет их и просит ребенка ответить на вопросы.

2.2.3. Согласование количественных числительных с именами существительными в роде и падеже. Задание предполагает согласование имен существительных с числительными один, два и пять.

Воспитатель выкладывает на столе графические изображения предметов (схемы мозаичных построек), называет их и просит ребенка посчитать предметы на каждой картинке или соотнести предмет с цифрами 1-2-5. Образец: «один кот, два кота, три кота, четыре кота, пять котов» или «1 кот – 2 кота – 5 котов».

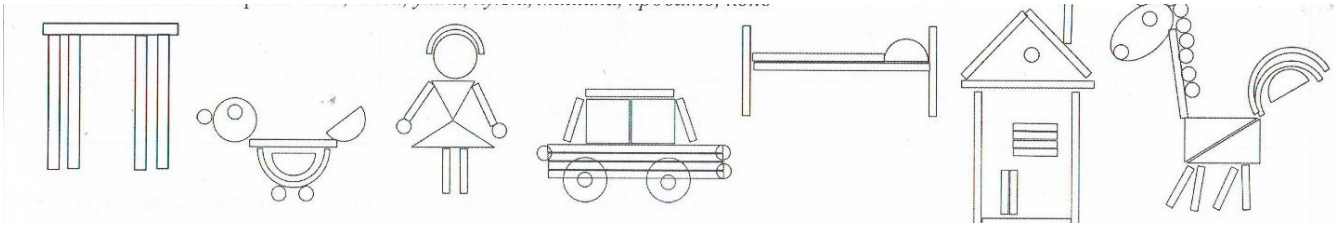


Рис. 4. Схемы мозаичных построек
(стол, утка, кукла, машина, кровать, дом, конь)

2.2.4. Согласование прилагательных с существительными в роде и числе.

Воспитатель выкладывает на столе графические изображения предметов (схемы мозаичных построек), называет их и просит ребенка представить, что все предметы «белые»: «Назови предметы по цвету». Образец: «БелЫЙ автобус».

3. Связная речь.

3.1. Пересказ прослушанного рассказа (с визуальной поддержкой).

Разработаны схемы мозаичных построек по сюжетам по тексту рассказа в цветном и черно-белом варианте.

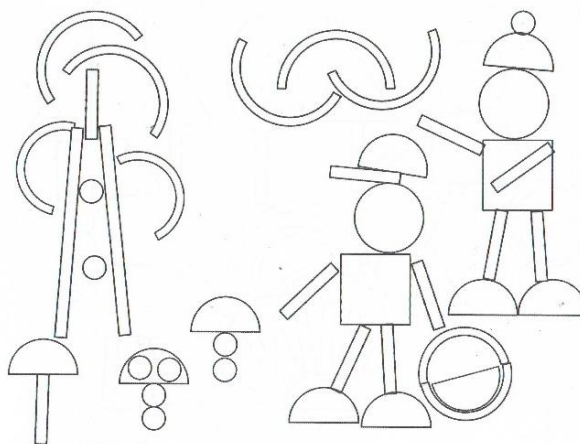


Рис. 5. Схема по сюжету рассказа

Данные схемы рассчитаны в том числе и на самостоятельное выкладывание в игровой деятельности или в индивидуальной работе с детьми.

По каждому разделу разработаны критерии оценки: начальный уровень (Н), средний уровень (С), высокий уровень (В). В каждом разделе уровни критериев оценки конкретизированы, что дает возможность объективно провести оценивание ребенка.

Например, критерии оценки подраздела 2.2.3:

- начальный уровень – правильное изменение окончаний слов: дом, стол;
- средний уровень – правильное изменение окончаний слов: утра, кукла, машина;
- высокий уровень – правильное изменение окончаний слов: кровать, конь.

По каждому модулю разработан протокол результатов речевой диагностики.

По протоколу можно легко выявить проблемы конкретного ребенка.

Протокол результатов речевой диагностики
2. Грамматика

2.1. Словообразование			
	2.1.1	2.1.2	2.1.3
Ф. И. ребенка	домик, мячик, столик, зайчик, колечко, кофточка, стульчик, платице, куколка, сапожок	котенок, лисенок, зайчонок, волчонок, гусёнок, утёнок, козлёнок, медвежонок, бельчонок	лисий, лисья, лисье, волчий, волчья, волчье, собачий, собачья, собачье

Результаты

Наши воспитанники не просто активно отвечали на вопросы, подбирали слова, пересказывали, но и составляли занимательные фигуры из образовательного конструктора.

Задания из экспресс-диагностики могут использоваться как самостоятельные игровые упражнения в рамках коррекционно-развивающей работы.

При проведении экспресс-диагностики в мае 2022 года воспитателями старшей группы общеразвивающего вида были выявлены дети с речевыми нарушениями, которые в сентябре 2022 года были зачислены в логопедический пункт ДОО, часть детей были зачислены в группу компенсирующего вида для детей с тяжелыми нарушениями речи.

Выводы

Мы пришли к выводу, что данная экспресс-диагностика эффективна в диагностико-коррекционной работе с детьми с речевыми нарушениями. Тренируя пальцы, мы оказываем мощное воздействие на работоспособность коры головного мозга, а, следовательно, и на развитие речи. Созданные схемы мозаичных построек и упрощенный алгоритм инструкций к каждой серии диагностики делают ее быстрой, лаконичной, понятной, легкой в применении.

Литература

1. Волосовец Т. В. Мозаика игровая логопедическая на базе игрового набора «Дары Фребеля» с технологическими картами: учебное пособие / Т. В. Волосовец, Ю. В. Карпова, И. Н. Ананьева. – Самара: Вектор, 2018. – 31 с.
2. Парамонова Л. А. Теория и методика творческого конструирования в детском саду: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. – М.: Академия, 2002. – 192 с.
3. Сборник документов для учителей-логопедов логопедических пунктов ДОО: методические рекомендации / Н. Н. Балясова [и др.]; Самара: МИР, 2009. – 84 с.

ПРОЕКТ «КНИЖКИНО ЛИЦО» КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ С ОВЗ

*Чубарова Валентина Николаевна,
Атякишева Наталья Михайловна,
воспитатели*

МБДОУ «Детский сад № 373» г. о. Самара

Для успешного развития познавательной активности ребёнку постоянно нужна информация, новые интересные знания и открытия. Одна из важных задач – поиск такого средства воспитания и обучения, которое сможет объединить разные виды деятельности ребенка с взрослым и предоставить достаточно первоначальной информации об окружающем мире. И художественная литература является тем самым источником получения информации об окружающей действительности, который необходим ребёнку для развития познавательной активности.

Как участники городской инновационной проектной площадки мы реализуем проект «Книжкино лицо».

Цель – развитие познавательной активности.

Задачи:

- формировать у детей представления о том, что книги содержат много интересного и познавательного;
- развивать любознательность как основу познавательной активности, личность ребенка и его творческие возможности;
- обогащать чувственный опыт ребенка.

Художественное произведение привлекает ребенка своей яркой образной формой, смысловым содержанием: происходит обогащение сознания детей новыми образами, которое способствует накоплению представлений об окружающем мире.

В рамках проекта мы сочетаем чтение художественного текста с игровой, поисково-исследовательской, моделирования, информационно-коммуникативной деятельностью.

Игровая деятельность. На примере книги А. Гайдара «Чук и Гек» проводилась сюжетно-ролевая игра «Поездка в поезде», дидактические игры «Фантики», «Лото из фантиков» (игра включает изображения фантиков 30–40-х гг.), коммуникативные игры «Дружные ребята», «Честно-нечестно», подвижные игры 30–40-х гг. «Гуси-гуси», «Лапта», «Городки», «Камешки».

Познавательно-исследовательская деятельность (Н. А. Короткова). На примере книги А. Гайдара «Чук и Гек» проводилось экспериментирование «Юные химики» (получение различных запахов того или иного места путем смешения ароматов).

Моделирование. На примере книги А. Гайдара «Чук и Гек» были созданы макет «Избушка лесника» (рис. 1), макет «Комната».

При реализации проекта дети контактировали с другой возрастной группой, с семьей, с социумом (детская библиотека № 3).

Реализация проекта позволяет использовать полученные знания в дальнейшей работе по формированию познавательной активности детей.

Результатом проектной деятельности стала выставка детских рисунков «Образы книги», макет «Избушка лесника», совместная акция с родителями «Старинный чемодан» (мини-музей вещей 30–40-х гг.).

В ходе проекта «Книжкино лицо» созданы мини-музеи в чемодане (рис. 2, 3).



Рис. 1. Макет «Избушка лесника»



Рис. 2. Мини-музей в чемодане по рассказу А. П. Гайдара «Чук и Гек»



Рис. 3. Мини-музей в чемодане по повести Э. Н. Успенского «Крокодил Гена и его друзья»

АЛГОРИТМ ФОРМИРОВАНИЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ У ПОДРОСТКОВ НА ПРИМЕРЕ ГОРОДСКОГО ПРОЕКТА «ГРАМОТНЫЕ РЕШЕНИЯ»

*Игнатъева Полина Карленовна,
Кульков Александр Евгеньевич,
методисты,
Кечаева Марина Владимировна,
педагог-организатор,
МБУ ДО «ЦДО «Экология детства» г. о. Самара*

Сегодня под финансовой грамотностью понимается «результат процесса финансового образования, который определяется как сочетание осведомленности, знаний, умений и поведенческих моделей, необходимых для принятия успешных финансовых решений и в конечном итоге для достижения финансового благосостояния» [8, с. 3].

Процесс формирования финансовой грамотности у населения является важной задачей, поскольку высокий ее уровень способствует развитию экономики, повышению уровня жизни и общественного благосостояния. Сегодня она является такой же необходимостью, как умение читать, писать и считать. Так, министр финансов Российской Федерации А. Г. Силуанов отмечает: «Будучи финансово-неграмотными, люди могут попасть в сложные ситуации, имеющие далеко идущие последствия, особенно, когда речь идет о людях с низкими доходами, социально менее защищенных. Поэтому финансовая грамотность становится навыком, необходимым для каждого человека в двадцать первом веке. Финансовый кризис усугубил ситуацию, одновременно усилив спрос на программы финансового образования во всем мире и необходимость развития более интегрированного стратегического подхода, направленного на расширение доступа к финансовым услугам, а также повышение финансовой грамотности и усиление защиты прав потребителей финансовых услуг» [6].

На данный момент государством активно проводится политика финансового образования населения. Правительством Российской Федерации была утверждена Стратегия повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на период 2017–2023 гг. (далее – Стратегия), был запущен план мероприятий («дорожная карта»), основной целью которого является повышение финансовой грамотности российских граждан (особенно учащихся школ и высших учебных заведений, а также взрослого населения с низким и средним уровнями доходов), и, кроме того, содействие формированию у российских граждан разумного финансового поведения. В Самарской области была запущена региональная программа «Повышение финансовой грамотности населения Самарской области» на 2020–2023 годы [8; 4].

Мы считаем, что особое внимание при этом необходимо уделять формированию основ финансовой грамотности школьников, поскольку именно они в ближайшем будущем станут участниками рынка финансовых услуг. В современных общественно-экономических условиях подростки довольно рано получают денежные средства в свое распоряжение и тратят их, как правило, на развлекательно-досуговые товары и услуги [1]. Низкий уровень финансовой грамотности и низкая мотивация к обучению приводят к тому, что остальные области применения финансовых средств (депозит, страхование, инвестиции и т. д.) остаются вне поля зрения подрастающего поколения. Поэтому формирование основ финансовой грамотности в школьном возрасте важно для создания осмысленного отношения к финансам для будущей жизни.

В данной статье мы представляем практику формирования финансовой грамотности у подростков, которая велась в рамках городского проекта «Грамотные решения» и была направлена на выполнение задач, поставленных на региональном уровне. За время участия в проекте у ребят закладываются основы финансовой культуры, повышается финансовая грамотность членов его семьи, приобретаются навыки грамотного планирования финансового обеспечения своей жизни. Все это поможет им в будущем обеспечить достойный уровень благосостояния в условиях рыночной экономики, а также, возможно, определиться с выбором будущей профессии.

Рассматривая реализованную практику как алгоритм, нами была выделена следующая его структура:

1. Обучение педагога.
2. Разработка программы и ее компонентов.
3. Получение теоретических знаний.
4. Получение практических навыков.
5. Трудоустройство.

Остановимся подробнее на каждом этапе.

1. Обучение педагога. Эффективный качественный процесс обучения и развития ребенка возможен лишь при выполнении крайне важного условия – обучение самого педагога. Постоянное обновление знаний позволяет быть в курсе новых методов работы и других изменений в профессиональной сфере, а значит, лучше ориентироваться в поле своей деятельности и лучше выстраивать обучающий процесс. Кроме того, чтобы заинтересовать учеников, быть ими услышанным, необходимо использовать современные знания, которые будут им понятны, ведь проиграть ученику в знаниях означает убить свой авторитет.

Сегодня обучающие курсы в области экономики и финансов организованы как профессиональными образовательными организациями, так и специалистами реального сектора экономики (банки, представители бизнес сферы и т. д.). Повышение квалификации педагогических работников в области финансовой грамотности реализуется в очном формате на базе региональных методических центров с активной дистанционной поддержкой, которая предполагает самостоятельное изучение дополнительных материалов с применением информационно-коммуникационных технологий [3].

Педагогам, которые имеют опыт преподавания финансовой грамотности и готовы к развитию своих профессиональных компетенций, мы рекомендуем обратиться к методическим рекомендациям [2].

2. Разработка программы и ее компонентов. Концептуальной основой содержания курсов финансовой грамотности для подростков является «Система (рамка) финансовой компетентности для учащихся школьного возраста, разработанная в Проекте «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» [5]. Структура рамок для учащихся школьного возраста, разделена на девять сфер (предметных областей) финансовой грамотности:

1. Доходы и расходы: источники и виды доходов расходов, налоги и система налогообложения, финансовые оценки и контроль расходов, соотношение потребностей и желаний и др.
2. Финансовое планирование и бюджет предполагает знание и понимание того, что доходы требуют планирования и управления.
3. Личные сбережения: охватывает круг вопросов, связанных с сохранением личных финансов, общие умения в области сбережений.
4. Кредитование: включает понимание общих принципов кредитования, в том числе основных условий кредитования.
5. Инвестирование: содержит основные знания о том, что такое инвестирование, в чем его отличие от сбережения и кредитования, умения различать основные виды инвестиционных инструментов.
6. Страхование: включает понимание основных задач и принципов страхования.
7. Риски и финансовая безопасность: ключевая область финансовой грамотности, включающая возможность определения путей и способов управления финансами с учетом представлений о потенциальных финансовых прибылях или убытках.
8. Защита прав потребителей: охватывает знания прав и обязанностей потребителей на финансовом рынке и в рамках общей финансовой ситуации, а также основные последствия финансовых контрактов.
9. Общие знания экономики и азы финансовой арифметики: содержит знания и умения в области экономики и финансов. Содержит основные представления о налоговой системе, пенсионной системе и системе государственного страхования, общей экономической обстановке в

стране и мире, знания о разделении финансовой ответственности между государством и потребителем. Включает общие умения пользоваться некоторыми официальными финансовыми документами.

Предложенная рамка компетентностей была положена в основу отбора и систематизации содержания курсов финансовой грамотности для обучающихся организаций общего и среднего профессионального образования.

Эффективность будущих решений в области личных и семейных финансов определяется уровнем финансовой грамотности, что требует от образовательной организации комплексного подхода к разработке программы и способам ее реализации. В программу по финансовой грамотности целесообразно включить, помимо теоретических, практические занятия, деловые игры, экскурсии, сторителлинг, проектную работу и другие активные формы образовательной деятельности, тем самым используя практико-ориентированный подход к реализации программы.

В дополнение к непосредственной работе с УМК следует активно использовать интернет-источники актуальной аналитической информации, сведения о текущих показателях финансовых рынков, о предлагаемых населению банковских продуктах, об изменениях в законодательстве.

3. Получение теоретических знаний. В проекте «Грамотные решения» было запланировано проведение как очных, так и дистанционных занятий. Онлайн-обучение успешно развивается уже несколько лет и широко востребовано. Проанализировав современные обучающие онлайн-платформы и учитывая основную специфику проекта, мы выбрали следующие сервисы для проведения занятий и мероприятий проекта:

– Google Classroom. Данная онлайн-платформа была выбрана для реализации обучающих занятий, в состав которых входят: авторские видеуроки, онлайн-тестирование, демонстрация презентаций, решение кейсовых задач;

– Zoom. Этот сервис используется для осуществления онлайн-конференций, тренингов и мастер-классов от педагогов и партнеров проекта. Данная платформа позволяет проводить занятия с большим количеством участников, обладает удобным функционалом, который позволяет работать с интерактивными презентациями, аудио и видео контентом;

– Официальная группа проекта «Грамотные решения» в социальной сети «ВКонтакте». На данной платформе реализуются обучающие и культурные мероприятия, мастер-классы, виртуальные экскурсии, флешмобы и другие активности.

Использование онлайн-ресурсов дает дополнительные возможности профессиональному сообществу для повышения эффективности информационной и просветительской деятельности в сфере финансовой грамотности.

4. Получение практических навыков. Финансовая грамотность – это совокупность способностей, которые хотя и приобретаются в процессе финансового образования в школе и вузе, но осваиваются и проверяются на практике в течение жизни [7].

Для расширения образовательного пространства и привлечения дополнительных ресурсов для реализации проекта «Грамотные решения» нами велась активная работа по внедрению и укреплению взаимодействия и сотрудничества с социальными партнерами:

● Отделение по Самарской области Волго-Вятского главного управления Центрального банка Российской Федерации;

● Федеральная служба по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека;

● УФНС России по Самарской области;

● Отделение Пенсионного фонда Российской Федерации по Самарской области;

● Банк ВТБ (ПАО);

● ПАО «Сбербанк»;

● индивидуальные предприниматели и самозанятые г. о. Самара.

Проведение социальными партнерами обучающих занятий, массовых мероприятий, игр, встреч, практикумов оказало положительное влияние на качество обучения. Привлечение сторонних специалистов, а также смена учебной аудитории на современную локацию повышали мотивацию и способствовали восприятию предлагаемой информации подростками.

5. Трудоустройство. Следующим шагом в формировании финансовой грамотности стало трудоустройство участников проекта. Многолетний опыт работы с подростками 14–17 лет доказывает, что большинство из них работает в летний период в разных сферах деятельности: игра на гитаре на улицах, раздача листовок, работа аниматором и т. д. Однако в контексте разговора о формировании финансовой грамотности важно, чтобы подросток подошел к трудоустройству с составленным личным финансовым планом. Обучающиеся в нашем проекте ведут его с начала реализации программы, в ходе обучения могут его корректировать, а к моменту трудоустройства у каждого определены финансовые цели. Предоставление подростку возможности получать собственный доход и распоряжаться своими финансами поможет ему в будущем вырасти в финансово независимого взрослого.

Практика формирования финансовой грамотности у подростков в рамках городского проекта «Грамотные решения» по представленному алгоритму показывает, что комплексный подход к обучению, практико-ориентированность, активное взаимодействие с социальными партнерами и трудовой опыт помогает обучающимся устанавливать прямую связь между получаемыми теоретическими знаниями и их практическим применением в реальной жизни, достигать свои финансовые цели, нести ответственность за финансовые решения с учетом личной безопасности и благополучия.

Литература

1. 75 % подростков хотят повышать свою финансовую грамотность. – URL: <https://nafi.ru/analytics/75-podrostkov-khotyat-povyshat-svoyu-finansovuyu-gramotnost/> (дата обращения: 26.02.2023).

2. Методические рекомендации для педагогов по использованию интерактивных технологий и цифровых образовательных ресурсов при обучении финансовой грамотности для слушателей программы повышения квалификации «Формирование финансовой грамотности обучающихся с использованием интерактивных технологий и цифровых образовательных ресурсов» (продвинутый уровень). – М., 2020.

3. Онлайн-ресурсы по финансовой грамотности: возможности и вызовы в условиях «социального дистанцирования». – М.: Институт национальных проектов, 2020. – 39 с. – URL: <https://fgprofi.ru/news/Онлайн-ресурсы%20по%20финансовой%20грамотности.pdf> (дата обращения: 24.02.2023).

4. Региональная программа (стратегический план деятельности) «Повышение финансовой грамотности населения Самарской области» на 2020–2023 годы. Утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 23.04.2021 г. № 156-р. – URL: https://pravo.samregion.ru/wp-content/uploads/sites/2/2021/04/2304_156r.pdf (дата обращения: 27.02.2023).

5. Система (рамка) финансовой компетентности для учащихся школьного возраста. – URL: https://minfin.gov.ru/ru/document/?id_4=69544-sistema_ramka_finansovoi_kompetentnosti_dlya_uchashchikhsya_shkolnogo_vozrasta (дата обращения: 28.02.2023).

6. Совершенствование национальных стратегий финансового образования. Совместная публикация председательства Российской Федерации в «Группе двадцати» и ОЭСР. – URL: <https://gigabaza.ru/doc/163998.html> (дата обращения: 27.02.2023).

7. Стахович Л. В. Необходимость повышения финансовой грамотности молодежи как важнейший приоритет государственной политики // Материалы интернет-конференции «Дети и молодежь» (01.03.2010–04.04.2010). – URL: <https://iq.hse.ru/more/finance/neobhodimost-povishenia-finansovoj-gramotnosti> (дата обращения: 27.02.2023).

8. Стратегия повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на период 2017–2023 гг. Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 25 сентября 2017 г. № 2039-р. – URL: <http://static.government.ru/media/files/uQZdLRrkPLAdEVdaBsQrk505szCcL4PA.pdf> (дата обращения: 27.02.2023).

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФОРИЕНТАЦИИ СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ. САМАРСКИЙ КОНТЕКСТ

*Савенкова Елена Владимировна,
методист, педагог организатор
МБУ ДО «ЦДТ «Металлург» г. о. Самара*

Проект «Траектория», реализованный педагогами ЦДТ «Металлург» в 2022 календарном году в рамках городской проектной инициативы «Полет в будущее», был направлен на побуждение детей к рефлексии относительно выбора своей профессии. Причем команда педагогов попыталась учесть настоящие экономические реалии Самарской области, динамику изменений атласа профессий будущего¹. Благодаря игровым технологиям проект позволил выстроить несколько траекторий, на наш взгляд, подходящих для старшеклассников. Комплекс мероприятий проекта «Траектория» строился на последовательном вовлечении старшеклассников 7–11-х классов в профориентационную деятельность через игровые и образовательные технологии. В рамках проектной площадки старшеклассники обучались выстраивать свою личную траекторию успеха, повышать финансовую грамотность, мыслить конвергентно, ориентироваться в поле современной экономики с учетом актуальных вызовов.

Задачи, при помощи которых мы стремились приблизиться к вышеозначенной цели, носили составной характер и объединили несколько областей. Базовая задача была связана с включением игровых технологий в такое сложное дело, как выбор профессии. Практически все этапы проекта предполагали разработку собственных игровых технологий, или использование уже готовых игр.

В данной статье мы хотели бы остановиться на первом мероприятии проекта – фестивале настольных игр «Траектория» и на описании нашей авторской настольной игры, ставшей неотъемлемой частью всех мероприятий проекта и нашей основной методической разработкой².

В рамках проекта прошло много мероприятий и встреч³:

- серия игр и мероприятий проекта «Траектория» в рамках профильной смены «Вектор успеха» на базе центра «Арго» 17–30 июня. В играх приняли участие 200 человек;
- профильная краткосрочная смена «Траектория» в МАУ «Золотая рыбка», которая прошла в дни школьных каникул 29 октября – 4 ноября. Здесь прошли серии мастер-классов, творческие задания, защита проектов и конкурсы. В смене участвовали 49 подростков;
- мастер-класс по индивидуальным траекториям выбора профессии для участников фестиваля бизнес-идей «Траектория», который прошел 6 декабря;
- финальные мероприятия фестиваля бизнес-идей, которые состоялись 15 декабря 2022 г. В финале приняли участие 18 человек и представили на суд жюри свои бизнес-проекты по открытию собственных фирм или корпораций. Самые лучшие проекты-победители выложены на нашем сайте.

Но самым первым в череде фестивалей, самым интересным и сложным по форме для нас стал фестиваль настольных игр «Траектория», который прошел в марте–мае 2021 г. В нем приняло участие 64 старшеклассника школ города Самары.

Начнем с того, что команда проекта уже на этапе подачи заявки приняла решение создать собственную настольную экономическую игру-ходилку, которая смогла бы помочь старшеклассникам обратить внимание как на свои собственные возможности, так и на возможности динамично развивающейся Самарской области, в которой мы живем, учимся и работаем.

Хотелось бы отметить, что форма настольной игры была выбрана не случайно. Дело в том, что «настольные игры не только учат детей терпению в ожидании своего хода и соблюдению

¹ В нашей работе мы опирались на материалы проекта «Атлас новых профессий». С материалами можно ознакомиться по ссылке: <https://new.atlas100.ru/>

² Подробнее с игрой можно познакомиться на сайте «ЦДТ «Металлург», материалы доступны для скачивания: http://cdtmet.my1.ru/index/gorodskaja_proektnaja_ploshhadka_traektorija/0-344

³ С общим ходом проекта можно познакомиться в официальной группе в ВК: <https://vk.com/club210947895>

правил игры, умению побеждать и достойно принимать поражение. Они помогают развивать soft skills – «гибкие навыки», связанные не с предметными областями, а с личностными качествами и социальным взаимодействием: эмоциональный интеллект, критическое мышление, коммуникацию и работу в команде» [2].

Поскольку наша цель была довольно сложной – мы хотели подготовить старшеклассников к современным экономическим реалиям того региона, в котором они живут, то нам показалось, что именно форма настольной игры облегчит обсуждение этого непростого вопроса. Кроме того, настольные игры способны не только развлечь, но и качественно преподнести информацию, заинтересовать. Мы сразу сделали ставку на умение работать в группе и продумали два игровых сценария, которые можно реализовать на одном поле одними и теми же средствами.

В рамках фестиваля настольных игр мы проходили командный сценарий. Он, во-первых, позволял работать с группой и решать коммуникационные и лидерские вопросы, а во-вторых, существенно экономил время и усиливал конкурсную составляющую. Ведь по правилам фестиваля побеждала команда, заработавшая большой игровой капитал, а одновременно в рамках одной встречи могли играть до шести команд и у всех у них формировались собственные не повторяющиеся траектории.

Умения работать в группе, строить диалог и искать выход из неожиданных ситуаций, находить общий язык с остальными участниками игры, находить взаимопонимание и идти на компромисс существенно повышали шансы игроков в достижении цели. Таким образом мы решали две задачи – образовательную и командоформирующую.

В эту игру можно играть и классическим способом, где игрок работает только за себя. В таком сценарии будут совершенствоваться способности принимать решения, рисковать и выстраивать перспективу личного развития.

Как уже было отмечено, тема профориентации, особенно ранней, представление о том, чем хочет заняться в жизни человек и что ему нужно для этого сделать, что учесть – это очень стрессогенное поле как для подростков, как и для их родителей. Дело в том, что современные экономические реалии, популярность профессий, их востребованность на рынке труда, компетенции, которыми должен обладать специалист меняются стремительно в силу самых разных факторов и подросток очень рискует, выбрав не то направление или инвестировав время и средства в обучение на специальность, которая через четыре года потеряет популярность. Родители же, пытаясь давать советы, как правило, опираются на собственный опыт, но структуры рынка труда 30-летней давности и современные очень сильно различаются⁴.

Все эти обстоятельства пугают подростков, для них обсуждение темы будущей профессии может стать поводом для паники, а не для принятия взвешенных решений. И в этой ситуации вновь может помочь включение игровых технологий.

В настольных играх есть еще одна уникальная составляющая – определенная свобода действий, что принимается подростками как один из важных моментов на этапе преодоления данной стадии, и приближения их к взрослению⁵. Сценарий «ходилки» не линейен, он определяется броском кубика, который располагается в поле вероятностных действий, и не воспринимается как внешнее давление, скорее принимается как удача или неудача, а потому мягко и непосредственно осуществляет психологическую адаптацию для всех участников процесса, настраивает их на расслабленный рабочий ритм, отключает напряженность, связанную с линейными решениями.

В рамках фестивальных игр, а за два месяца у нас прошло шесть полноценных трехчасовых встреч, мы заметили, что подростки первые 20 минут действуют достаточно напряженно, но все больше и больше погружаясь в игру, подключаясь к рандомным броскам кубика, они забы-

⁴ Подробнее о радикальных изменениях современной экономики и рынков труда, набора приоритетной деятельности можно прочесть в следующих исследованиях: Труд и досуг: альманах Центра исследований экономической культуры. М.; СПб, 2021. 552 с.; Фогель Й. Расчет и страсть. Поэтика экономического человека. М., СПб., 2022. 656 с.

⁵ См. подробнее об игровых моментах в общении с подростками: Эльконин Д. Психология игры. М.: Владос, 1999.

вали о сложностях и начинали примерять на себя различные бизнес-стратегии достаточно свободно.

Остановимся подробнее на сценарии игры «Траектория» и на некоторых содержательных особенностях. Стоит отметить, что в нашем игровом сценарии очень важна роль ведущего – именно он определяет и регулирует время, заложенное на поиск ответов, вытягивает карточки, соответствующие типу задания, разрешает спорные ситуации, кредитует и собирает налоги. Одним словом, выступает супервизором игры. Вот почему перед игрой было важно подготовить ведущих.

В рамках фестиваля ведущими выступали педагоги, принявшие участие в разработке игры, знавшие её и способные принять быстрое решение в сложной ситуации. В рамках профильной смены такими ведущими уже выступали старшие подростки, отыгравшие фестиваль и понявшие принцип игры, они опирались на правила и свой опыт.

Игра «Траектория» разворачивается на игровом поле из четырех секторов с уровнями заданий, идущими по нарастанию сложности. Первый сектор – это обучение молодого бизнесмена и предоставление ему некоторых базовых ресурсов. На этом этапе игрок или команда могут заработать стартовый капитал – игровые «треки», познакомиться с нормативной базой, узнать или припомнить некоторые термины, полезные в деловом общении и прокачать гибкие навыки. Поскольку первый сектор – это развитие и накопление, здесь предлагается поучиться, подумать испытать удачу. Перед началом игры уже на первом секторе для удобства командной работы в каждой команде выбирается «бухгалтер» – самый ответственный и хорошо считающий участник.

На каждом круге есть условные обозначения заданий или событий, каждый бросок и решение команды формируют индивидуальные траектории игры. Первый сектор содержит следующие обозначения: академическая шапочка – задание на знание soft skills, стрелка вверх – развитие. Причем есть варианты отложенного развития, в которое нужно еще вложиться и получить отсроченный результат. А, как доказано в ряде психологических экспериментов, именно умение работать с отсроченным результатом приводит к успеху⁶. Далее в черед условных обозначений идет вопросительный знак – сложный вопрос на знание терминов или расчетов, экономические задачки; значки плюса и минуса – так называемые «данетки» – простые вопросы⁷, скорее, служащие для командообразования и знакомства. И, наконец, значок доллара со стрелочками вверх и вниз (мы разрабатывали дизайн в январе 2022 года, когда долларская экономика еще не дискредитировала себя) – этот значок обозначает риски и бонусы, которые сопровождают молодых бизнесменов, как в игре, так и в жизни.

По сценарию игры при переходе с первого на второй сектора осуществляется обязательная покупка малого предприятия, актуального на территории Самарской области (это аптека, автомастерская, пекарня или молокозавод), стоимость каждого предприятия обозначена на фигурке, которую ведущий выставляет на игровые «торги». У команды есть минута, чтобы решить какое предприятие и каким способом они могут приобрести. Если на первом секторе команда не заработала достаточного количества «треков», то, приняв коллегиальное решение, она может попросить кредит у ведущего. В рамках фестивальных игр было очень интересно послушать обсуждения кредитования, мотивы подростков не часто бывают рациональными, в основном, к сожалению, они эмоциональны, в результате чего на четвертом секторе игроки понимают, что сами упустили выгоду. Этот момент вскрыл достаточно низкий уровень финансовой грамотности в учащих 8–11-х классов и мог бы лечь в основу отдельного исследования с привлечением качественных методов.

Второй сектор позволит игрокам развить свое малое предприятие и попутно познакомиться с особенностями ведения малого бизнеса и отработать некоторые навыки, необходимые для

⁶ Например, знаменитый стэнфордский зефирный эксперимент один из серии экспериментов по изучению отсроченного удовольствия (delayed gratification), которые провел психолог Уолтер Мишель в Стэнфорде в конце 1960-х – начале 1970-х гг. (подробнее на <https://postnauka.ru/faq/156845>).

⁷ Например, утверждение «Налоги – это добровольные пожертвования граждан и фирм в пользу государства». Правильный ответ: Нет. Это обязательные платежи, взимаемые государством. Команда может ответить просто «Нет» и получить 500 треков, может пояснить ответ и на усмотрение ведущего получить доплату.

ведения бизнеса. Так игроки получают возможность развить свое предприятие, обучить сотрудников, инвестировать прибыль и тому подобное. Значки на поле остаются теми же, что и в первом секторе, но за счет карточек меняется их наполнение и усложняются вопросы и задания.

При переходе со второго сектора игроки получают доход от выбранного предприятия, доход с развития, если им выпали соответствующие карточки, минусуют потери с рисков, если они случились с их бизнесом. Кроме потерь с рисков при переходе со второго сектора, команда возвращает кредит с процентами и уплачивает налог с малого бизнеса, который составляет 1000 трекеров в нашей игре.

Этот сложный подсчет должен продемонстрировать подросткам, что собственный бизнес – это не только прибыль, но и постоянные вложения, возвраты и социальные обязанности и что понятие «чистая прибыль» – это исключительно теоретическая вещь.

Третий сектор подразумевает знакомство с крупными предприятиями Самарской области, и здесь команды должны купить одно из крупных предприятий. Условия покупки такие же, как на прошлом секторе: либо использовать активы, если их достаточно, либо взять кредит у ведущего. Решение принимается командой после обсуждения. Командам предлагается приобрести алюминиевый завод, «Автоваз» или шоколадную фабрику «Россия». Команда имеет право оставить и развивать свой малый бизнес и при этом купить крупный, если позволяют средства. Двойная выгода, впрочем, предполагает двойные риски и двойное налогообложение, о чем ведущий должен предупредить команды, пока они принимают решения. Любопытно, что в нашем сценарии, реализуемом в рамках фестиваля настольных игр, особой популярностью пользовались предприятия пищевой промышленности, как в малом, так и в крупном бизнесе.

Значки на третьем секторе остаются теми же, а вот вопросы становятся сложнее, связываются с выбранными предприятиями или отраслями и заставляют игроков подумать. Например: «Сельское хозяйство Самары приносит почти два процента от общего производства сельхозпродукции в России. Большую часть прибыли приносит растениеводство. Распределите культуры по мере возрастания валового сбора от большего к меньшему: зерновые культуры, картофель, подсолнечник» (правильный ответ – зерновые, подсолнечник, картофель). Или вопрос, требующий познаний в геологии и добывающей промышленности родного края: «Для строительства дорог в России, используют природные сыпучие материалы. Например, в Ленинградской области это мраморная крошка. Какую горную породу используют в этих целях в Самарской области?» (ответ: известняк/щебень).

Единственный новый и необычный значок в виде башенки появляется в третьем секторе и обозначает возможность получения государственной субсидии, обращая внимание игроков на то, что государство может объединить свои интересы с бизнесом и поддержать ту или иную отрасль.

Переход на четвертый сектор предполагает игровое развитие бизнеса за пределами Самарской области – франчайзинг⁸, а также знакомство с крупными экономическими кластерами нашей области, способными выйти на международный рынок. Здесь осуществляется самостоятельный сценарий, позволяющий резко увеличить прибыль. При завершении четвертого сектора команды сначала уплачивают налоги и кредиты (если были). В конце игры команды подсчитывают чистый доход, оставшийся после всех выплат и компенсации рисков. Побеждает команда, у которой больший доход получен за меньшее время.

На этом можно остановить игру, но в рамках фестивальных или лагерных мероприятий можно предложить открытый финал и перейти в поле брендинга⁹ и продвижения игрового предприятия или бизнеса. Команды могут получить творческое задание на создание брендбука или проекта продвижения.

⁸ В общем смысле франчайзинг – это «аренда» товарного знака или коммерческого обозначения. Использование франшизы регламентируется договором между франчайзером (тот, кто предоставляет франшизу) и франчайзи (тот, кто её получает).

⁹ Брендинг – комплекс действий, использующих рекламные и маркетинговые средства.

Все вышеперечисленные игровые нюансы позволили нам в рамках проекта привлечь внимание подростков к сложному миру финансовой грамотности, выбора собственной бизнес-стратегии, определению своего места в поле профессий будущего. Настольная игра «Траектория» получилась достаточно сложной, но при этом динамичной, включающей в себя яркий современный дизайн, сложные вопросы, элементы командообразования, возможность совершенствовать знания не только по экономике, но и по географии, обществознанию, математике, психологии.

Хотелось бы еще раз подчеркнуть, что включение тематических настольных игр в проектную и образовательную деятельность позволяет установить творческий и открытый диалог с подростками. Возможен вариант создания настольной игры совместно с детьми – это очень продуктивный ход. В нашем проекте мы использовали элементы совместной работы с ребятами и при первом прогоне запросили от участников подробный анализ игры, подростки включились в обсуждение и внесли некоторые важные коррективы в наш сценарий.

Литература

1. Громова Д. А. Настольные игры как современный инструмент работы психолога в сопровождении подростков // Современная психология: материалы IV Международной научной конференции (г. Казань, октябрь 2016 г.). – Казань: Бук, 2016. – С. 16–19. – URL <https://moluch.ru/conf/psy/archive/236/11111/> (дата обращения: 20.01.2023).
2. Социализация играючи: Как с помощью настолок научить детей взаимодействовать друг с другом. – URL: <https://rosuchebnik.ru/material/nastolnye-igry/> (дата обращения: 20.02.2023).
3. Труд и досуг: альманах Центра исследований экономической культуры. – М.; СПб., 2021. – 552 с.
4. Фогель Й. Расчет и страсть. Поэтика экономического человека. – М., СПб, 2022. – 656 с.
5. Шишкина Н. С. Настольная игра как средство профессиональной подготовки студентов педагогических вузов к деятельности классного руководителя / Н. С. Шишкина, Н. С. Касаткина // Вестник Южно-Уральского государственного гуманитарного педагогического университета. – 2019. – № 3. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nastolnaya-igra-kak-sredstvo-professionalnoy-podgotovki-studentov-pedagogicheskikh-vuzov-k-deyatelnosti-klassnogo-rukovoditelya/viewer> (дата обращения 20.02.2023).
6. Эльконин Д. Психология игры. – М.: Владос, 1999. – 360 с.

ПРИВЛЕЧЕНИЕ ШКОЛЬНИКОВ К КУЛЬТУРНОМУ НАСЛЕДИЮ НАРОДОВ, ПРОЖИВАЮЩИХ НА ТЕРРИТОРИИ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ, ПОСРЕДСТВОМ ИГР И ОНЛАЙН-ТЕХНОЛОГИЙ

*Шакурова Лилия Энесовна,
методист,
Шевченко Екатерина Витальевна,
заместитель директора
МБУ ДО ЦДТ «Спектр» г. о. Самара*

Формирование культурной памяти у молодого поколения, сохранение национальной и региональной самобытности чрезвычайно актуально в наше время. Всего на территории Самарской области проживают представители 157 национальностей и 14 этнических групп.

С целью расширения кругозора школьников и молодежи, знаний о культуре народов Самарского края посредством онлайн-технологий командой МБУ ДО ЦДТ «Спектр» г. о. Самара в 2022 году была реализована городская проектная инициатива «Самарская мозаика 2.2» в рамках реализации Стратегии комплексного развития городского округа Самара на период до 2025 года. Основная задумка проекта – с помощью игр познакомить детей с культурным наследием народов проживающих на территории Самарской области, так как любой образовательный материал эффективнее усваивается в игровой форме. Целевая группа проекта – это учащиеся школ города в возрасте от 10 до 18 лет.

«Самарская мозаика 2.2» – это проект, включающий в себя участие школьников как в очных, так и в онлайн-мероприятиях и играх на странице проекта в социальной сети «ВКонтакте». При реализации проекта использовались наиболее востребованные формы работы: дистанционные конкурсы, онлайн-викторины и игры, квиз-игры, народные игры. За всеми обновлениями проекта участники следили на странице проекта.

Для подготовки и оформления информационных и мультимедийных материалов, размещения их на странице проекта в «ВКонтакте» (URL: https://vk.com/samarskaya_mozaika) был создан пресс-центр из числа волонтеров ЦДТ «Спектр». В течение года регулярно проводилось обучение и подготовка команды пресс-центра как в очном, так и в дистанционном формате. Волонтеры изучали много информации по тематике проекта, обрабатывали готовые материалы педагогов, чтобы сделать их более привлекательными. Пресс-центром был разработан логотип и дизайн страницы в сети «ВКонтакте» (обложка, лента меню). В ходе реализации проекта волонтеры оказывали помощь в организации и проведении мероприятий.

В течение года на странице проекта проводились дистанционные игры с заданиями по краеведению и народам Самарского края. Подготовлены и опубликованы посты и материалы о национальной символике, орнаментах народов Поволжья, оберегах и талисманах, народных играх, сказках, пословицах и поговорках, о том, чем они похожи. Обучающимися и педагогами созданы мультфильмы по легендам Самарского края, записаны аудиосказки в рамках Дня говорящей книги.

Педагогами центра «Спектр» были подготовлены и сняты видео мастер-классов по изготовлению народных кукол и кухне народов. Все материалы опубликованы на странице проекта и доступны для педагогического сообщества. Такой формат изучения культуры народов, проживающих в Самарской области, позволяет легко и интересно познакомиться с культурой народов, играх и традициях своей семьи.

Мероприятия, проводимые на странице «ВКонтакте», мотивировали ребят на участие в проекте и позволили реализовать их творческие способности, увидеть результат собственной работы, что способствовало саморазвитию и культурному росту.

Регулярно проводились встречи команды проекта для обсуждения, подготовки и оформления познавательных материалов на странице проекта «Самарская мозаика 2.2», а также разработки вопросов и заданий интеллектуальных викторин и игр. Организован обучающий практический семинар для педагогов «Народные игры как средство сохранения и передачи

общечеловеческих ценностей и традиций народа». Участники семинара научились проводить русские игры «Дударь», «Золотые ворота», «У медведя во бору», татарскую игру «Маляр и краски», башкирскую игру «Липкие пеньки» и многие другие.

В рамках проекта «Самарская мозаика 2.2» состоялся открытый городской конкурс социальных видеороликов и плакатов «Я, мы – дружба единая». В конкурсе приняло участие 98 работ из 35 образовательных учреждений городского округа Самара. Участниками были представлены плакаты, созданные в графических редакторах, в формате коллажей из фото и оформленные на ватмане. В конкурсных видеороликах были представлены сольные и коллективные работы, в которых ребята рассказывали о культуре народов, их разнообразии, снимали мастер-классы. Многие в своих работах отразили культурное сходство народов.

С мая по сентябрь 2022 года на дворовых площадках клубов по месту жительства центра «Спектр», а также в лагерях с дневным пребыванием детей школ № 79, 83, 85, 100, 108, 120 командой проекта проводились игры народов. Ребята познакомились с народными играми, изучали народный фольклор, потешки и считалочки, научились применять их в играх. В июне был организован флешмоб «Мы едины»: ребята подобрали музыкальное сопровождение и танцевальные движения, по итогам снят видеоролик, который опубликован на странице проекта «Самарская мозаика 2.2». В играх и флешмобе приняло участие 447 школьников.

В период реализации проекта была подготовлена и проведена интернет-викторина «Народная мозаика», которая состояла из нескольких разделов, посвященных культуре, традициям, одежде и кухне. В каждом разделе викторины были разные виды вопросов, например: верно ли утверждение, выберите правильный ответ, что изображено на фото. Всего в викторине «Народная мозаика» принял участие 1501 человек.

Главным мероприятием проекта стала интеллектуальная квиз-игра, посвящённая культуре народов Самарского края, которая состояла из пяти туров и была рассчитана на учащихся 8–9-х классов. Больше всего участникам понравился музыкальный тур, где после прослушивания фрагмента народной музыки нужно было отгадать ее национальную принадлежность. В школах города были проведены отборочные игры, по итогам которых определились команды-финалисты. В каждой игре участвовало 2–3 класса школьников, которые делились на команды по 7–8 человек. В играх приняло участие 547 человек. Финал игры состоялся в декабре 2022 года на базе школы № 139 в рамках итогового мероприятия фестиваля «Наследники традиций». На фестивале были организованы:

- 10 игровых площадок;
- мастер-класс «Ёлочная игрушка» с логотипом проекта;
- финал интеллектуальной квиз-игры «Наследники традиций», состоящий из шести туров;
- выступления хореографического ансамбля народного танца;
- мастер-класс для педагогов, сопровождающих команды, по играм народов и рисованию;
- награждение команд-победителей финальной игры грамотами, кубками и сувенирными подарками.

В организации мероприятий, разработке и подготовке познавательных материалов, вопросов интеллектуальных игр была оказана консультативная помощь социальных партнеров: Дома дружбы народов, Детской библиотеки № 18, филиала МБУК г. о. Самара ЦСДБ, Библиотеки № 20, филиала МБУК г. о. Самара СМИБС, МБОУ Школа № 139 г. о. Самара.

Все поставленные задачи проекта «Самарская мозаика 2.2» выполнены в полном объеме и достигнуты следующие результаты:

- разработана методическая продукция: информационные и мультимедийные материалы;
- расширены знания школьников и молодежи о культуре народов, проживающих на территории Самарской области;
- организован интеллектуальный досуг школьников.

Количество волонтеров – 25.

Количество участников – 2704 человека.

Количество социальных партнеров – 4 организации.

Получено множество положительных отзывов как от педагогических работников, так и от самих ребят – участников проекта, что является для нас показателем качества и эффективности его реализации.

Проект «Самарская мозаика 2.2» позволил школьникам не только расширить знания о культуре народов, проживающих на территории Самарского края, но и лучше узнать традиции своей семьи, народа, что способствует формированию гражданской идентичности подрастающего поколения.