УЧАТИЕ В ГОРОДСКОМ КОНКУРСЕ

инновационных практик «От идеи до победы» – 2018

1. Название: Интерактивная Лаборатория

2. Ф.И.О. должность заявителя: Тарасова Елена Васильевна

3.Образовательная организация (название, адрес): Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение – детский сад № 72, 620095, г. Екатеринбург,

ул. Соболева, 17

4. Паспорт проектной идеи

|  |  |
| --- | --- |
| Название инновационной разработки (идеи, проекта) | Интерактивная Лаборатория. |
| Цель | Формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий, средств робототехники, высокотехнологических игрушек. |
| Задачи | * создать условия для работы в детской интерактивной лаборатории; для развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности; * обогатить развивающую предметно-пространственную среду ДОУ, способствующей достижению новых образовательных результатов; * раскрыть способности каждого ребенка, воспитание личности готовой к познавательной активности в высокотехнологичном мире; * развивать коммуникативные навыки детей дошкольного возраста, умение работать в команде; * развивать умение составлять алгоритмы (основы программирования), используя лого робота пчелку Bee- Bot; * развивать познавательные процессы: внимание, память, логическое мышление, мелкую моторику рук и глазомер у детей, используя конструктор «Lego», инструкцию, действуя по образцу и самостоятельно; * развивать творческие способности и художественный вкус ребенка, инженерный тип мышления: гибкий, пытливый, критически настроенный ум, который способен поставить под сомнения имеющийся уклад с помощью Роботологии; * развивать любознательность и познавательную мотивацию; * расширять кругозор детей. |
| Целевая аудитория | Все участники образовательных отношений. |
| Актуальность | В связи с проникновением в жизнь дошкольника информационно-коммуникационных технологий происходит вытеснение интереса к предмету и его свойствам интересом к средствам передачи информации об окружающем мире. При этом наблюдается дефицит общения между взрослыми и детьми, идет замена реального общения на общение с компьютером, частое использование которого негативно влияет на психику ребенка. Утрачена потребность дошкольника приложить усилия к познанию нового, речевое развитие сводится к минимуму. В данной ситуации необходимо изменить подходы к познавательному и личностному развитию ребенка. |
| Новизна | Компьютеризация проникла практически во все сферы жизни и деятельности современного человека. Причина тому – повышение роли информации, превращение ее в одну из важнейших движущих сил всей производственной и общественной жизни. Стремительный скачок в развитии компьютеров и прочих технических устройств, сделал эту технику достаточно доступной. Поэтому внедрение компьютерных технологий в образование – логичный и необходимый шаг в развитии современного информационного мира в целом. |
| Проблема, на решение которой направлена идея | Научиться балансировать между услугами компьютера-помощника и познавательным, речевым, творческим, а также коммуникативным развитием детей дошкольного возраста. |
| Содержание (концепция) проекта | Лаборатория – новый элемент развивающей предметно-пространственной среды. Она создаётся для развития у детей познавательного интереса, формирования навыков исследовательской деятельности и основ научного мировоззрения. В тоже время лаборатория – это база для игровой деятельности ребёнка по следующим направлениям:  1. Работа с детьми дошкольного возраста:  - Модуль «Научное общество дошкольников» (сюжетно-ролевая игра в которой проводятся опыты, эксперименты, наблюдения по разной тематике);  - Модуль «Мультимедийная Лаборатория» (познавательная активность в различных видах деятельности: дидактические, творческие, познавательные игры, проектная деятельность дошкольников с использованием интерактивной панели и smart-доски);  - Модуль «Забавные механизмы» (Lego Конструирование «Создай свою историю», игры с конструктором «Роботология», программирование лого робота пчелки Bee-Bot).  2. Работа с педагогами:  - Модуль «Мультимедийная Лаборатория» (разработка педагогами дидактических, познавательных, речевых, коммуникативных игр с использованием ИКТ, определение процентного соотношения для создания баланса между услугами компьютера-помощника и познавательным, речевым, творческим, а также коммуникативным развитием детей дошкольного возраста);  - Модуль «Методическая копилка» (Составление рекомендаций, брошюр, разработка сценариев мероприятий);  - Аукцион «Педагогических идей» (Использование инновационных технологий, участие в работе конференций, круглых столов, семинаров, работа в стажерских парах, представление педагогического опыта педагогам района, города)  - Конкурсное движение.  3. Взаимодействие с родителями (законными представителями):  - Модуль «Мультимедийная Лаборатория» (Мастер-классы, творческие мастерские, выставки с участием родителей (законных представителей); разработка детско-родительских проектов, творческие встречи в педагогической гостиной).  - День открытых дверей в Интерактивной Лаборатории;  4. Взаимодействие с социальными партнерами.  Для создания Интерактивной Лаборатории в ДОУ имеется: Интерактивная панель, 2 smart-доски, 4 набора лого роботов пчелок Bee-Bot; Lego Конструирование «Создай свою историю», игры с конструктором «Роботология». |
| План работ по реализации идеи | 1 этап – подготовительный (определение темы инновационной разработки, актуальности, постановка цели и задач, подбор необходимых материалов, пополнение развивающей предметно-пространственной среды ДОУ, способствующей достижению новых образовательных результатов; определение основного пути реализации идеи, назначение ответственных за реализацию; определение численности и состава команды проекта; фиксация ожиданий от заинтересованных сторон; включение родителей (законных представителей) в инновационную деятельность).  2 этап - реализация проекта, внедрение технологии «балансир», направленной на создание баланса между услугами компьютера-помощника и различными видами деятельности детей.  3 этап - презентация и подведение итогов (анализ реализации поставленных целей, задач, рисков, результатов и достижений дошкольников, родителей (законных представителей), педагогов; фотоотчёт; определение задач для новых проектов. |
| Единомышленники (потенциальная команда) | Сагдеева Наталья Леонидовна, заместитель заведующего по ВМР, воспитатель ВКК;  Артюхова Анастасия Николаевна, воспитатель 1КК;  Тарасова Елена Васильевна, воспитатель 1КК. |
| Партнеры (существующие и потенциальные) | Сотрудничество с существующими социальными партнерами:  - ООО «Интерактивные системы», ООО «Роботология»  Заключение договоров о сотрудничестве с МБУ ИМЦ «Развивающее образование» Верх-Исетского района г. Екатеринбурга, ГБП ОУ СО «Свердловский областной педагогический колледж» Многофункциональный центр прикладных квалификаций. |
| Потенциальные результаты реализации идеи | Стабильное функционирование Интерактивной Лаборатории в дошкольной образовательной организации.  Разработана и внедрена в практику технология «Балансир», направленная на умение всех участников образовательных отношений балансировать между услугами компьютера-помощника и познавательным, речевым, творческим, а также коммуникативным развитием детей дошкольного возраста. Представление результатов педагогическому сообществу. |
| Критерии и показатели достижения результатов реализации идеи (количественные и качественные) | 1. Для педагогов: повышение качества образования детей за счет сочетания традиционных и интерактивных методов организации воспитательной и образовательной деятельности; разработан и внедрен в работу модуль «Мультимедийная Лаборатория»; разработка методических материалов с привлечением социальных партнеров. 2. Для родителей: родители активно принимают участие в творческих детско-родительских проектах, используют технологию «балансир» в семье, являются активными партнерами в воспитательной и образовательной деятельности.   3. Для детей: дети проявляют любознательность, самостоятельность, инициативу и познавательную мотивацию. Ребенок умеет составлять алгоритмы с помощью лого роботов пчелок Bee-Bot; Lego Конструирования «Создай свою историю», игр с конструктором «Роботология», интерактивной панели. Дошкольник способен представить результаты своей деятельности сверстникам, родителям, на конкурсах различного уровня. |
| Возможности масштабирования | Информация о работе Интерактивной Лаборатории будет размещена на сайте дошкольного учреждения. Родители (законные представители) будут посещать открытые мероприятия, принимать участие в проектной деятельности, в планировании работы лаборатории, в разработке дидактических игр с использованием ИКТ. |
| Возможности реализации идеи в других образовательных организациях | Планируется обмен опытом с педагогами района, города через мастер-классы, семинары-практикумы, деловые игры. |