

Приложения

1. Приложение № 1 - Критерии для анализа развития познавательного интереса детей дошкольного возраста.
2. Приложение № 2 - Констатирующая диагностика.
3. Приложение № 3 - Развивающая предметно-пространственная среда.
4. Приложение № 4 - Элементы цифровой образовательной среды – планшеты.
5. Приложение № 5 – Педагогический проект «Devar» для детей старшей группы.
6. Приложение № 6 - Карточка физкультминуток, закодированная QR кодом.
7. Приложение № 7 – Физкультминутки.

**Критерии для анализа развития познавательного интереса детей
дошкольного возраста**

Таблицы мониторинга Верещагиной Н.В.

Критерий № 1: Задает вопросы взрослому, любит экспериментировать, интересуется новым, активен в процессе НОД

Критерий № 2: При затруднениях обращается за помощью к взрослому

Критерий № 3: Адекватно пользуется вербальными и невербальными средствами общения, конструктивными способами взаимодействия с детьми и со взрослыми

Критерий № 4: Способен изменять стиль общения со взрослым и сверстником в зависимости от ситуации

Критерий № 5: Способен предложить собственный замысел и воплотить в рисунке, постройке, в рассказе

Критерий № 6: Самостоятельно применяет усвоенные способы деятельности, в зависимости от ситуации изменяет способы решения задач

Критерий № 7: Поддерживает беседу, высказывает свою точку зрения, согласие и несогласие

Критерий № 8: Проявляет устойчивый интерес к различным видам детской деятельности, использует различные источники информации

Критерий № 9: Проявляет любознательность, интерес к исследовательской деятельности.

Оценка уровня развития познавательного интереса:

1 балл – ребенок не имеет представлений по указанному критерию;

2 балла – ребенок имеет отрывочные, бессистемные представления по указанному критерию;

3 балл – ребенок имеет частично усвоенные, неточные, неполные представления по указанному критерию;

4 балла – ребенок имеет усвоенные с незначительными неточностями представления по указанному критерию;

5 баллов – ребенок имеет полностью усвоенные представления по указанному критерию.

Констатирующая диагностика

ФИ ребенка	№1: Задает вопросы взрослому, любит экспериментировать, интересуется новым, активен в процессе НОД	№2: При затруднениях обращается за помощью к взрослому	№3: Адекватно пользуется вербальными и невербальными средствами общения, конструктивными способами взаимодействия с детьми и со взрослыми	№4: Способен изменять стиль общения со взрослым и сверстником в зависимости от ситуации	№5: Способен предложить собственный замысел и воплотить в рисунке, постройке, в рассказе	№6: Самостоятельно применяет усвоенные способы деятельности, в зависимости от ситуации изменяет способы решения задач	№7: Поддерживает беседу, высказывает свою точку зрения, согласие и несогласие	№8: Проявляет устойчивый интерес к различным видам детской деятельности, использует различные источники информации	№9: Проявляет любознательность, интерес к исследовательской деятельности.
	Н.Г	Н.Г	Н.Г	Н.Г	Н.Г	Н.Г	Н.Г	Н.Г	Н.Г
Бондарев Лев	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Говоров Максим	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Головин Владимир	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Несвоев Стас	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Пашкова Даша	3	3	3	4	3	3	3	3	3
Ходыкина Василиса	3	3	4	4	3	3	3	3	3
Чучуева Катя	4	3	4	4	3	3	3	3	3
Шевелев Илья	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Петрова Лера	3	3	4	3	4	4	3	3	4
Фарзалиева Тая	4	4	4	4	4	4	4	4	4
ИТОГИ	Н-55,5% С-44,5%	Н-66,67% С-33,33%	Н-33,33% С-66,67%	Н-33,3% С-66,7%	Н-55,5% С-44,5%	Н-55,5% С-44,5%	Н-66,7% С-33,3%	Н-66,7% С-33,3%	Н-55,5% С-44,5%

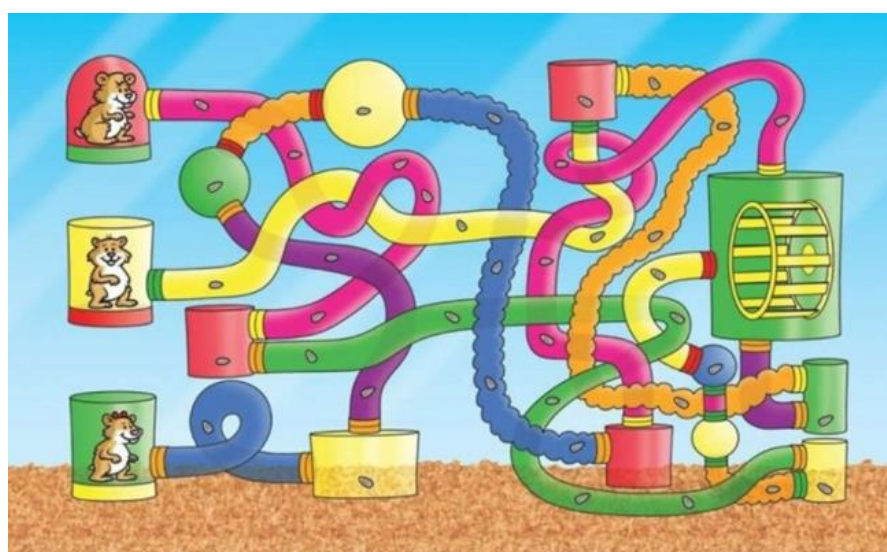
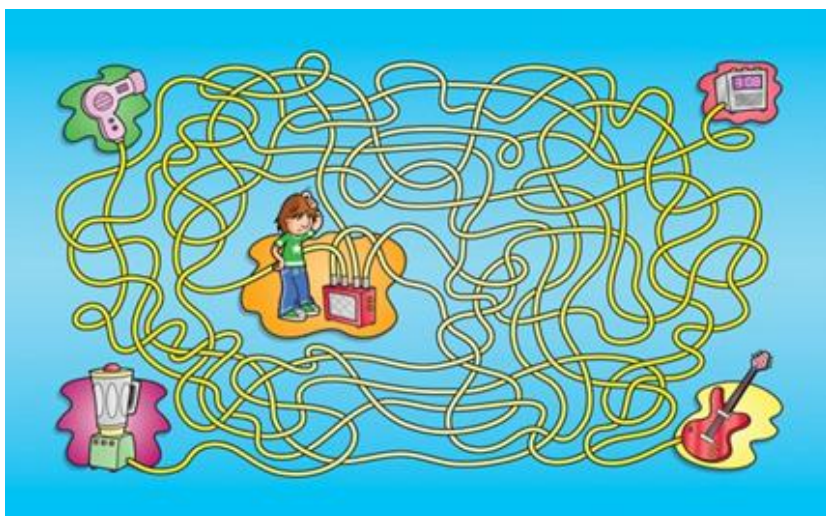
Развивающая предметно-пространственная среда



Карточки для игр по познавательной деятельности



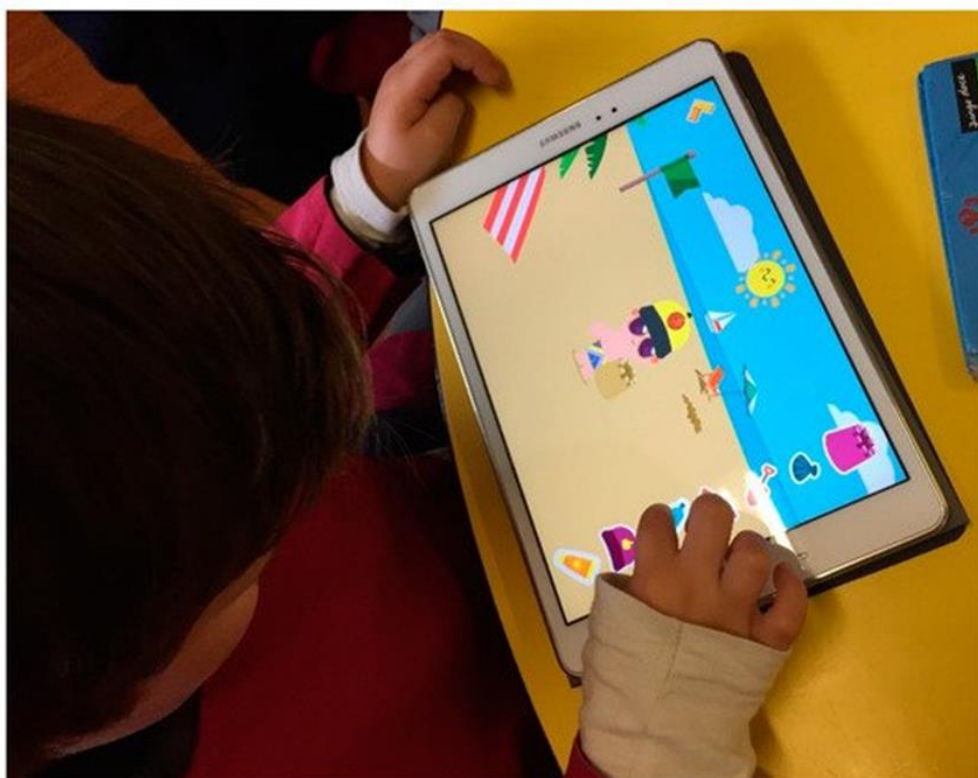
Игры на устойчивость внимания



Игровое поле с разметкой и QR кодом



Элементы цифровой образовательной среды – планшеты



**Педагогический проект «Devar» для детей старшей группы
Технологическая карта проекта**

Название проекта	«Devar»
Тема проекта	Использование мобильного обучения с элементами дополненной реальности в организации образовательного процесса с детьми дошкольного возраста.
Тип проекта	Педагогический проект
Участники проекта	Воспитатель Уварова Ю. А. Воспитанники старшей группы
Основание для разработки. Проблема	<p>Актуальность:</p> <p>Результаты исследования Российской академии образования под руководством Давида Иосифовича Фельдштейна констатируют, что, начиная с 2021 г., резко снизилось когнитивное (познавательное) развитие детей дошкольного возраста:</p> <ul style="list-style-type: none"> •у них не развит внутренний план действий; •снижен уровень детской любознательности и воображения; •Детям оказывается недоступным то, с чем легко справлялись их ровесники три десятилетия назад. <p>Поэтому, формирование у воспитанников познавательного интереса и создание предпосылок для его дальнейшего позитивного развития - важная миссия дошкольного образования.</p> <p>Быстрое изменение общественных отношений, связанное со стремительным развитием технологий, влечет за собой необходимость модернизации методов и средств обучения и воспитания. В связи с происходящими переменами возникает потребность в поиске новой эффективной мотивации детей к деятельности. Повсеместное внедрение компьютерных технологий приглашает нас к размышлениям о том, какие возможности открывает взаимодействие с новым – ярким и эмоциональным – цифровым миром для дошкольников 21 века.</p> <p>Проблема:</p> <p>Современных детей с рождения окружают разные гаджеты: они растут в цифровой среде и рано начинают осваивать смартфоны, планшеты и компьютеры. Поиск решения проблемы привел к идее использования в образовательной деятельности современных информационно-коммуникативных технологий, а точнее технологии дополненной реальности (в том числе – мобильных</p>

	<p>устройств) как средства активизации когнитивной сферы воспитанников и создания положительного эмоционального фона во время совместной и самостоятельной деятельности. Профессиональный стандарт педагога предусматривает владение педагогом такими компетенциями, как умение владеть информационно-коммуникативными технологиями и способность применять их в образовательной деятельности.</p>
<p>Концепция (идея) проекта</p>	<p>Решение данной проблемы подсказали сами информационные технологии. Помощь педагогам в обучении и развитии детей, может оказать инновационный продукт «Devar» или технология дополненной реальности. Дополненная реальность – уникальная технология, позволяющая объединять реальные и виртуальные объекты: с помощью мобильного приложения и камеры мобильного устройства, картинки оживают, превращаясь в объемные интерактивные игрушки с разными историями. Например: Маугли смеется и ходит на руках, собачка играет со своим хвостом, лает, а полицейская машина превращается в настоящего сыщика. «Devar» - это ответ изменениям культуры и общества, один из множества качественно других источников воспитания и обучения ребенка 21 века. Это оборудование, в котором воплотилось совпадение личностных интересов дошкольников и ценностных образовательных установок педагога.</p> <p>Использование «Devar» в образовательном процессе детского сада может способствовать возникновению познавательной мотивации, развитию любознательности и стремлению ребенка к самостоятельной познавательной деятельности.</p> <p>Методические материалы по использованию «Devar» отсутствуют. Поэтому возникла необходимость в создании дидактического материала по использованию данной технологии в образовательном процессе.</p>
<p>Цель проекта</p>	<p>Создание условий для позитивного развития познавательного интереса у детей дошкольного возраста через использование в образовательном процессе комплекса педагогических методик и технических средств, основанном на применении элементов мобильной технологии дополненной реальностью.</p>
<p>Задачи проекта</p>	<p>1.Подобрать и апробировать на практике мобильные устройства и программное обеспечение, дающие возможность использования элементов технологии дополненной реальности, изучить возможности их адаптации к образовательному процессу.</p>

	<p>2. Разработать дидактические материалы (сценарии образовательных ситуаций), основанные на использовании элементов технологии дополненной реальности.</p> <p>3. Апробировать и оценить эффективность данной технологии.</p>
Сроки и этапы реализации проекта	<p>январь-май 2022 год</p> <p>1 этап – подготовительный – январь-февраль</p> <p>2 этап – реализующий – март, апрель</p> <p>3 этап – обобщающий - май</p>
Стратегия и механизмы реализации проекта	<p>План мероприятий по реализации проекта</p> <p>I этап – подготовительный</p> <p>Задачи:</p> <p>Мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостоятельный поиск информации (интернет, педагогическая, методическая литература); - изучение педагогического опыта других дошкольных учреждений. <p>II этап – реализующий</p> <p>Задачи:</p> <p>Мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> - совместное сценарирование методических и дидактических материалов; - проведение совместной с детьми образовательной деятельности с использованием инструмента «Devar». <p>III этап – обобщающий</p> <p>Задачи:</p> <p>«Devar».</p> <p>Мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> - заседание проблемной группы, - выступление на педагогическом совете.
Ожидаемые результаты	<p>Ожидаемый результат педагога:</p> <p>Ожидаемый результат ребенка:</p>
Продукт проекта	<p>Папка с дидактическими материалами примерных сценариев образовательных ситуаций с использованием технологии «Devar».</p>
Ресурсы	<p>Планшетные компьютеры, мобильное приложение «Devar», книги, в которых нужно использовать мобильное приложение «Devar» в дополненной реальности (AR-книги). Интернет.</p>
Риски	<p>Соответствующее наличие планшетов, интернет-доступность.</p>
Трансляция проекта	<p>Презентация опыта:</p> <p>на Педагогических советах, семинарах, конференциях, проблемных группах, мастер-классах.</p>

Дальнейшее развитие проекта	<p>Использование технологий, методов и приемов мобильного обучения с элементами дополненной реальности:</p> <ul style="list-style-type: none">- в развивающую предметно-пространственную среду, с целью создания условий для самостоятельного поиска информации;- во взаимодействие с родителями: создать для родителей материалы консультаций по использованию мобильной технологии с дополненной реальностью.;- использование элементов дистанционного обучения участников образовательного процесса;- создание дидактических игр с использованием напечатанных на бумажных носителях QR- кодов ссылок на объекты дополненной реальности.- дальнейшее изучение мобильных приложений «Devar kids», «Devar»-музей.
-----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Картотека физкультминуток, закодированная QR кодом
(гимнастики для глаз)**



Физкультминутки

