

**Перечень материалов, размещаемых на сайте образовательной организации –
участника Конкурса**

1. Наименование инновационного образовательного продукта, представляемого на Конкурс.

«Электронный образовательный ресурс «Сказка - для ума подсказка»

2. Автор/авторский коллектив: ФИО, место работы, должность.

Литвинова Наталья Владимировна, ГБДОУ детский сад №101 Невского района Санкт-Петербурга, заведующий;

Задворная Марина Станиславовна, ГБУ ДПО Санкт-Петербургская академия постдипломного педагогического образования, доцент, кандидат педагогических наук, заведующий кафедрой дошкольного образования, научный консультант;

Колдашова Стелла Анатольевна, ГБДОУ детский сад №101 Невского района Санкт-Петербурга, старший воспитатель;

Борисова Ирина Николаевна, ГБДОУ детский сад №101 Невского района Санкт-Петербурга, воспитатель;

Андреева Елена Вячеславовна, ГБДОУ детский сад №101 Невского района Санкт-Петербурга; воспитатель;

Микелева Наталья Александровна, ГБДОУ детский сад №101 Невского района Санкт-Петербурга; воспитатель

Коннова Светлана Александровна, ГБДОУ детский сад №101 Невского района Санкт-Петербурга, музыкальный руководитель.

3. Общее описание инновационного образовательного продукта: ключевые положения, глоссарий.

Электронный образовательный ресурс (далее – ЭОР) «Сказка - для ума подсказка» построен на основе новейших разработок в области компьютерных развивающих и обучающих технологий, интеграции образовательных областей, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитан на детей 5-7 лет.

В Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ, федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования (далее - ФГОС ДО) и профессиональном стандарте перед современным дошкольным образованием сформулирована цель - создание современного развивающего информационного пространства. В «Профессиональном стандарте педагога» определены современные требования к его профессиональной компетентности. Одной из которых является коммуникативная компетентность, которая предполагает умение педагога выстраивать коммуникацию в различных форматах: устном, письменном, дискуссионном, визуальном, компьютерном и электронном. Современный педагог дошкольной образовательной организации (далее – ДОО) должен владеть не только компьютерной грамотой и уметь пользоваться мультимедийным и другим техническим оборудованием, но и творчески подходить к поиску новых форм и методов взаимодействия с воспитанниками, среди которых создание авторских электронных образовательных ресурсов, и применение их в своей педагогической деятельности.

Национальный проект «Образование» (Паспорт национального проекта «Образование») утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому

развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16) - способствует созданию к 2024 году современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность образования всех видов и уровней. Педагог дошкольного образования является тем человеком, который должен сформировать информационную среду ДОО целью которой является развития у детей основ информационной культуры.

На современном этапе развития дошкольного образования актуальным является внедрение новых подходов к процессу воспитания и обучения дошкольников, которые не замещают традиционные методы и приёмы, а развивают их возможности. В Концепции модернизации российского образования отмечается, что воспитание и развитие как первостепенные приоритеты в образовании должны стать органичной составляющей педагогической деятельности, интегрированной в общий процесс обучения и развития.

Анализ отечественных и зарубежных исследований посвященных использованию средств информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ), в основном, коснулись начального общего образования. Л.Л. Босова, В.И. Варченко, А.В. Горячев, Ю.М. Горвиц, З.А. Зарецкая и др. в своих исследованиях отмечают, что педагоги начальной школы используют средства ИКТ в учебном процессе в основном с целью контроля знаний и формирования репродуктивных навыков обучающихся. Ряд исследователей (Л.А.Габдулисламова, Ю.М. Горвиц, Т.Н. Гринявичене, Т.Ф. Габай, Е.В. Зворыгина, Б.Ф. Ломов, В.Я. Ляудис, С.Л. Новоселова, Г.П. Петку, И.Ю. Пашилите и др.) в своих работах отмечают, что использование средств ИКТ и компьютерных игровых средств в дошкольном образовании является одним из важнейших факторов повышения эффективности процесса обучения.

Многие исследователи доказывают, что знакомство с компьютером дошкольника целесообразно осуществлять в форме компьютерной игры (Ю.М. Горвиц, Л.А. Леонтьева, С.Л. Новоселова, Н.Н. Поддяков). Л.А. Венгер в работах, посвященных развитию и обучению детей дошкольного возраста, научно обосновывает и доказывает необходимость применения компьютера для интеллектуального развития ребенка, а психологи-исследователи (Ю.М. Горвиц, Т.Д. Марцинковская, С.Л. Новоселова и др.) говорят об эффективности использования в работе с детьми старшего дошкольного возраста компьютерных игровых программ для развития памяти, моторной координации, способности восприятия пространства, внимания. Российские ученые Д.Б. Богоявленская, Р.Е. Радева и Е.О. Смирнова в своих работах рассматривают компьютерные игры как новый контекст детской субкультуры и отмечают высокий потенциал интеллектуального развития детей дошкольного возраста играющих в компьютерные игры.

Нельзя не отметить, что в современных условиях реализации ФГОС ДО процесс модернизации дошкольного образования касается всех аспектов образовательной деятельности педагогов, в том числе и организации направления по развитию речи детей. Образовательная область речевого развития направлена на «владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы». Сегодняшний дошкольник совсем другой, нежели двадцать-тридцать лет назад. И несмотря на то, что знания о ребенке складываются из представлений тех фундаментальных исследований, которые были проведены учеными (Л. С. Выготский, П. Я. Гальперин, В. В. Давыдов, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн и др.). Очевидно то, что культурная ситуация изменяет ситуацию развития современного детства. Таким образом, важнейшим средством речевого развития детей становится знакомство дошкольников с художественной литературой, обогащающей их

знаниями об окружающей действительности, формирующей целостную картину мира, содействующей развитию речи. Построение образовательного процесса в дошкольном образовании должно основываться на адекватных возрасту методах и формах работы с детьми, ориентирующих не только на подбор соответствующих методик для речевого развития ребенка, что возможно благодаря использованию компьютерных игровых программ.

Электронный образовательный ресурс «Сказка - для ума подсказка» успешно решает не только задачи внедрения ИКТ в систему дошкольного образования, но и способствует мотивации речи детей, побуждающей их к речевой активности. Идея инновационного продукта заключается не в замене и исключении традиционных методов и технологий работы, а является дополнительным, рациональным источником информации, наглядности, создает положительный эмоциональный настрой, мотивирует и ребенка, и родителя, и педагога тем самым ускоряя процесс достижения положительных результатов.

ЭОР «Сказка - для ума подсказка» включает авторские видеоролики и игры, разработанные педагогами на сервисах LearningApps и Jigsawplanet, методические рекомендации по их использованию педагогами и родителями; ЭОР «Сказка - для ума подсказка», состоит из серии игр и игровых упражнений, интерактивного демонстрационного материала способствующих знакомству дошкольников с книжной культурой, являющихся средством речевого развития детей (обогащение активного словаря дошкольников, связной диалогической и монологической речи, развитие речевого творчества, инициативы, целеустремленности). ЭОР «Сказка - для ума подсказка» нацелен на принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного, и построен на основе новейших разработок в области компьютерных развивающих и обучающих технологий отечественных и зарубежных производителей, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитан на детей 5 -7 лет.

Глоссарий

Интерактивное взаимодействие - процесс коммуникации, диалог любых субъектов друг с другом с использованием доступных им средств и методов. Телекоммуникационная среда, предназначенная для общения миллионов людей друг с другом, является априори интерактивной средой. При дистанционном режиме взаимодействия субъектов средствами осуществления подобного взаимодействия является электронная почта, телеконференции, диалоги в режиме реального времени и т.д.

Информационно – коммуникационные технологии в образовании (ИКТ) – это комплекс учебно–методических материалов, технических и инструментальных средств вычислительной техники в учебном процессе, формах и методах их применения для совершенствования деятельности специалистов учреждений образования (администрации, воспитателей, специалистов), а также для образования (развития, диагностики, коррекции) детей.

Информационно – коммуникационные технологии в процессе обучения (ИКТ) - взаимодействие (диалог, дискуссия) любых субъектов друг с другом с использованием доступных им средств и методов, предполагающее активное участие в диалоге обеих сторон - обмен вопросами и ответами, управление ходом диалога, контроль за выполнением принятых решений.

Информационно – коммуникационные технологии (ИКТ)– эта технологии доступа к различным информационным источникам (электронным, печатным, инструментальным, людским) и инструментам совместной деятельности, направленная на получение конкретного результата.

Информационно-образовательная среда (ИОС) – это основанная на использовании компьютерной техники программно-телекоммуникационная среда, реализующая едиными технологическими средствами и взаимосвязанным содержательным наполнением качественное информационное обеспечение обучающихся, педагогов, родителей, администрации образовательного учреждения и общественности. Подобная среда должна включать в себя организационно-методические средства, совокупность технических и программных средств хранения, обработки, передачи информации, обеспечивающую оперативный доступ к педагогически значимой информации и создающую возможность для общения педагогов и обучаемых. Требования к ИОС являются составной частью Стандарта. ИОС должна обеспечивать возможности для информатизации работы любого педагога. Родители должны видеть в ИОС качественные результаты образования своих детей и работу педагога.

Коммуникация – путь сообщения, форма связи, акт общения, сообщение информации одним лицом другому или ряду лиц.

Технология – совокупность методов и инструментов для достижения желаемого результата, метод преобразования данного в необходимое.

4. Необходимое ресурсное обеспечение при применении инновационного образовательного продукта

- *требования к кадровым ресурсам:*

- готовность педагогического коллектива к использованию ЭОР «Сказка - для ума подсказка» - педагогу достаточно быть уверенным пользователем ПК – рекомендации к электронному образовательному ресурсу «Сказка - для ума подсказка» предусматривают пошаговое пояснение действий педагога и прогнозируют деятельность ребенка, что упрощает использование продукта;

- готовность педагогов включаться в сотрудничество с социальными партнерами;

- готовность методической службы к сопровождению и организации процедур психолого-педагогической экспертизы современных компьютерных игр, мониторинг новых компьютерных игр и презентация электронного образовательного ресурса «Сказка - для ума подсказка» родительскому и педагогическому сообществу; к сотрудничеству с социальными партнерами.

- *требования к материально-техническим и финансовым ресурсам:*

Возможные варианты	Необходимые составляющие	Примерная стоимость
1 вариант	ноутбук	25000
	выход в интернет	1800
	интерактивная доска	от 62000
	короткофокусный проектор	от 50 000
Итого:		138800
2 вариант	ноутбук	25000
	выход в интернет	1800
	экран	от 7500
	короткофокусный проектор	от 50 000
Итого:		84300
3 вариант	планшет	от 5800
	выход в интернет	1800
	интерактивная доска	от 62000

	короткофокусный проектор	от 50 000
Итого:		119600
4 вариант	планшет	от 5800
	выход в интернет	1800
	экран	от 7500
	короткофокусный проектор	от 50 000
Итого:		65100
5 вариант	мобильный телефон	от 6000
	выход в интернет	1800
Итого:		7800
*во многих ГБДОУ района в распоряжении педагогов есть ноутбуки, магнитно-маркерные и интерактивные доски, проекторы к ним, планшеты, стабильное и быстрое Интернет-соединение.		

5. Технология внедрения инновационного образовательного продукта:

• что?

ЭОР «Сказка - для ума подсказка» представляет собой электронный образовательный ресурс с использованием онлайн-сервисов, состоящий из серии игр и игровых упражнений способствующих обогащению активного словаря; развитию связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитию речевого творчества; звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомству с книжной культурой, детской литературой, пониманию на слух текстов различных жанров детской литературы; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

Созданный в учреждении в процессе инновационной работы электронный образовательный ресурс «Сказка - для ума подсказка» включает авторские видеоролики, игры, разработанные педагогами на сервисах LearningApps и Jigsawplanet.

Каждый блок методических материалов структурно разделен на две части: методические рекомендации и дидактический материал – игры для интернет-сайтов. В методических рекомендациях представлено описание используемых методических материалов. Методическое сопровождение включено в каждую страницу продукта. В дидактических играх выделяются два компонента: обучающий и игровой.

ЭОР «Сказка - для ума подсказка» размещен на сайте ГБДОУ детского сада №101 общеразвивающего вида Невского района для организации интерактивных форм общения родителей со своими детьми и создания партнерских отношений «семья — детский сад» в совместном воспитании дошкольников, вовлечения их в образовательную деятельность, выявления потребностей и поддержки образовательных инициатив семьи.

ЭОР «Сказка - для ума подсказка» апробирован авторами в процессе проведения непрерывной образовательной и совместной деятельности с детьми дошкольного возраста на базе ГБДОУ детского сада №101 общеразвивающего вида Невского района Санкт-Петербурга и родителями со своими детьми в онлайн-режиме, с использованием официального сайта ДОО.

• для чего и зачем?

ЭОР «Сказка - для ума подсказка» предназначен в помощь педагогам и родителям детей дошкольного возраста для обогащения знакомства с книжной культурой, детской литературой, понимания на слух текстов различных жанров детской литературы; развития речевого творчества.

Цели продукта:

- обеспечение достижения дошкольниками уровня общего интеллектуального, речевого и социального развития, необходимого для последующего успешного обучения в школе и дальнейшей интеграции в обществе в соответствии с требованиями ФГОС ДО;
- определение содержания новых форм работы с дошкольниками с использованием ИКТ для знакомства с книжной культурой, детской литературой, воспитания литературно-художественного вкуса.
- создание банка методических материалов, разработок по использованию ИКТ в работе с дошкольниками и родителями;

- **для кого?**

- ЭОР «Сказка - для ума подсказка» ориентирован на дошкольников для обеспечения достижения дошкольниками уровня общего интеллектуального, речевого и социального развития, необходимого для последующего успешного обучения в школе и дальнейшей интеграции в обществе.

- ЭОР «Сказка - для ума подсказка» создан для педагогов, работающих с детьми дошкольного возраста. Педагоги смогут использовать игры на протяжении всего учебного года для организации непосредственно образовательной и совместной деятельности с воспитанниками.

- ЭОР «Сказка - для ума подсказка» создан для родителей детей дошкольного возраста. Родители смогут использовать игры для организации интерактивных форм общения со своими детьми с целью индивидуализации обучения, воспитания интереса к художественной литературе.

- **как?**

ЭОР «Сказка - для ума подсказка» нацелен на принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного, и построен на основе новейших разработок в области компьютерных развивающих и обучающих технологий отечественных и зарубежных авторов, с учётом психических и возрастных особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 5 - 7 лет.

ЭОР «Сказка - для ума подсказка» включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры.

При использовании электронного образовательного ресурса в ДОО строго соблюдаются санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности (для детей с 5 лет продолжительность работы на компьютере в форме развивающих игр не должна превышать 10 минут, 6-7 лет - 15 минут и не более одного раза в течение дня и не чаще трех раз в неделю - рекомендуемые дни вторник, среда, четверг); проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки. Для родителей разработаны рекомендации по использованию ИКТ с детьми дошкольного возраста.

ЭОР «Сказка - для ума подсказка» носит познавательный и развивающий характер, он выполнен с использованием красочной графики изображения и динамики движения, способствует повышению у ребенка мотивации для знакомства с книжной культурой, детской литературой, воспитания литературно-художественного вкуса.

6. Описание эффектов, достигаемых при использовании продукта.

На основе полученного ярко положительного опыта в процессе работы с продуктом у всех участников педагогического процесса, а именно:

- активный интерес у детей к ИКТ;
- понятие и принятие родителями интересов собственных детей;
- обогащение опыта использования ИКТ;
- глубокое понимание субкультуры ребенка;

Мы можем говорить об актуальности использования данного инновационного продукта, для развития системы образования Санкт–Петербурга. Результаты инновационного продукта имеют широкий положительный спектр воздействия на образовательные, педагогические, социально-экономические области:

- повышение интеллектуального уровня детей, родителей и педагогов;
- решение многих педагогических задач с помощью электронного образовательного ресурса «Путешествие в мир сказок»;
- социализация ребенка благодаря использованию программ;
- воспитание интереса к художественной литературе, развитие способности к целостному восприятию произведений разных жанров, обеспечение усвоения содержания произведений.

- Использование ЭОР в образовательном процессе ДОО и семье позволяет: обогатить развивающую предметно-пространственную среду ДОО; способствовать расширению компетентности педагогов и родителей в области ИКТ; содействовать организации личностно-ориентированного взаимодействия родителей и педагогов с детьми; создать банк методических материалов по использованию ИКТ в ДОО; реализовать интегративное обучение, развитие и воспитание дошкольников в пяти образовательных областях, обеспечить достижение дошкольниками уровня развития, необходимого для последующего успешного обучения в школе; сформировать у детей первичные навыки практической работы с современным программным обеспечением, развить простейшие технические умения.

7. Возможные сложности при использовании инновационного образовательного продукта и пути их преодоления.

Факторы риска внедрения предложенного продукта:

- неготовность коллектива к организации данного направления работы, отсутствие базовых навыков работы с Интернет-ресурсами, в частности с сервисами LearningApps и Jigsawplanet;
- низкая степень активности педагогов;
- отсутствие внутренней мотивации педагогического коллектива к данному виду деятельности;
- отсутствие опыта по проектированию и реализации проектов;
- низкий уровень сотрудничества с различными группами социальных партнеров, отсутствие в организации ресурсов для развития данного взаимодействия;
- недостаточное обеспечение (отсутствие) ресурсов (финансовых и материально-технических) для организации данного направления работы.
- отсутствует необходимая техника в личном пользовании (устаревшие модели телефона).

Пути преодоления проблем:

- соответствующие управленческие решения, ориентированные на создание благоприятных условий для реализации развивающего потенциала ИКТ, оказание методической помощи педагогам;
- повышение уровня квалификации через курсы повышения квалификации, проведение мастер-классов, обмен опытом среди педагогов учреждений района, города, внедряющих в образовательный процесс навыки работы с Интернет-ресурсами, в частности сервисов LearningApps и Jigsawplanet;
- использование игровых методов включения в деятельность;
- внешняя мотивация сотрудников (использование критериев эффективности педагогической деятельности; поощрение и т.д.) с постепенным переводом ее во внутреннюю мотивацию;
- объединение в кластеры по интересующей теме членов коллектива и родителей, привлечение потенциала социальных партнеров;
- развитие сотрудничества с социальными партнерами, имеющими опыт, базу и условия для реализации данного направления работы;
- оптимизация использования имеющихся ресурсов, привлечение дополнительных источников для ресурсообеспечения.

8. Аналоговый анализ, включающий:

Следует признать, что в условиях современной России ДОО активно включились в процесс информатизации образования будущих полноправных граждан Российской Федерации, который определен требованиями современного быстро развивающегося общества ведется серьезная работа по поиску и применению различных форм деятельности, использованию новых технологий. В соответствии с Концепцией внедрения новых информационных технологий в дошкольное образование, информационно-коммуникационные технологии рассматриваются как универсальная информационная система, способная соединить в себе различные направления образовательного процесса в нашем случае это приобщение детей к книжной культуре, детской литературе.

Перечень материалов (продуктов), аналогичных представляемому продукту (например, по названию, смыслу, ключевым словам, содержанию и т.п.)	Сопоставление найденных аналогов с предлагаемым продуктом; выводы (с указанием отличий).
Навигаторы в мире компьютерных игр	
© «Развивайка» - Интернет-журнал Развивающие компьютерные игры для детей дошкольного возраста (бродилки, пазлы). http://razvivajka.centerstart.ru/node/173	Схожесть: Знакомство и продвижение компьютерных игр для дошкольников.
©Playlandia.ru - навигатор в мире компьютерных игр: новинки компьютерных игр. http://www.playlandia.ru/	
©Чудесенка Сайт детских онлайн игр http://chudesenka.ru/stuff/	

<p>©Учись, играя!(тренировка интеллекта) Сайт Остроуховой Натальи Васильевны http://ostroukhova-n-v.68klsfb.caduk.ru/p7aa1.html</p>	<p>Отличия: Разработка педагогических инициатив и проектов по ознакомлению детей с компьютерными играми.</p>
<p>©Сказки Всем.Ру– Сказочная библиотека детских сказок! https://skazkiwsem.ru/</p>	<p>Схожесть: Знакомство с произведениями художественной литературы</p>
<p>©Аудиосказки для детей. Вебсказки. https://vk.com/web_skazki</p>	<p>Отличия: Разработка педагогических инициатив не только по ознакомлению, но и созданию своих персональных сказок.</p>
<p>Методические пособия по использованию информационно-коммуникационных технологий</p>	
<p>Комарова Т.С., Комарова И.И., Туликов А.В. «Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании – М.: Мозаика - Синтез, 2011»с.</p>	<p>Схожесть: методические рекомендации и справочные материалы о возможностях использования информационных технологий в ДОО</p>
<p>Использование информационных технологий в дошкольных образовательных учреждениях: Методическое пособие/ Сост. М.Н. Солоневичева. – СПб: ГОУ ДПО ЦПКС СПб «Региональный центр оценки качества образования и информационных технологий», 2008. – 88 с.</p>	<p>Отличия: практико-ориентированный характер и отражение реального опыта использования ИКТ в ДОО и семье</p>
<p>Новоселова С.Л, Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника. /С. Л. Новоселова, Г.П. Петку- М.: Новая школа, 1997. - 128 с.</p>	<p>Схожесть: Ориентация на педагогическую аудиторию – воспитатели ДОО.</p>
<p>Фомичева О.С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. /О. С. Фомичёва. - М.: Гелиос АРВ, 2000. - 192</p>	<p>Отличия: Ориентация на педагогическую и родительскую аудиторию, изучение особенностей восприятия интерактивных компьютерных игр ребенком дошкольного возраста.</p>

ВЫВОД: контент-анализ схожих материалов в Интернет-ресурсах позволяет говорить об отсутствии аналогичного продукта. Главное отличие предложенного нами инновационного продукта от имеющихся состоит в том, что в нем представлены авторские материалы педагогов в соответствии с образовательными областями (интеграция образовательных областей), обобщен позитивный опыт использования интерактивного оборудования в работе ДОО и организации личностно-ориентированного взаимодействия с ребенком в семье и интерактивного общения (использование сайта ДОО), предложены методические рекомендации, проекты педагогов по их активному продвижению в условиях современного образовательного процесса.

9. Презентация инновационного образовательного продукта.