

ОБНОВЛЕНИЕ ОРГАНИЗАЦИОННО- ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ УМЕНИЙ ЧЕРЕЗ ЦИФРОВУЮ ТРАНСФОРМАЦИЮ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Соискатель учёной степени: *Трифорова С.С.*

Научный руководитель: *Адольф В.А.*,
доктор педагогических наук, профессор



**КРАСНОЯРСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. В. П. АСТАФЬЕВА**

Одна из приоритетных задач дошкольного образования- формирование коммуникативных умений

- ✓ Закон «Об образовании в РФ»
- ✓ Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО)
- ✓ Концепция дошкольного воспитания
- ✓ Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года.



трансформация дошкольного образования
(в том числе цифровая)



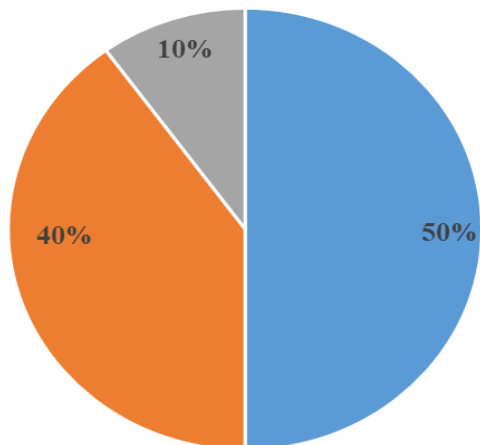
КРАСНОЯРСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. В. П. АСТАФЬЕВА

Уровень сформированности коммуникативных умений у детей 4-5 лет с ОВЗ

(коммуникативная деятельность, коммуникативные качества, коммуникативные действия)

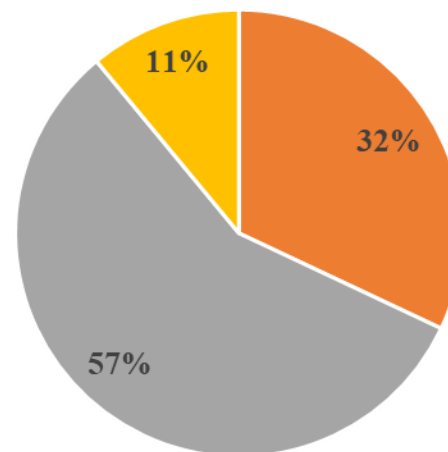
Успешный уровень	Достаточный уровень	Недостаточный уровень
0	37% (22 чел.)	63% (38 чел.)

Установление контакта



- в контакт вступают по инициативе других, в общении мало заинтересованы
- в контакт вступают избирательно
- в контакт вступают как со взрослыми, так и с детьми

Уровень сформированности коммуникативных качеств



- Высокий уровень
- Средний уровень
- Ниже среднего
- Низкий уровень



КРАСНОЯРСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. В. П. АСТАФЬЕВА

Какие компьютерные программы, игры и приложения соответствуют требованиям ФГОС ДО?

- ✓ способствующие сотрудничеству детей и взрослых
- ✓ развивающие коммуникативные функции и речь
- ✓ активизирующие познавательные интересы
- ✓ организующие целенаправленную детскую деятельность в единстве цифровых средств и предметно-игровых условий
- ✓ позволяющие организовать деятельность с учетом индивидуальных особенностей каждого ребёнка

Готовность педагогов ДОО к цифровой трансформации





Многоканальный телефон
Екатеринбург
+7 (343) 288-52-95

 Мы вам перезвоним

 Подписаться на обновления

Образовательным организациям
ikt@systemekb.ru

Коммерческим организациям
biz@systemekb.ru



[ПРОДУКЦИЯ](#)

[НОВОСТИ](#)

[О КОМПАНИИ](#)

[ВИДЕО](#)

[ПОДДЕРЖКА](#)

[АКАДЕМИЯ](#)

[КОНТАКТЫ](#)



[Главная](#) → [Программы и файлы](#) → [ДОУ](#) → Интерактивный редактор и игровой центр «СОВА»

Интерактивный редактор и игровой центр «СОВА» | Интерактивные системы

[← Вернуться ко всем файлам](#)

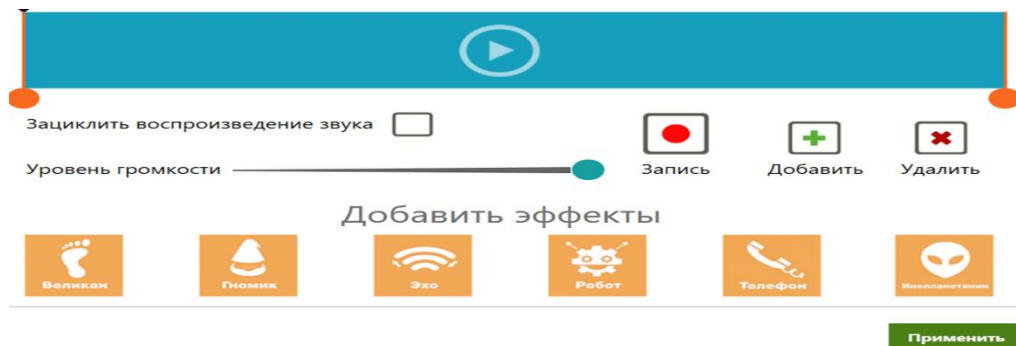
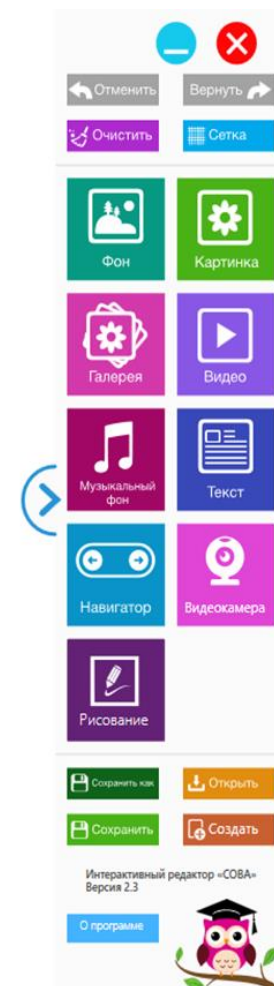
Интерактивный редактор и игровой центр «СОВА»

На этой странице представлены 3 установочных файла и 1 документ.

1. Интерактивный редактор «Сова» и игровой центр «Сова». Версия 2.3



**КРАСНОЯРСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. В. П. АСТАФЬЕВА**



**КРАСНОЯРСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. В. П. АСТАФЬЕВА**

Библиотека картинок

← Назад

Поиск...



Анимация



Аптечка



Бытовая техника



Весна



Геометрические
фигуры, конструктор



Город



Грибы



Деревья











Создать папку



Добавить картинку



Удалить

Открыть

Отменить

Вернуть

Очистить

Сетка



Фон



Картинка



Галерея



Видео



Музыкальный
фон



Текст



Навигатор



Видеокамера



Рисование

Сохранить как

Открыть

Сохранить

Создать

Интерактивный редактор «СОБА»
Версия 2.3

О программе



КРАСНОЯРСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. В. П. АСТАФЬЕВА



-  Дублировать
-  Презентация
-  Викторина
-  Классификация
-  Переход на другой слайд
-  Озвучка
-  Блокировать
-  Редактировать
-  Удалить



Редактор изображений



Удаление цвета



Отразить по вертикал.



Отразить по горизонт.

Яркость



Прозрачность



Контрастность



Цвет



Насыщенность



Сбросить

Сохранить



КРАСНОЯРСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. В. П. АСТАФЬЕВА

Сценарии игр

Методические рекомендации

Методические рекомендации к игре

**«Сова Соня спешит на помощь.
Давайте познакомимся».**



4) игровая цель – выполнение интерактивного игрового задания совы Сони «Назови ласково»

5) методическая цель
Игра направлена на развитие коммуникативных умений у детей дошкольного возраста в соответствии с требованием ФГОС.

6) задачи

1. Обогащать словарный запас.
2. Развивать грамматический строй речи: образование уменьшительно-ласкательной формы существительных.
3. Развивать коммуникативные умения.
4. Развивать мимическую мускулатуру.
5. Развивать внимание, память, мышление.
6. Воспитывать навыки общения, взаимодействия, чувства доброжелательности и сопереживания.

7) ход игры (НОД, презентации)

Слайд 1 (титульный)

На экране титры с названием игры и сова Соня. Педагог или ребенок нажимает на Сову и переходит на следующий слайд.

Слайд 2

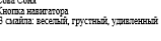
На экране появляется сова Соня с разноцветными шариками. После каждого вопроса совы Соня. При нажатии на любой шарик прои

Слайд 3

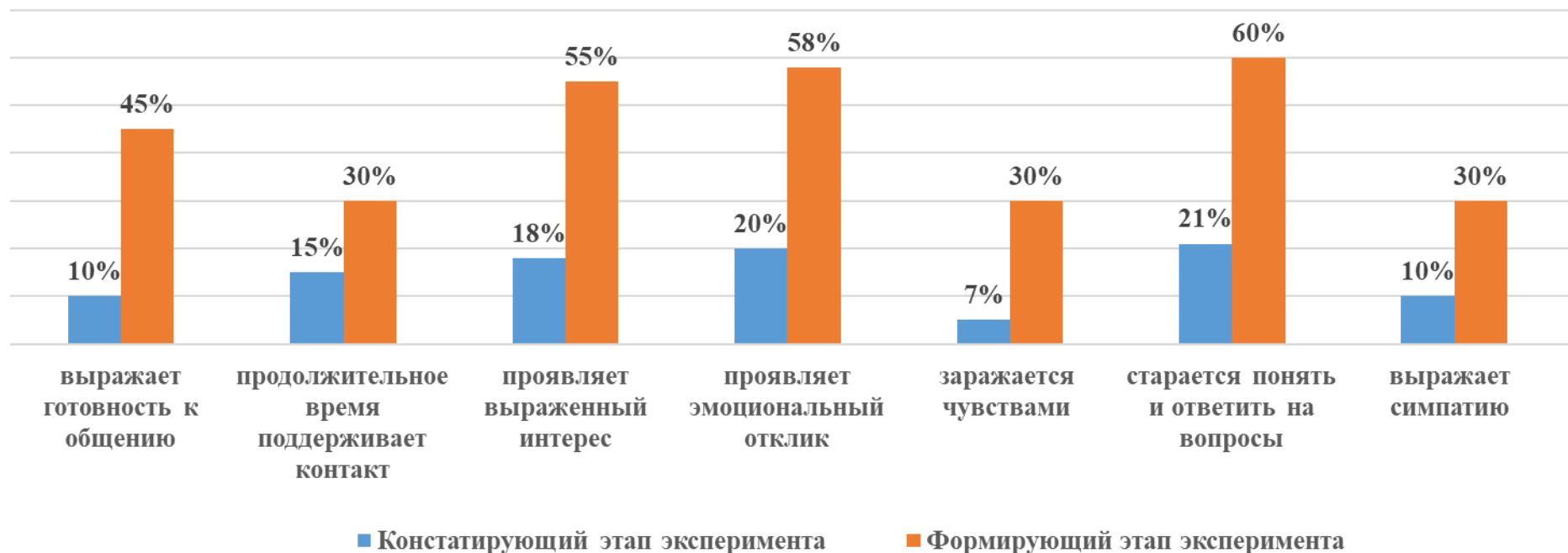


**КРАСНОЯРСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. В. П. АСТАФЬЕВА**

№ слайда	Сюжет	Слова героя	Картинка слайда	Технические операции
1.	Видео. На экране титры с названием игры и сова Соня			1. Титры 2. Анимационная сова Соня. При нажатии на нее происходит переход на следующий слайд
2.	На экране появляется сова Соня с разноцветными шариками и предлагается детям познакомиться.	Слова совы Сони: - Привет! Ты знаешь кто я? Правильно, я сова. Меня зовут Соня. А вы кто? Какое красивое имя. А я знаю одну удивительную игру. Хотите поиграть? Нажми на любой шарик.	1.Сова 2. Шарик 	1.Озучка слайда 2. Полное картинок происходит параллельно. 3. К картинке «Шарик» происходит скролл. «Высвистываю», которая позволяет перейти к другому слайду. Активная кнопка «Да»
3.	На экране появляется сова Соня и сова Соня «Назови ласково» Соня предлагает детям назвать ласково с ней. Уточнения и называть уменьшительно-ласкательно.	Звучит музыка. Слова совы Сони: Посмотрите, друзья. У меня крылья, а у вас? (пусть для ответов детей) Правильно – ручки. Вверх-вниз, вперед-назад.	1.Сова 2.Сова Соня 	1. Озучка Совы (при нажатии на нее) 2. Кнопка навигатора для перехода на другой слайд

ласкательные существительные.	У меня лапки. А у вас? (пусть для ответов детей) Конечно-ножки. Прикасаются. Прикасаются-ножками. Молодцы! У меня крылья, а у вас? (пусть для ответов детей) Правильно-носик. Вперед-назад, назад-вперед. Остаток (Хлопком в ладошки)			
4.	Сова Соня предлагает послушать историю про своих подружек.	Звучит музыка. Слова совы Сони: А вы расскажите историю про своих подружек, а вы слушайте и показывайте, каково им. На картинке лаской ощущение пострадалось совушки.	1.Сова Соня 2.Кнопка навигатора 	1. Озучка Совы 2. Кнопка навигатора для перехода на другой слайд
5.	На экране 4 совы и улыбающийся слайд.	Звучит музыка. Слова совы Сони: Первая была веселой, вторая в садик идет веселой. А вторая не загрустила, мама в садик не пошла.	1.Сова Соня 2.Кнопка навигатора 3. Веселый слайд 	1. Озучка Совы 2. Кнопка навигатора для перехода на другой слайд
6.	На экране 3 совы и 2 слайда: улыбающийся, грустный и грустный.	Звучит музыка. Слова совы Сони: А вторая загрустила, мама в садик не пошла.	1.Сова Соня 2.Кнопка навигатора 3. 2 слайда: веселый и грустный 	1. Озучка Совы 2. Кнопка навигатора для перехода на другой слайд
7.	На экране 2 совы и 3 слайда: улыбающийся, грустный и удивленный.	Звучит музыка. Слова совы Сони: Но, а третья удивилась и за голову схватилась.	1.Сова Соня 2.Кнопка навигатора 3. 3 слайда: веселый, грустный, удивленный 	1. Озучка Совы 2. Кнопка навигатора для перехода на другой слайд

Результативность применения интерактивных игр (по нескольким показателям)



** Увеличилась желательная для ребёнка продолжительность деятельности с минимальной (до трех минут у 31% детей) до максимальной (до 10 минут у 60% детей)*



КРАСНОЯРСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. В. П. АСТАФЬЕВА

Спасибо за внимание



**КРАСНОЯРСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. В. П. АСТАФЬЕВА**