

**СОЗДАНИЕ СМЕШАННОЙ РЕАЛЬНОСТИ  
СОВРЕМЕННОГО ДЕТСКОГО САДА  
НА ОСНОВЕ ИНТЕГРАЦИИ РЕАЛЬНЫХ,  
ЦИФРОВЫХ И ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ  
В ИНТЕРАКТИВНОМ МУЗЕЙНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОМ  
ПРОСТРАНСТВЕ ДОО**

Методические рекомендации для педагогов  
дошкольных образовательных учреждений

**Государственное бюджетное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Санкт-Петербургский центр оценки качества образования  
и информационных технологий»**

---

**Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 35 комбинированного вида  
Фрунзенского района Санкт-Петербурга**

**СОЗДАНИЕ СМЕШАННОЙ РЕАЛЬНОСТИ  
СОВРЕМЕННОГО ДЕТСКОГО САДА  
НА ОСНОВЕ ИНТЕГРАЦИИ РЕАЛЬНЫХ, ЦИФРОВЫХ  
И ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ В ИНТЕРАКТИВНОМ  
МУЗЕЙНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ  
ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ**

*Методические рекомендации для педагогов  
дошкольных образовательных учреждений*

**Санкт-Петербург  
2020**

Печатается по решению редакционно-издательского совета  
ГБУ ДПО «СПбЦОКОиИТ»

**Создание** смешанной реальности современного детского сада на основе интеграции реальных, цифровых и виртуальных объектов в интерактивном музейно-педагогическом пространстве ДОО. Методические рекомендации для педагогов дошкольных образовательных учреждений / под общ. ред. К.В. Шапиро – СПб: ГБУ ДПО «СПбЦОКОиИТ», 2020. – 64 с.

**Рецензенты:**

Твердохлебова Елена Яковлевна, методист отдела учебно-методической работы ГБУ ДПО «СПбЦОКОиИТ»; Шейко Наталия Геннадьевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры культурологического образования СПб АППО

Методические рекомендации посвящены анализу организационно-педагогических условий реализации и обеспечения педагогического сопровождения выставочных проектов в условиях цифровой образовательной среды современного детского сада.

Пособие раскрывает возможности организации деятельности дошкольников в интерактивном музейно-педагогическом пространстве ДОО на основе совмещения возможностей дополненной реальности и виртуальных сред в едином пространстве с реальными объектами.

Методические рекомендации основаны на результатах опытно-экспериментальной работы ГБДОУ детский сад №35 Фрунзенского района Санкт-Петербурга.

**Авторы:**

*Григорьева Людмила Георгиевна* – воспитатель  
*Горбунова Ольга Валерьевна* – воспитатель  
*Егорова Яна Игоревна* – воспитатель  
*Круглова Елена Александровна* – воспитатель  
*Куракина Александра Андреевна* – учитель-дефектолог  
*Манжура Валентина Алексеевна* – старший воспитатель  
*Подгорнова Светлана Валентиновна* – старший преподаватель кафедры культурологического образования СПб АППО, аналитик  
*Стромилова Александра Александровна* – воспитатель  
*Титова Марина Алексеевна* – заведующий  
*Шапиро Константин Вячеславович* – кандидат педагогических наук, научный руководитель региональной инновационной площадки, методист

*Материалы издаются в авторской редакции*

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Вместо предисловия</b> .....	4
<i>К. В. Шапиро.</i> Концептуальные основы проектирования цифровой среды дошкольной образовательной организации .....	4
<b>Часть 1. Методические основы проектирования интерактивного музейно-педагогического пространства в условиях цифровой образовательной среды ДОО</b> .....	6
<i>В. А. Манжура, М. А. Титова.</i> Цифровая образовательная среда и смешанная реальность детского сада: подходы к определению основных понятий .....	6
<i>В.А. Манжура, С.В. Подгорнова.</i> Модернизация интерактивного музейно-педагогического пространства детского сада в соответствии с критериями построения цифровой образовательной среды ДОО.....	8
<i>С. В. Подгорнова.</i> Новые возможности взаимодействия детей, педагогов и родителей с объектами культурного наследия в условиях цифровой образовательной среды ДОО.....	17
<i>В.А. Манжура, С.В. Подгорнова.</i> Возможности создания смешанной реальности музейно-педагогических выставочных проектов ИМПД ДОО на основе сочетания реальных объектов и виртуальных ресурсов.....	23
<b>Часть 2. Опыт работы педагогов в условиях смешанной реальности культурно-образовательных выставочных проектов ИМПД ДОО</b> .....	28
Выставочный проект «Чудесный сад».....	28
Выставочный проект «Зоопарк из камня и стекла».....	34
Выставочный проект «Праздник в доме».....	38
Выставочный проект «Мир профессий».....	42
Выставочный проект «Кукла в культуре России».....	47
Выставочный проект «Путешествие начинается».....	51
Выставочный проект «Удивительный город».....	56
<b>Заключение</b> .....	62
<b>Список литературы</b> .....	63

К. В. Шапиро

### КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЦИФРОВОЙ СРЕДЫ ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

Актуальность построения цифровой образовательной среды в дошкольной образовательной организации сегодня можно выразить через вектор 2024 → 2030 → 2035. 2024 – год завершения реализации приоритетных национальных проектов, 2030 – год завершения реализации Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации, и 2035 – завершение реализации Национальной технологической инициативы. И это именно вектор, т. к. данные временные точки определяют важные вехи в развитии не только системы образования, но и всего общества в целом. При этом повестка дня каждой из них не исчерпывает всего потенциала целей, а лишь формирует контуры того вероятного будущего, в котором будут жить воспитываемые нами дети и мы сами.

Важно понимать формирующую роль каждого из этих трёх компонентов. *Приоритетный национальный проект «Образование»* – обуславливает систему организационно-педагогических условий воспитания и образования подрастающего поколения, соответствующую современному уровню развития общества. По сути дела, конфигурирует образ образовательной организации общего образования. И хотя целевая модель цифровой образовательной среды сегодня разработана только для школ, мы понимаем, что детские сады должны искать свой путь развития информационно-образовательной среды в рамках предложенной концепции. *Указ Президента РФ «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы»* – описывает функциональную среду, в которой будут вынуждены функционировать и гражданин, и организации. *Национальная технологическая инициатива* – представляет создаваемую инфраструктуру информационного общества.

На чём же сегодня необходимо сосредоточится педагогическому коллективу дошкольной образовательной организации? Чем руководствоваться при проектировании программы развития? Определим основные направления развития информационно-образовательной среды в дошкольной образовательной организации.

*Выбор модели аппаратного оснащения.* Сегодня очевидно, что тактика построения ИОС детского сада средствами дорогостоящих стационарных компьютерных устройств (стационарные компьютеры, интерактивные игровые столы и пр.) не оправдала себя. При таком подходе пространственно-предметная среда не приобретает новых качеств и свойств, у воспитанников не формируются учебные действия и навыки, связанные с использованием технических устройств. Более того, даже те действия, которые дети совершают с использованием таких устройств, оказываются не воспроизводимы в домашних условиях и на личных устройствах. Согласно данным исследования Globalwebindex, уже в 2018 году 68%

жителей земли использовали личные мобильные устройства. В этих условиях целесообразно строить ИОС детского сада, основываясь на модели BYOD и её производных.

*Формирование информационных компетентностей воспитанников.* Основной задачей дошкольного образования было и остаётся развитие у детей мировосприятия. Наиважнейшей задачей для детского сада сегодня становится формирование информационной культуры ребенка – культуры восприятия информации и основ работы с нею. Для гармоничного развития соответствующих компетенций необходимо сосредоточиться на формировании навыков работы с *изображением, звуком и символом.*

Создание общего для всех субъектов образования информационного пространства. Это сложная задача, подразумевающая одновременное достижение сразу нескольких целей:

- унификацию языковых средств,
- существенное повышение интерактивности образовательного пространства,
- цифровую, в т.ч. дистанционную, коммуникацию субъектов,
- вовлечение родителей в осмысленное использование электронных средств обучения и развитие информационных компетентностей родителей,
- преодоление разрыва в восприятии цифровых средств между цифровыми аборигенами (детьми) и цифровыми мигрантами (родителями).

*Модернизация пространственно-предметной среды детского сада на основе технологий смешанной реальности.* Реализация вышеописанных государственных стратегий и инициатив приведёт к построению в России цифрового общества, технологической основой которого будет интернет вещей и обслуживающие его системы искусственного интеллекта. Результатом этого станет усложнение ноосферы за счёт интеграции реальных и цифровых объектов. Задача дошкольного образования сегодня, используя технологии дополненной и виртуальной реальности, подготовить ребёнка к адекватному восприятию и продуктивному поведению в такой среде.

Именно решению последней задачи и посвящены предлагаемые вашему вниманию методические рекомендации. В первой части издания описываются организационно-методические основы проектирования интерактивного музейно-педагогического пространства в условиях цифровой образовательной среды ДОО.

Во второй части пособия на примере семи образовательных проектов описывается опыт модернизации предметно-пространственной среды детского сада средствами различных информационно-компьютерных технологий: *использование цифровых образовательных ресурсов в работе учителя-дефектолога, сопровождение занятий средствами анимированного персонажа Voki, применение мобильного приложения «Модулятор голоса» для разработки голосового сопровождения детского исследования, сопровождение мультисценарных сюжетно-ролевых игр средствами игровых симуляторов, организация сюжетно-ролевой игры с элементами дополненной реальности, использование QR-кодирования для аудио-визуального обогащения сюжетно-ролевых игр, создание выставочного пространства с использованием приложений «Just a line» и «Paint».*

# ЧАСТЬ 1

## МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО МУЗЕЙНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ ДОО

---

*В. А. Манжура, М. А. Титова*

### ЦИФРОВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА И СМЕШАННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ДЕТСКОГО САДА: ПОДХОДЫ К ОПРЕДЕЛЕНИЮ ОСНОВНЫХ ПОНЯТИЙ

Детский сад, являясь первой ступенью общего образования, не может не учитывать интенсивное развитие информационно-коммуникационных технологий и их внедрение во все сферы жизни человека и общества. В соответствии с новыми требованиями к информатизации образовательного процесса возникла необходимость расширения предметно-пространственной развивающей среды за счет активного использования цифровых ресурсов.

*Современная цифровая среда ДОО* понимается нами как открытая совокупность информационных систем, предназначенных для решения задач образовательного процесса в контексте ФГОС ДО. Она включает комплекс информационных образовательных ресурсов, в том числе цифровых образовательных ресурсов, совокупность технологических средств, информационных и коммуникационных технологий: компьютеры, иное ИКТ оборудование, коммуникационные каналы, системы современных педагогических технологий.

Развивающая предметно-пространственная среда ДОУ является базовым компонентом для построения цифровой образовательной среды, при условии включения в нее цифровых объектов, а организованное взаимодействие реальных, виртуальных объектов и объектов дополненной реальности позволяет создавать *смешанную реальность*. Под смешанной реальностью ДОО мы понимаем совокупность событий, действий в реальном времени, сопровождаемую элементами дополненной реальности и цифровыми объектами, например, аудиофрагментами (звуковыми, шумовыми) в целях развития игровой, исследовательской, коммуникативной и продуктивно-творческой деятельности дошкольника.

*Дополненная реальность* (англ. augmented reality, AR) – результат введения в поле восприятия любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации. Дополненная реальность вносит отдельные искусственные элементы в восприятие реального мира.

*Виртуальная реальность* (англ. virtual reality, VR, искусственная реальность) – созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие. Виртуальная реальность конструирует новый искусственный мир.

Обеспечение условий для решения задач ФГОС ДО «объединения обучения и воспитания в целостный образовательный процесс на основе духовно-

нравственных и социокультурных ценностей» и «формирования общей культуры личности детей» требует изменения подходов к построению предметно-пространственной развивающей среды детского сада. В этой *связи интерактивное музейно-педагогическое пространство детского сада* (далее – ИМПП ДОО) рассматривается как пример практически осуществимого преобразования предметно-пространственной среды ДОО. Цель его организации – создание условий для освоения детьми культурного наследия в процессе исследовательской, коммуникативной и творческой деятельности.

Специфика организации интерактивного музейно-педагогического пространства описана в методическом пособии «Становление общекультурной компетенции детей 4–7 лет в условиях современного ДОУ». ИМПП ДОО непрерывно развивается. Опыт его включения в *цифровую образовательную среду* (ЦОС) современного детского сада показывает значительное расширение возможностей для развития детей, педагогов и родителей средствами музейно-педагогической деятельности.

Гипотеза, которая в настоящее время проходит апробацию в практике ГБДОУ детский сад № 35: *цифровая среда ДОО* может способствовать становлению общекультурной, информационной, коммуникативной и исследовательской компетентности дошкольника при соблюдении ряда организационно-методических условий. На основании анализа опыта работы ДОО можно сделать предварительные выводы о разумном соотношении реальной, смешанной и цифровой (дистанционной и «очной») образовательной среды для каждого участника образовательных отношений в условиях ДОО.

Несомненно, что приоритетной для дошкольника является подлинная («первая») реальность – мир непосредственных отношений с людьми и материальными объектами в режиме реального времени. В условиях современного ДОО в образовательную деятельность «педагог – ребенок», «педагог – группа детей» эпизодически включаются цифровые ресурсы, что позволяет открыть для ребенка возможности смешанной реальности. Однако это включение ограничено по времени и зависит от возрастных возможностей и индивидуальных особенностей детей, используется педагогом осознанно для решения конкретных образовательных задач.

В общении «педагог – дети – родители» потенциал цифровых средств и создание смешанной реальности может применяться для индивидуализации образования и выстраивания личностно-ориентированного взаимодействия. В ситуации «педагог – педагог», «педагог – администрация ДОО», «педагог – родитель» наряду с реальным общением систематически используются цифровые ресурсы (в очном и дистанционном формате).

В соответствии с задачей национального проекта РФ «Образование»<sup>1</sup>, в нашей стране к 2024 году предусмотрено создание современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и дос-

---

<sup>1</sup> Национальный проект РФ «Образование» <https://strategy24.ru/rf/education/projects/natsional-nyu-proyekt-obrazovaniye> (Дата обращения 28.12.2019).

тупность образования всех видов и уровней, включая дошкольное. Цифровая образовательная среда детского сада как социокультурный феномен, рождающийся на наших глазах, требует серьезного отношения, анализа и мониторинга ее возможностей и рисков. В полной мере их сейчас предсказать невозможно, однако в наших силах при реализации образовательного процесса ориентироваться на традиционные духовно-нравственные ценности общества, принципы обеспечения информационной безопасности и здоровьесбережения.

*В.А. Манжура, С.В. Подгорнова*

## **МОДЕРНИЗАЦИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО МУЗЕЙНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА ДЕТСКОГО САДА В СООТВЕТСТВИИ С КРИТЕРИЯМИ ПОСТРОЕНИЯ ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ ДОО**

Интерактивное музейно-педагогическое пространство детского сада (ИМПП ДОО) за четыре года, прошедшие с момента его создания, доказало свою эффективность, но возможность его включения в цифровую образовательную среду (ЦОС) современного ДОО открывает новые перспективы для организации его деятельности. При этом необходимо учитывать роль ИМПП как интегратора, единого координационного и информационного центра всего культуроориентированного образовательного процесса детского сада. Его деятельность осуществляется как в условиях реального взаимодействия в детском саду, так и в виртуальном пространстве с помощью информационно-коммуникационных технологий.

Задача данной статьи – показать, как можно использовать потенциал цифровой образовательной среды детского сада для развития ИМПП. В этом помогут критерии оценки сформированности ЦОС дошкольной образовательной организации, сформулированные в ходе опытно-экспериментальной работы ГБДОУ детский сад №35 Фрунзенского района СПб. Их подробное описание представлено в аналитической справке «Критерии оценки цифровой среды дошкольного образовательного учреждения», размещенной на сайте детского сада<sup>2</sup>. В данном случае необходимо иметь в виду, что критерии разделены на четыре подгруппы:

1. Универсальный критерий, относящийся ко всем сферам ЦОС ДОО;
2. Критерии качества системы управления ДОО;
3. Критерии качества образовательного процесса;
4. Критерий качества кадровых ресурсов.

---

<sup>2</sup> Электронный ресурс «Сайт ГБДОУ № 35 Фрунзенского района СПб». Раздел «Опытно-экспериментальная работа 2018–2021 г.г.» [https://docs.google.com/document/d/1QUdPyO\\_PR9GafcVbJWn0EfNa6RuedSW6Kjk56Ez82Cg/edit#heading=h.vdbbwym01ygd](https://docs.google.com/document/d/1QUdPyO_PR9GafcVbJWn0EfNa6RuedSW6Kjk56Ez82Cg/edit#heading=h.vdbbwym01ygd) (Дата обращения 28.12.2019).

*Универсальным критерием*, относящимся ко всем сферам ЦОС ДОО, мы считаем уровень информационной безопасности

***Критерий 1. Уровень информационной безопасности.***

Традиционно уровень информационной безопасности в ИМПП ДОО поддерживается строгим отбором объектов для детского исследования в соответствии с возрастными особенностями и современными дидактическими требованиями, а также организацией образовательного процесса на основе принципов здоровьесбережения. В условиях ЦОС, выстраивая деятельность по обеспечению информационной безопасности ИМПП, необходимо решить следующие задачи:

- обеспечить защиту цифровых устройств, программного обеспечения, цифрового контента (сайта ИМПП, блога и пр.) от несанкционированного вмешательства извне и других киберугроз;
- вести информационно-просветительскую работу с детьми и их родителями по проблемам безопасного поведения интернет-среде;
- осуществлять отбор цифровых ресурсов ИМПП в соответствии с современными психолого-педагогическими требованиями;
- предусмотреть проведение корпоративного обучения (повышения квалификации) педагогических кадров по проблемам информационной безопасности;
- организовывать образовательный процесс на принципах здоровьесбережения, осуществлять постоянный контроль времени использования детьми цифровых инструментов, разрабатывать, подбирать и регулярно проводить физминутки и специальные комплексы упражнений по защите зрения, профилактике заболеваний опорно-двигательного аппарата и т.п., вырабатывать у детей с раннего возраста навык использования здоровьесберегающих приемов в повседневной жизни;
- осуществлять ограничение доступа к личной информации воспитанников ДОО и их родителей (например, не размещать фотографии детей на сайте ДОО без согласования с их родителями);
- обеспечивать контроль взрослого (педагога, родителя) в процессе использования ребенком цифрового устройства при поиске информации в сети Интернет.

По нашему мнению, только планомерная работа во всех перечисленных направлениях способна поддерживать оптимальный уровень информационной безопасности современной дошкольной образовательной организации.

***Критерии качества системы управления*** включают доступность услуг ДОО в электронном виде; информационную открытость ДОО; степень оснащенности предметно-пространственной среды; наличие коммуникационных инструментов обеспечивающих преемственность с другими уровнями образования.

***Критерий 2. Доступность услуг ДОО в электронном виде***

ИМПП позволяет оказывать образовательные услуги, оказываемые в рамках реализации основной образовательной программы дошкольного образования. Содержание этих услуг составляет система посещения ребенком 4–7 лет музейного пространства ДООУ в целях становления общекультурной компе-

тенции личности. В ходе таких посещений дети знакомятся (тактильно и визуально) с реальными экспонатами, развивая исследовательские и коммуникативные навыки в общении с детьми и взрослыми.

Первый уровень доступности услуг в электронном виде рассчитан на детей, посещающих данный детский сад, и включает проведение музейно-педагогических занятий в условиях ИММП ДОО с использованием электронных ресурсов и информационных источников. Аудио- и видеоисточники помогают расширить представление детей о бытовании музейных предметов, которые дети исследовали непосредственно, создать соответствующий исторический, этнографический или художественный контекст. Родители имеют возможность познакомиться с фрагментами видеозаписей проведенных занятий в ходе родительских собраний.

На втором уровне возможности ИМПП активно используются как педагогами ДООУ, так и родителями в совместной деятельности с детьми. Для этого необходима разработка методического сопровождения, позволяющего организовать исследования музейных экспонатов «в домашних условиях». Родители детей, посещающих данный детский сад, получают рекомендации по организации совместной с детьми исследовательской деятельности в соответствии с возрастными особенностями ребенка. Доступ к электронному каталогу экспонатов ИМПП и видеофайлу для заочного путешествия по действующей выставке дается с помощью QR-кода, размещенного на информационном стенде ДОО, либо по ссылке, опубликованной в социальной сети конкретной группы.

Фотографии экспоната позволяют ребенку составить представление о нем, а прилагаемые вопросы помогают родителю организовать визуальное исследование. Затем ребенку предлагается найти похожий предмет у себя дома и исследовать его комплексно (не только визуально, но и тактильно). Сравнение предметов дает ребенку материал для обобщений, а ссылки на дополнительные видеоматериалы помогают выяснить, как создавалась или использовалась ранее подобная вещь. Результаты проведенных домашних исследований обсуждаются с педагогом и другими детьми в группе и являются частью образовательного процесса детского сада.

На этом уровне существует возможность привлечь к музейно-педагогической деятельности и детей, не посещающих данный детский сад, при условии размещения информации на сайте ДОО либо на отдельном сайте (в блоге) интерактивного музейно-педагогического пространства детского сада.

Третий уровень доступности услуг – создание условий для добывания самим ребенком информации в сети Интернет, с обязательной организацией контроля взрослых за обеспечением его информационной безопасности. В этой связи очень важно предоставить ребенку возможность для реальной коммуникации со сверстниками и взрослыми, развивать навыки не только визуального, но и комплексного исследования объектов реального мира. На сайте (либо в музейном блоге) даются рекомендации родителям по организации самостоятельной деятельности детей. Там же размещаются игры для дошкольников, созданные в сервисе LearningApps (либо аналогичных ресурсах), мотивирую-

щие к посещению реального музея. Ребенок может в комментариях описать свои впечатления, поделиться наблюдениями т.д. – в этом случае необходима помощь родителей для организации видео- или аудиозаписи. На этом уровне образовательная услуга в электронном виде доступна всем желающим.

### **Критерий 3. Информационная открытость ДОО**

Требование к информационной открытости современного дошкольного образовательного учреждения подразумевает информирование родителей детей, посещающих данное ДОО, о возможностях интерактивного музейно-педагогического пространства детского сада не только традиционными способами – очно (на родительских собраниях, в ходе личных бесед с администрацией и педагогами, с использованием информационных стендов), но и дистанционно, в электронном виде. Другие заинтересованные лица также должны иметь возможность познакомиться с музейно-педагогической деятельностью детского сада.

В условиях цифровой образовательной среды информация об ИМПП размещается на сайте ДОО, в блоге, оперативно меняется и является доступной для неограниченного круга лиц, обеспечивая возможность обратной связи, установления профессиональных контактов и распространение педагогического опыта.

На основе опыта экспериментальной деятельности мы считаем целесообразным создание отдельного сайта для ИМПП ДОО, доступ на который возможен как с основного сайта детского сада по ссылке, так и непосредственно по поисковому запросу в сети Интернет. Такой сайт будет интересен:

- педагогам детских садов (причем не только Санкт-Петербурга), обеспечивая методическую поддержку музейно-педагогической работы в ДОО и возможность обмена опытом;
- родителям детей, посещающих данный детский сад, для продолжения в условиях семьи работы, начатой педагогами в музейном пространстве ДОО, в соответствии с интересами и потребностями конкретного ребенка, что способствует индивидуализации образовательной деятельности;
- родителям дошкольников, не посещающих данный детский сад, позволяя получить опыт совместной с детьми культуротворческой деятельности, в условиях семьи развить у ребенка исследовательские, творческие, коммуникативные навыки и умения, вызвать интерес к миру музея.

Разделы и содержание сайта, обеспечивающего доступность услуг в электронном виде и информационную открытость ДОО приведены в табл. 1. «Структура сайта».

*Таблица 1*

#### **Структура сайта**

Раздел сайта	Содержание раздела
О нас	Нормативные документы, аннотация ИМПП ДОО, структура выставочных проектов текущего учебного года, информация о кураторах временных выставок
Новости	Информация о действующей выставке, объявления о сборе экспонатов и цифровых ресурсов по теме предстоящей выставки, приглашение к участию в проектах, акциях ИМПП

Раздел сайта	Содержание раздела
Календарь музейных событий	Сроки работы выставок в ИМПП, даты мастер-классов, открытых музейно-педагогических занятий в ДОУ. Информация о городских музейных событиях, адресованных детям и семейной аудитории
Наши выставки	Аннотации всех выставок ИМПП и виртуальные путешествия по ним
Наши экспонаты	Электронный музейный каталог, включающий фотографии экспонатов основного фонда и временно экспонирующихся предметов, краткая информация о них. Задания для детей и родителей по исследованию отдельных музейных предметов
Музейно-педагогические занятия в детском саду (Музейные путешествия с Матреной, Волшебником и котом Елисеем)	Методические рекомендации по проведению музейно-педагогических занятий. Авторские разработки музейно-педагогических занятий. Видеозаписи фрагментов занятий в ИМПП ДОУ. Ссылки на информационно-методические ресурсы для педагогов
Музейные занятия дома: исследуем, играем, читаем, смотрим	«Игровая» – развивающие игры и музейные задания для детей. «Книжная полочка» – детская литература по темам выставок, рекомендации по организации домашнего чтения. «Смотрим вместе» – рекомендации по выбору, просмотру и обсуждению с детьми мультфильмов, научно-популярных роликов и видеосюжетов
Музейная мастерская и виртуальный выставочный зал	Рекомендации для родителей по созданию вместе с детьми поделок (экспонатов текущих и будущих выставок в ИМПП) и организации художественной творческой деятельности дошкольников. Возможность разместить фотографии работ, сделанных детьми, и семейных дизайн-проектов
Музеи Санкт-Петербурга приглашают...	Информация о музейных экспозициях, на которых можно продолжить знакомство с темой каждой выставки ИМПП, анонсы наиболее интересных выставок и городских музейных событий, рекомендации по организации музейных посещений с детьми различного возраста
Блог «Семья. Дети ИКТ» (раздел «Семейная реликвия» – переход с сайта по ссылке)	Предоставляет возможность родителям начать разговор с ребенком об истории семьи, а ребенку – попробовать себя в роли блогера, рассказав в видеоролике (рисунке, мультфильме) о своих открытиях. Родители и дети могут задать вопрос педагогам ДОУ и получить консультацию

#### ***Критерий 4. Степень оснащенности предметно-пространственной среды***

Традиционное оснащение ИМПП включает объекты для детского исследования, выстроенные в логике музейной коммуникации, и информационно-методическое сопровождение (на бумажных носителях), позволяющее организовывать образовательную деятельность (проводить музейно-педагогические

занятия и пр.). В условиях ЦОС в предметно-пространственную среду включаются стационарные и мобильные цифровые устройства, для успешной работы которых требуется доступ к сети Интернет, соответствующее программное обеспечение. Для создания смешанной реальности ИМПП необходима разработка системы его информационного наполнения с использованием возможностей сети Интернет и обеспечение взаимодействия детей с реальными и виртуальными объектами, например, через QR-коды и пр.

***Критерий 5. Наличие коммуникационных инструментов, обеспечивающих преемственность с другими уровнями образования***

Обычно основным коммуникационным инструментом, направленным на обеспечение преемственности дошкольного и школьного уровней образования, является организация взаимодействия ДОО с педагогическими коллективами ближайших школ. Заключаются договора о сотрудничестве, в рамках которых проходит ряд согласованных мероприятий. Как правило, это «Дни открытых дверей» для родителей дошкольников, знакомство воспитанников ДОО с ближайшей школой в ходе экскурсии или образовательного путешествия, проведение семинаров и открытых занятий, информирующих учителей начальных классов о специфике (вариативных компонентах) дошкольного образования в конкретном детском саду.

В идеале, знакомство учителей с образовательными программами, проектами, которые реализуются в детских садах, позволяет в школе развивать уже сложившиеся умения и интересы детей (в первую очередь, в рамках внеурочной деятельности). Но в условиях большой мобильности населения не представляется возможным познакомить всех учителей с достижениями, интересами, особенностями дошкольной жизни их будущих первоклассников.

В целях обеспечения преемственности уровня дошкольного и школьного образования коллективом ГБДОУ детский сад № 35 Фрунзенского района СПб рассматриваются возможности создания «Электронного портфолио дошкольника». Это фиксация цифрового следа обучающихся, которая проводится совместно педагогами ДОО и родителями. По окончании ребенком детского сада информация в полном объеме передается родителям, и они имеют возможность дать доступ к этим материалам учителю начальных классов.

Одной из составляющих электронного портфолио будет являться видеозапись презентации старшим дошкольником семейной реликвии, опубликованная в блоге ИМПП ДОО. Такая запись позволит учителю составить объективное, непредвзятое представление о важных личностных особенностях и социально-нормативных качествах будущего ученика.

Также в портфолио включаются материалы, показывающие уровень адаптации ребенка к возможностям получения и применения информации в условиях смешанной среды интерактивного музейно-педагогического пространства детского сада. Можно выделить три уровня освоения исследовательских и общекультурных навыков старшим дошкольником:

1. *Начальный.* Реальный музейный экспонат и цифровой инструмент ребенок воспринимает как игрушку – он может быть увлечён процессом взаимодействия с объектом, но не связывает его с получением результата;

2. *Средний*. По инструкции педагога ребенок может использовать реальный предмет или цифровой инструмент для решения конкретной познавательной задачи;

3. *Высокий*. Ребенок творчески и осознанно подходит к выбору инструментов для решения познавательной задачи, используя как реальные, так и виртуальные элементы смешанной реальности.

К *критериям*, позволяющим оценить *качество образовательного процесса* мы относим степень автоматизации фиксации образовательных результатов и качество фиксации «цифрового следа» субъекта.

**Критерий 6. Степень автоматизации фиксации образовательных результатов**

В соответствии с «Законом об образовании» к образовательным результатам относятся знания, умения, навыки, опыт, ценностные установки, компетенции. В условиях ИМПД ДОО деятельность направлена на становление общекультурной компетенции личности во взаимосвязи всех компонентов: ценностно-смыслового, когнитивного и коммуникативно-деятельностного. Поэтому в центре внимания оказываются результаты, связанные с освоением дошкольником культурного наследия: материального (воплощенного в предметах материальной культуры) и нематериального (это ценности, традиции, социальные установки и т.д.).

Диагностика результативности музейно-педагогической деятельности в ДОО обычно проводится средствами проективных (рисуночных) методик, интервьюирования (в ходе индивидуальной беседы дошкольника с психологом либо воспитателем), включенного наблюдения воспитателей и других специалистов. Результаты такой диагностики обсуждаются на педагогических совещаниях с целью повышения эффективности образовательного процесса. В условиях цифровой образовательной среды ДОО возможна следующая диагностика и фиксация образовательных результатов воспитанников:

- опыт дошкольников в освоении культурного наследия и связанные с ним ценностные установки выявляются путем интервьюирования с внесением полученной информации в Google Формы для облегчения систематизации и дальнейшей обработки данных;

- уровень сформированности когнитивного компонента общекультурной компетенции дошкольника позволяют выявить и проанализировать игры, созданные в ресурсе LearningApps (например, выявляя возможности детей определить предмет декоративно-прикладного искусства и назвать его основные характеристики);

- умения (исследовательские, коммуникативные) и навыки (социальные, общекультурные) выявляются низкоформализованным методом наблюдения с последующей фиксацией промежуточных и итоговых результатов в Google Формах.

**Критерий 7. Качество фиксации «цифрового следа» субъекта.**

Структура разрабатываемого «Электронного портфолио дошкольника» позволяет зафиксировать различные стороны развития личности ребенка в пе-

риод дошкольного детства. В нем соединяются субъективные и объективные показатели, учитываются наблюдения и педагогов ДОО, и родителей, фиксируется мнение самого дошкольника (например, включаются видеозаписи интервью ребенка с ответами на вопросы о себе самом, своих успехах, значимых событиях, предпочтениях).

Электронное портфолио дошкольника состоит из инвариантной части, единой для всех ДОО, и вариативной, отражающей специфику образовательного процесса конкретного детского сада (приоритетные направления деятельности, особенности социокультурной среды и партнерских связей ДОО, реализующиеся парциальные программы, традиции и т.п.).

Компонент электронного портфолио, отражающий специфику ДОО с действующим интерактивным музейно-педагогическим пространством может быть представлен в табл. 2. «Вариативный компонент электронного портфолио».

Таблица 2

**Вариативный компонент электронного портфолио**

Раздел портфолио	Наполнение вариативной части раздела
<b>Семейное воспитание</b> (формируют родители при поддержке педагогов ДОО)	Презентация ребёнком семейной реликвии (видеозапись, опубликованная в блоге ИМПП ДОО)
<b>Дополнительное образование</b> (формируют родители)	Рассказ ребёнка о посещении одного из городских музеев, представленный в любой форме по выбору родителей
<b>Дошкольное образование</b> (формирует ДОО)	Результаты анализа воспитателем (музейным педагогом детского сада) участия ребенка старшего дошкольного возраста в музейно-педагогических занятиях в течение учебного года

***Критерий качества кадровых ресурсов***

***Критерий 8. Степень готовности педагогического коллектива ДОО к деятельности в условиях ЦОС.***

Для организации деятельности ИМПП необходим квалифицированный педагог (педагоги), владеющий музейно-педагогическими технологиями, и материалы, обеспечивающие методическое сопровождение музейно-педагогических занятий. Традиционно педагоги осваивают технологию разработки музейно-педагогического занятия, используют в работе алгоритм исследования предмета и рекомендации по выбору объектов для исследования.

В условиях сформированной цифровой образовательной среды ДОО педагоги для проведения музейно-педагогических занятий и организации выставок имеют возможность использовать материалы, находящиеся в общем методическом электронном ресурсе (например, в «Виртуальном методическом кабинете») и на сайте ИМПП. Автоматизация используемых педагогических технологий проходит от стихийного использования отдельными педагогами алгоритмов исследования объектов культурного наследия до создания системы музейно-педагогической работы ДОО, являющейся неотъемлемой частью его образовательной программы. Такая система опирается на высокий уровень под-

готовки коллектива ДОО в области освоения музейно-педагогических технологий и возможностей их применения в работе с реальными и виртуальными информационными объектами.

Обычно в ИМПП осуществляется не только непосредственное взаимодействие детей с музейными объектами, но и работа с дополнительными информационными источниками при использовании технических средств обучения (проектор, магнитофон и т.п.). В условиях ЦОС в музейно-педагогической деятельности могут быть использованы различные цифровые инструменты: стационарные (компьютер, мультимедийная доска, интерактивный стол и т.п.), мобильные устройства (смартфоны, планшеты) и т.д. Степень их интерактивности зависит от двух условий:

1. От образовательного потенциала самого устройства и его программного обеспечения, что определяется критериями возможности изменения (расширения) содержания или строго алгоритмизированных, зафиксированных функций, предусматривает ли творческое осмысление представленного материала, допускает ли возможность применения в контексте разнообразных методик и форм деятельности;

2. От способности педагога творчески включить эти инструменты в образовательный процесс, сделать использование максимально интерактивным и эффективным, обеспечить встраивание в индивидуальные образовательные траектории в зависимости от возраста, индивидуальных возможностей, интересов, запросов пользователя.

Можно показать детям с помощью мобильного устройства с использованием QR-кодов видеозаписи различных процессов (например, создания или бытования музейной вещи), продемонстрировать связь объекта с другими текстами культуры – книгами, мультфильмами, произведениями живописи и пр. Однако степень интерактивности такой деятельности будет зависеть от возможностей педагога вести обсуждение текстов культуры, выходя на личностно-значимые для детей вопросы, учитывать их субъективный опыт, продолжать в специфически детских видах деятельности – игровой, художественно-творческой и т.п.

### **Выводы**

Интерактивное музейно-педагогическое пространство детского сада в условиях цифровой образовательной среды ДОО может стать значимым ресурсом повышения эффективности образовательного процесса в соответствии с целевыми ориентирами ФГОС ДО при соблюдении следующих *организационно-педагогических условий*:

1. Педагоги ДОО владеют ИКТ-компетенциями и инновационными музейно-педагогическими технологиями, позволяющими организовать взаимодействие детей в смешанной реальности интерактивного музейно-педагогического пространства детского сада, городской и музейной среде.

2. ДОО реализует дополнительные программы общекультурной (музейной) направленности и располагает общедоступным цифровым методическим ресурсом (сайт, виртуальный методический кабинет и т.п.). Этот ресурс содер-

жит рекомендации музейно-педагогической тематики, адресованные педагогам, разработки музейно-педагогических занятий, предназначенные для разных возрастных категорий воспитанников, а также банк дидактических материалов и электронных ресурсов к таким занятиям.

3. В детском саду имеется комплекс специально подобранных бытовых вещей и музейных объектов для проведения детских исследований в соответствии с темами и разделами образовательной программы.

4. В ДОО определено пространство для организации выставочных проектов и созданы условия для подгрупповой исследовательской работы с детьми.

5. Педагогический коллектив понимает значимость и обеспечивает возможности для развития общекультурной и информационной компетентности родителей воспитанников ДОО, организует привлечение их к совместной с детьми исследовательской деятельности в условиях семьи, музеев Санкт-Петербурга, городского пространства.

*С. В. Подгорнова*

## **НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ДЕТЕЙ, ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ С ОБЪЕКТАМИ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ ДОО**

*«...технический прогресс, самые высочайшие достижения естественных наук, экономики и так далее в конечном счете служат развитию человеческой культуры, если принять понятие “культура” в его широком, гуманистическом смысле».*

*Д.С. Лихачев*

Статью «Память преодолевает время», цитатой из которой мы начинаем разговор об изменении форм обращения к культуре в новых условиях, Дмитрий Сергеевич Лихачев написал в далеком 1988 году. Сейчас «цифровизация» – квинтэссенция технического прогресса XXI века – в педагогике нередко рассматривается как угроза гуманитарным ценностям и всему традиционному процессу освоения культурного наследия. Особые сомнения вызывает необходимость внедрения информационно-коммуникационных технологий в дошкольное образование.

Как изменяются традиционные средства передачи культурного опыта в условиях современной цифровой образовательной среды? Появляются ли какие-либо новые средства приобщения ребенка к миру человеческой культуры? Какие возможности есть у них, о каких рисках их использования необходимо знать современному педагогу и родителю?

Мы попробуем рассмотреть эти вопросы на примере организации взаимодействия дошкольника с книгой, в ходе которого новые технические средства и цифровые технологии не заменяют собой, а расширяют возможности для вхождения дошкольника в культурную среду.

*Книга* – уникальное многомерное явление культуры и, одновременно, конкретный материальный объект, воплощающий, хранящий и транслирующий ценности цивилизации на протяжении сотен и даже тысяч веков. Детская книга в современном понимании – это уникальный сплав вербального (текст) и визуального (оформление, иллюстрации) составляющих.

Становление культуры чтения включает в себя накопление дошкольником позитивного опыта восприятия книги как художественной целостности. Однако зачастую при выборе книги взрослые делают акцент только на тексте. Считается, если текст сказки или рассказа классический – значит любое издание этой книги пригодно для включения в жизнь ребенка. В большинстве списков рекомендуемой литературы для дошкольников даже не упоминают художников, на иллюстрации которых можно ориентироваться при выборе книги. Мы имеем в виду книги не только художественные, но и научно-популярные (т.н. «нон-фикшн» издания). Именно поэтому далеко не безразлично, с какими иллюстрациями получает книгу современный дошкольник.

Те иллюстрации, с которыми ребенок соотносит текст, впервые читаемый ему, остаются в его памяти, зачастую, на всю жизнь – возникает эффект «импринтинга» («впечатывания», «запечатления»). На выставке «Мир книжной иллюстрации», проходившей в 2018 году в СПб АППО, один из разделов экспозиции оформили как «книжный развал», выложив в свободном доступе детские книги советского периода. Посетители выставки – педагоги разных поколений – отмечали этот раздел как один из важнейших. Анализируя свое впечатление, многие говорили: «я очень рада вновь увидеть и подержать в руках книги, на которых выросла, я хорошо помню эти картинки, даже если не запомнила ни автора, ни даже в точности сам текст». Иллюстрации остаются в памяти не просто как информация, а как очень лично значимая, эмоционально окрашенная информация, как некий камертон, немаловажный для становления художественного вкуса личности, развития его потребности в обращении к миру искусства.

Выбор детской книги родителем или воспитателем не может оставаться делом случая. Педагогу важно быть в курсе книжных новинок и помогать ориентироваться в этом мире родителям и детям. Для этого необходимо знать и регулярно просматривать источники, где можно познакомиться с наиболее интересными изданиями для детей, прочитать комментарии и рецензии специалистов. Подборка таких ресурсов приведена, например, на сайтах детских издательств либо на специализированных родительских и педагогических сайтах, таких, как «Папмамбук»<sup>3</sup>. Разделы этого сайта говорят сами за себя: «Помогаем найти нужную детскую книгу», «Рассказываем о том, как растить ребенка-читателя», «Обсуждаем книжную политику», «Играем с детьми».

Информация о цифровых ресурсах, отражающих актуальное состояние социокультурной среды, должна быть доступна всем педагогам ДОО. Наибо-

---

<sup>3</sup> Сайт «Папмамбук» – это «интернет журнал для тех, кто читает детям». <https://www.papmambook.ru> (Дата обращения 12.12.2019).

лее целесообразно обсуждать и пополнять такой список совместными усилиями. Это может быть сделано в *общем документе сервиса Google*, ссылка с правом редактирования на который дается каждому педагогу. Второй вариант, представляющийся нам более эффективным, это создание специального *«читательского блога» в рамках сайта детского сада* – тогда к обсуждению книжных новинок и классической детской литературы будут также привлечены родители воспитанников.

Ребенка очень важно не только познакомить с образцовыми, подлинно художественными текстами и иллюстрациями, но и научить выбирать те иллюстрации, которые, на его взгляд, наиболее соответствуют прочитанному. Для этого в группе детского сада необходимо иметь несколько видов иллюстраций к одному произведению, желательно сделанных в разное время разными художниками. Но нередко в группе имеется лишь одно издание книги, а читать и одновременно показывать иллюстрации детям «из своих рук» воспитателю не всегда удобно. К тому же, особенно в младшем дошкольном возрасте, необходимо, чтобы иллюстрация четко соответствовала читаемому фрагменту текста и была в этот момент перед глазами ребенка, воссоздавая эффект знакомства с книгой «на руках у мамы».

Конечно, в каждой группе невозможно иметь полномасштабную библиотеку детской литературы, не только соответствующую возрасту, но и учитывающую интересы конкретной группы детей, тем более, отвечающую на возникшую спонтанно потребность детей (даже отдельного ребенка) в чем-то разобратся.

Многие педагоги при наличии в группе мультимедийной техники создают к читаемым детям книгам цифровое сопровождение в виде *мультимедийных презентаций*, содержащих качественные репродукции лучших иллюстраций. В этом случае чтение можно сочетать с рассматриванием иллюстраций и элементами фасилитированной дискуссии по технологии «Образ и мысль»<sup>4</sup>. Наиболее эффективна такая работа будет с группой детей от 4-х лет. Нередко в «книжные» презентации включаются и аудиофрагменты – например, запись песни, которую поет герой сказки, в профессиональном исполнении.

Взаимообмен электронными дидактическими пособиями между сотрудниками детского сада, аккумулятивное материалов в общей методической копилке ДОО позволяет не только экономить время, затрачиваемое каждым педагогом на подготовку к занятиям, но и создает условия для взаимообучения и профессионального роста всего педагогического коллектива.

*Аудиокнига* – важный источник приобщения дошкольника к книжной культуре. Она не заменяет в полной мере живое чтение педагога, но может в отдельных случаях быть использована в подгрупповой и индивидуальной работе с детьми, рекомендована для домашнего прослушивания. Интересен про-

---

<sup>4</sup> Ванюшкина Л.М., Копылов Л.Ю., Соколова А.А. Программа «Кругозор» с методическими рекомендациями: Для дошкольных общеобразовательных учреждений. - СПб: филиал изд-ва «Просвещение», 2006. – 173 с.: ил.

ект, реализуемый с помощью родителей: воспитатель предлагает сделать аудио- или видеозапись семейного чтения небольших литературных произведений или глав детской книги. Для чтения можно рекомендовать художественные книги с ярко выраженной «психологической» составляющей. Такие книги отражают в художественной форме специфические проблемы конкретного этапа жизни дошкольника и отдельных векторов его развития, например, становление эмоционального интеллекта<sup>5</sup>. Знакомство родителей с этими книгами будет полезно для привлечения внимания взрослых к особенностям внутреннего мира ребенка и налаживания взаимопонимания в семье.

Просмотр (либо прослушивание) этих записей в группе создаст позитивный настрой на восприятие книжного текста, предоставит детям возможность услышать чтение в различных интерпретациях, позволит познакомиться с семьями других воспитанников. Заочные семейные чтения могут стать традицией группы, развивающей книжную культуру как детей, так и их родителей.

Новое явление в современном мире – *книги с дополненной реальностью* (издания с AR-контентом или, так называемыми, «оживающими иллюстрациями»). При наведении мобильного устройства со специально установленной программой на иллюстрацию в книге, изображение становится объемным, движущимся и звучащим. Пока таких книг выпущено немного, среди них преобладают издания энциклопедического плана, а иллюстрации не всегда удовлетворяют требованию художественности. Родители нередко относятся к таким книгам лишь как к своеобразному аттракциону, средству занять малыша «планшетного» поколения, избалованного обилием мелькающих образов, либо привлечь их внимание к книге как таковой.

В детском саду целесообразно организовывать *очные и заочные (дистанционные) мастер-классы* для детей и родителей, позволяющие познакомить взрослых с критериями отбора и образовательными возможностями таких книг. Необходимо, чтобы при выборе учитывались не только критерии, предъявляемые к тексту (трансляция духовно-нравственных ценностей, соответствие возрасту, художественность и пр.), но и к иллюстрациям. Критерии качества иллюстраций включают соответствие тексту, художественность (образность, индивидуальный авторский почерк, хороший вкус), визуальную безопасность (соблюдение требований СанПиН, возрастное соответствие по содержательным показателям, адекватность изображений морально-нравственным нормам общества). Соответствие возрастным особенностям читателя означает, в первую очередь, непосредственную адресацию детям раннего, младшего или старшего дошкольного возраста. Эта градация не может включать период более 2-х лет (например, книги для детей 3–4 лет принципиально отличаются от изданий для 5–6 летних детей). Однако этот критерий также подразумевает наличие второго (третьего и так далее) слоя смыслов – смысла «на вырост», оп-

---

<sup>5</sup> Статья на сайте издательства «АСТ» в доступной форме знакомит родителей с понятием «эмоциональный интеллект» и содержит аннотации новых книг по этой теме, адресованных дошкольникам <https://ast.ru/news/emotsionalnyy-intellekt-rebenka> (Дата обращения 15.11.2019).

ределяющего способность книги быть по-настоящему интересной и для взрослого, читающего ребенка.

Но развитие книжной культуры дошкольника не может ограничиваться только процессом непосредственного восприятия литературного и изобразительного текста. Полученное новое знание и эмоциональный опыт требует переосмысления, включения в картину мира и систему ценностей ребенка, что возможно только в процессе коммуникации и творчества.

Именно поэтому для полноценного освоения потенциала книги дошкольником необходима организация читательских художественных культурных практик. Они могут быть направлены на создание различных типов иллюстраций к прочитанным произведениям. Это могут быть индивидуальные и групповые живописные и графические работы (в том числе с последующей анимацией с использованием технологии дополненной реальности); разработка дизайн-проектов (детских – преимущественно групповых или детско-взрослых – с участием родителей) по созданию «объемных иллюстраций» – инсталляций по мотивам литературных произведений, включающих макетирование пространств и изготовление персонажей.

Современный уровень развития информационно-коммуникационных технологий позволяет расширять творческие возможности дошкольников, делая доступными для них такие виды деятельности, которые раньше выполняли только взрослые профессионалы. К ним относится создание мультфильмов в различных техниках с использованием разнообразных *мобильных приложений и компьютерных программ* (например, «Рисуем мультфильмы», Animator, PicPac, Wick, Animation Desk – Sketch & Draw, Hippo Animator, Algodoo и т.д.).

Интересным видом творчества для детей старшего дошкольного возраста может стать разработка вместе педагогом или родителем «буктрейлера» (анонса книги, мотивирующего к прочтению) в формате видео- или аудиоролика, мультфильма или презентации. В детском саду такую работу целесообразно проводить в рамках внутригрупповых или межгрупповых проектов, а полученные творческие продукты размещать на сайте ДОО либо в инфозонах образовательных, социокультурных учреждений, например, детских библиотек.

В условиях преобладания в визуальном окружении дошкольника динамических, потоковых художественных текстов очень важно, чтобы дошкольник развивал свое умение всматриваться в неподвижное изображение, самостоятельно переключать внимание с детали на деталь, прочитывать сюжет. Эти умения можно развивать не только в процессе работы с книжной иллюстрацией, но и организуя просмотр и обсуждение диафильмов с детьми начиная с младшего дошкольного возраста.

*Диафильм* как экранное искусство на литературной основе – не только переходное от книги к мультфильму, но и самостоятельное средство передачи культурных (нравственных и эстетических) смыслов. Изначально воспринимая каждый кадр диафильма как самостоятельное изображение, ребенок постепенно учится осознавать его частью целостного художественного произведения.

Развитие навыков восприятия диафильма начинается с комментированного чтения педагогом литературного текста, размещенного на кадрах диа-

фильма, и фасилитированного обсуждения с детьми изображений, соответствующих ему. Ссылку на подборку оцифрованных диафильмов высокого качества можно найти, например, на сайте издательства «Манн, Иванов и Фербер»<sup>6</sup> в списке электронных ресурсов, рекомендованных для родителей.

Вторым этапом может стать самостоятельное озвучивание дошкольниками отдельных кадров либо всего диафильма, в зависимости от возраста и речевых возможностей детей. Когда накоплен опыт проживания этого литературного произведения, можно предложить детям “оживить” отдельные кадры или весь диафильм, используя элементы театрализации. Экспромты, основанные на драматизации отдельных кадров диафильма, могут стать основой для полномасштабной театрализации литературного произведения.

В подготовке представления, воплощающего синтез театрального и экранного видов искусств, не обойтись без мультимедийных технологий, дополняющих действие визуальными и звуковыми эффектами. В выборе музыкального и шумового сопровождения, придумывании декораций и световых эффектов дети могут принимать самое активное участие. Интересной формой работы со старшими дошкольниками является создание собственного диафильма по известному им литературному произведению.

### **Выводы и рекомендации**

Детская книга во всех своих формах – как традиционной, так и использующей современные цифровые технологии, должна служить для ребенка одной из тропинок в мир человеческой культуры, быть приглашением к игре, познанию и творчеству. Для этого:

1. Педагогам и родителям необходимо ориентироваться в мире детской книги – и «золотом фонде» детской литературы, и новинках, отражающих современное восприятие мира и реалии XXI века. Цифровая среда детского сада позволяет развивать профессиональную компетентность педагогов и знакомить родителей с тем, что можно читать дошкольнику с учетом его возраста и индивидуальных потребностей, интересов, проблем. Рекомендации педагоги ДОО могут составлять сами, опираясь на публикации специалистов; целесообразно также учитывать опыт родителей и привлекать их к сотрудничеству. Книжную рубрику можно вести на сайте детского сада, в блоге воспитателя (старшего воспитателя), педагога дополнительного образования или педагога-психолога.

2. В детском саду необходимо иметь фонд качественных художественных иллюстраций к детским книгам и созданных на их основе электронных «книг-презентаций» для чтения педагогом группе детей с обсуждением прочитанного и увиденного.

3. Аудиокниги и книги с дополненной реальностью можно рассматривать как дополнительные средства для развития книжной культуры дошкольника. Их отбор основывается на тех же критериях и требованиях, которые предъявляются к детской литературе традиционного, “бумажного” формата: безопасность, соответствие возрасту, художественность.

---

<sup>6</sup> Сайт издательства «Манн, Иванов и Фербер» <https://deti.mann-ivanov-ferber.ru/2018/08/13/50-sajtov-i-knig-dlya-roditelej/> (Дата обращения 23.12.2019).

4. Чтение должно иметь продолжение в игровой, коммуникативной и продуктивно-творческой деятельности ребенка, включающей создание разнообразных художественных продуктов с использованием ИКТ и предъявление их в условиях цифровой образовательной среды ДОО.

Наша задача – не заменить реальность для ребенка виртуальными копиями ее фрагментов, а обогатить его картину мира новыми смыслами: взглядами, красками, ассоциациями. Очень важно помочь ребенку XXI века стать не только «пользователем», потребителем возможностей, предоставляемых цифровым миром, но и самостоятельным исследователем и творцом.

*В.А. Манжура, С.В. Подгорнова*

### **ВОЗМОЖНОСТИ СОЗДАНИЯ СМЕШАННОЙ РЕАЛЬНОСТИ МУЗЕЙНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ВЫСТАВОЧНЫХ ПРОЕКТОВ ИМПШ ДОО НА ОСНОВЕ СОЧЕТАНИЯ РЕАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ И ВИРТУАЛЬНЫХ РЕСУРСОВ**

Интерактивное музейно-педагогическое пространство в нашем детском саду позволяет реализовывать в течение учебного года цикл из семи выставок. Каждая из них является целостным музейно-педагогическим проектом, т.к. строится в соответствии со следующими критериями:

- деятельность по созданию выставки направлена на решение конкретной педагогической проблемы в соответствии с планом работы с детьми 4–7 лет;
- взаимодействие педагога с детьми на экспозиции является неотъемлемой частью непрерывной образовательной деятельности (НОД) данного ДОО;
- концепция и тематико-экспозиционный план разрабатываются группой педагогов ДОО, включающей воспитателей, работающих с детьми разных возрастных групп, учителей-логопедов, специалистов различного профиля, что позволяет осуществлять интегрированный подход к решению центральной педагогической проблемы;
- имеет методическое сопровождение (педагогическое, психологическое и коррекционное). Для каждой выставки разрабатывается система музейно-педагогических занятий, создается комплекс дидактических пособий и производится подбор цифровых и иных мультимедийных ресурсов;
- нацеливает детей на активное освоение социального окружения, городского и музейного пространства;
- позволяет использовать ресурс открытого образовательного пространства, осуществлять взаимодействие с семьями воспитанников, социальными партнерами ДОО.

Выставочные проекты реализуются в цифровой образовательной среде детского сада, что позволяет совмещать в едином пространстве с реальными объектами возможности дополненной реальности и виртуальных сред.

Содержание выставок соответствует специфике образовательного процесса в детском саду, обеспечивающего преемственность формирования общекультурной компетенции детей трех возрастных групп (4–5, 5–6 и 6–7 лет). К каждой выставке разрабатываются музейные маршруты для воспитателей с детьми групп общеразвивающей и компенсирующей направленности. Коллекция музейных маршрутов находится в виртуальном методическом кабинете, что позволяет педагогу заранее, в удобное для него время, подготовиться к работе на экспозиции и при необходимости скорректировать модельный маршрут под особенности своей группы.

Маршрут для каждой возрастной группы состоит из трех музейно-педагогических занятий, охватывающих либо все разделы экспозиции (для детей 6–7 лет) либо их часть (для детей 4–6 лет). Участие в занятиях дает возможность ребенку любого возраста составить достаточно полное и целостное представление о явлении культуры, являющемся смысловой доминантой выставки (см. табл. 3).

Таблица 3

**Содержательная структура выставочного пространства**

Период года (триместр)	Содержательная линия триместра	Выставочные проекты в ИМПД ДОУ	Смысловые доминанты выставок
Осень	<b>Человек в мире природы</b>	«Чудесный сад»	Мир растений и его отражение в художественной культуре
		«Зоопарк из камня и стекла»	Мир животных и его отражение в художественной культуре
Зима	<b>Человек в мире людей</b>	«Праздник в доме»	Духовно-нравственные основы отечественной праздничной культуры
		«Мир профессий»	Духовно-нравственные основы отечественной культуры труда
Весна	<b>Человек в мире культуры</b>	«Кукла в культуре России»	Традиции отечественного воспитания, их отражение в игре и игрушке
		«Путешествие начинается»	Уникальность природы и культуры России, выявляемая в сравнении с другими странами
		«Удивительный город»	Город как сосредоточие культурных смыслов разных поколений

Деление учебного года на триместры соотносится с временами года (осень, зима, весна) и позволяет структурировать наполнение экспозиций и виды работы на каждой выставке в соответствии с сезонными изменениями и основными календарными праздниками. Такой подход помогает в ходе музейно-педагогических занятий опираться на субъективный опыт детей, соотносить с ним объективные природные и социокультурные явления, встраивая их в целостную картину мира дошкольника.

Каждая выставка состоит из нескольких разделов, позволяющих визуализировать различные аспекты темы, взглянуть на поставленную проблему под

разными углами зрения, сравнить впечатления и сделать собственные выводы. Выставки рассчитаны на неоднократные посещения, с их разделами дети знакомятся последовательно в течение трех недель.

В соответствии с особенностями планировки детского сада и количеством доступных пространств, разделы выставки могут располагаться в специально отведенных кабинетах, в холлах и т.п. Если одна из экспозиций организована в групповом помещении, следует предусмотреть доступ к ней детей из других групп. В случае размещения всех (нескольких) разделов выставки в одном помещении (например, в изостудии), для того, чтобы внимание детей не рассеивалось, часть экспозиции, не предназначенная для работы в ходе конкретного музейного занятия, закрывается ширмой.

Экспозиционный фонд каждой выставки комплектуется совместно всеми участниками образовательного процесса, что позволяет и педагогическому коллективу, и семьям воспитанников стать ее соавторами. Для этого на сайте детского сада желательно размещать информацию о планирующейся выставке (тема, аннотация, сроки проведения), объявление о сборе экспонатов и цифровых ресурсов, приглашение к участию в проектах и акциях (мастер-классах, открытых музейно-педагогических занятиях и т.п.).

Экспонаты выставок при невозможности организовать их хранение в условиях ДООУ собираются педагогами и родителями только на время конкретной выставки, а после ее демонтажа возвращаются владельцам. Временные экспонаты фотографируются, их изображения становятся частью электронного музейного каталога детского сада и могут использоваться при создании дидактических материалов и подготовке выставок будущих лет.

Критерии отбора экспонатов для выставок в ДООУ: безопасность, доступность для непосредственного тактильного исследования, информативность и эмоциональная привлекательность. Исследование таких предметов в ходе музейно-педагогических занятий должно способствовать выявлению детьми основных функций вещи (утилитарной, художественной, символической). Систематическая работа в этом направлении позволяет формировать у дошкольников положительное отношение к труду, уважение к человеку-творцу, закладывает предпосылки исторического мышления, помогает развитию художественного вкуса и креативности.

Кроме самих экспонатов на выставках размещаются материалы для интерактивного взаимодействия детей и родителей, групп детей с воспитателем в соответствии с темой выставочного проекта. Это могут быть развивающие творческие задания, интеллектуальные игры, фрагменты литературных произведений, фотографии, иные иллюстративные и информационные материалы, доступ к которым осуществляется как непосредственно, так и с помощью QR-кодирования. Также на выставках экспонируются творческие работы детей, семейные дизайн-проекты.

Каждая выставка включает раздел «Книжная полочка». Экспонаты этого раздела – иллюстрированные детские художественные и научно-популярные книги, детские энциклопедии – используются на музейно-педагогических заня-

тиях как самостоятельные объекты исследования, также они могут быть временно взяты в группу для прочтения. Некоторые книги аудиозаписью чтения текста, доступ к которой осуществляется через QR-код.

Представляется целесообразным ввести в ход музейно-педагогических занятий на выставке постоянного «виртуального героя». Это может быть анимированный персонаж, созданный в программе Voki и появляющийся на экране либо на мобильном устройстве. Другим вариантом может стать аудиозапись голоса виртуального персонажа, записанная с помощью мобильного ресурса по изменению голоса, или аудиофайл в программе Padlet. Виртуальный персонаж помогает детям путешествовать по выставке и дает задания, которые дети выполняют либо на самой выставке либо позднее, в группе. Голосом постоянного виртуального героя могут озвучиваться некоторые книги, представленные на выставке.

Виртуальный раздел выставки, располагающийся на Google Диске в «Виртуальном методическом кабинете» ДОО, включает цифровые ресурсы по теме выставки, в т.ч. дидактические игры, аудио- и видеозаписи, фрагменты мультфильмов и т.п.

Если детский сад не располагает помещением для организации стационарных полномасштабных выставок, то выставку можно создать вместе с детьми в форме экспресс-экспозиции в групповом помещении. Очень важно начать такую работу с эмоционально яркого и информативного эпизода, создающего эффект «погружения» детей в тему и проблему будущей выставки. Например, при создании вместе с детьми подготовительной группы выставки «Чудесный сад» можно использовать фрагмент мультфильма «Снежная королева», «Цветик-семицветик», «Аленький цветочек» или «Красавица и чудовище», где персонаж сказки оказывается в волшебном, фантастическом саду.

Обсуждение с детьми вопросов: *«Где мы оказались вместе с героиней?»*, *«Что вы увидели такого, что позволяет сказать, что это сад?»*, *«Какой он?»*, *«Можно ли сказать, что этот сад необычный? Почему?»* позволяет обратить их внимание на характерные черты такого сада.

После этого воспитатель предлагает детям оглядеться в группе и найти те предметы, из которых можно создать в группе свой «чудесный сад». Педагог дает возможность каждому ребенку объяснить, почему он выбрал именно этот предмет. Принимаются все версии: таким предметом может стать чашка с ягодкой, настольная лампа с абажуром в виде цветка, дерево, сделанное из конструктора, книга или иллюстрация с растительным орнаментом или даже живое комнатное растение. Стоит заметить, что педагог заранее насыщает предметно-пространственную среду группы соответствующими объектами, часть из которых могут предоставить во временное пользование родители воспитанников.

Предложенные детьми предметы можно сделать экспонатами реальной временной выставки, сгруппировав в одном пространстве. Другой вариант – попросить детей нарисовать, вылепить или сделать аппликацию выбранного предмета и устроить художественную экспозицию. Рассказы детей о своих работах записываются на видео и с помощью QR-кодов размещаются в пространстве выставки.

Экспонаты можно сфотографировать и использовать их цифровые изображения для создания электронных дидактических игр в ресурсе LearningApps или презентации Power Point с функцией анимации. Такие игры расширяют словарный запас детей, развивают логическое мышление (например, могут учить детей выявлять характеристики и группировать предметы по различным признакам). Не менее важно, что в такой ситуации дети имеют возможность почувствовать себя создателями, соавторами игр. Игра становится для них личностно значимой, и, конечно же, более интересной, чем стандартные готовые игры.

Выставочные проекты ИМПП ДОО создают условия для реализации основных форм детской деятельности: игровой, исследовательской, коммуникативной, продуктивно-творческой. Развитие игровых технологий идет в направлении обогащения настольных печатных игр элементами дополненной реальности и/или аудиоэффектами, разработки интерактивных дидактических игр в программе Power Point, организации сюжетно-ролевой игры в условиях смешанной реальности.

Исследовательские методы и технологии также могут быть преобразованы с учетом возможностей ИКТ. Функция поиска по картинке в сервисах Яндекс и Google позволяет ребенку старшего дошкольного возраста, даже еще не умеющему читать, стать участником исследования вместе со взрослым. Метод исследования вещи (музейного экспоната) обогащается введением информации об исследуемом предмете с помощью технологии дополненной реальности. Это может быть аудио или видеозапись рассказа владельца вещи об истории появления в семье, фрагмент художественного фильма или мультфильма, где вещь показана в историко-культурном контексте, в связи с эпохой и окружением, объемное воссоздание предмета с помощью технологии HP Reveal и т.д.

Наряду с обычно используемыми коммуникативными технологиями, такими, как фасилитированная дискуссия, в ходе музейно-педагогических занятий могут применяться цифровые коммуникативные технологии, расширяющие сферу общения дошкольника. Например, это может быть получение задания от анимированного героя Voki, общение со сказочным персонажем, озвучиваемым педагогом с помощью технических преобразователей голоса (программ-модуляторов) и т.д.

Традиционные формы продуктивно-творческой деятельности в условиях выставочных проектов ИМПП ДОО обогащаются новыми возможностями: дети вместе со взрослыми могут сочинять и иллюстрировать интерактивные книги с дополненной реальностью, делать собственные мультфильмы в различных техниках, фиксировать сочиненные ими истории, используя функцию голосового ввода текста, проектировать выставочное пространство с использованием мобильных приложений «Just a line» и «Paint».

Смешанная реальность музейно-педагогических выставочных проектов ИМПП ДОО, созданная на основе сочетания реальных объектов и виртуальных ресурсов, позволяет ребенку познавать законы окружающего реального мира, при этом не лишая истинно детского, сказочного мироощущения, способствуя развитию не только когнитивных, исследовательских навыков, но и воображения, творчества, эмоциональной отзывчивости.

## **ЧАСТЬ 2**

# **ОПЫТ РАБОТЫ ПЕДАГОГОВ В УСЛОВИЯХ СМЕШАННОЙ РЕАЛЬНОСТИ КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ВЫСТАВОЧНЫХ ПРОЕКТОВ ИМПП ДОО**

---

### **ВЫСТАВОЧНЫЙ ПРОЕКТ «ЧУДЕСНЫЙ САД»**

**Цель** проекта – создание условий для привлечения внимания детей к разнообразию и красоте мира растений, а также его отражению в народном декоративно-прикладном искусстве и современном дизайне.

Выставка способствует становлению у дошкольников основ экологического сознания, пониманию важности уважительного отношения к природе и ценности не только «пользы», но и «красоты» природы – формированию эстетического восприятия мира.

**Экспозиционный план.** В интерактивном музейно-педагогическом пространстве создаются четыре экспозиционных зоны:

Центральная экспозиция – «Мир растений глазами художника». Здесь могут быть представлены предметы традиционного декоративно-прикладного искусства и современного дизайна, позволяющие детям исследовать образы растений в художественной культуре.

Три других экспозиции в холле ДОО оформлены в виде музейных инсталляций: «Чудесный сад», «Полезный огород», «Дремучий лес», дающих целостное представление об уголке реальной природы, как дикой (лес), так и переустроенной человеком (сад, огород). Здесь очень важно отметить специфику инсталляции как формы современного искусства (от англ. installation – установка, размещение, монтаж), представляющей собой пространственную композицию, созданную из различных элементов и являющую собой художественное целое. Важно, что зритель не созерцает инсталляцию со стороны, как картину, а оказывается внутри неё<sup>7</sup>.

Такие музейно-педагогические пространства представляют собой смешанную реальность, включающую наряду с реальными объектами (плоды, овощи, мох, шишки и пр.) изображения (репродукции произведений изобразительного искусства, наглядные материалы, творческие работы детей), а также элементы дополненной реальности и виртуальных сред. Например, закодированные с помощью QR-кодов аудиоматериалы (звуки леса и пр.), фрагменты мультфильмов и пр. В ходе музейно-педагогических занятий на экспозициях используются мобильные устройства с установленными приложениями (игры-симуляторы, приложение Quiver для «оживления» раскрасок и пр.).

На этих экспозициях дети – городские жители, изначально обладающие довольно скудным опытом взаимодействия с миром растений, встречаются с

---

<sup>7</sup> Сайт «Art-узел»: все о современном искусстве. <http://artuzel.com/node/172> (Дата обращения 12.11.2019).

реальными природными объектами, и исследуют их. Игровая деятельность и обращение к русской народной сказке позволяет детям актуализировать полученный опыт и воплотить свои впечатления в различных видах художественной деятельности.

**Связь с лексическими темами** общеобразовательных программ дошкольного образования и программ, адаптированных для детей с ОВЗ:

Лес (деревья, грибы, ягоды);

Сад и огород (цветы, деревья, ягоды, овощи, фрукты);

Традиционные художественные промыслы России (Гжель, Жостово, дымковская и городецкая роспись и т.д.)

*А. А. Куракина*

### **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ-ДЕФЕКТОЛОГА НА ПРИМЕРЕ ВЫСТАВКИ «ЧУДЕСНЫЙ САД»**

**Цель** деятельности учителя-дефектолога в детском саду – обучение ребёнка дошкольного возраста, имеющего ограниченные возможности здоровья, в рамках современной парадигмы образования. Работа центра сопровождения ребёнка с ограниченными возможностями здоровья заключается в решении следующих **задач**:

1. Развитие познавательных процессов (памяти, внимания, мышления, воображения) и речи ребёнка.

2. Обдуманное и целесообразное включение технологий дополненной реальности в структуру занятий.

3. Стимулирование у родителей и детей интереса к теме занятий.

4. Укрепление детско-родительских отношений посредством организации совместной деятельности ребёнка и родителей в рамках образовательного процесса.

5. Распространение информации о грамотном и психологически безопасном использовании информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения и воспитания ребёнка дошкольного возраста.

Учитель-дефектолог в современной цифровой образовательной среде имеет широкие возможности для улучшения качества работы, получения оперативного методического совета, грамотного распределения времени между аналитико-статистической деятельностью и временем, потраченным на работу с клиентами (детьми, родителями и др.). Для обработки статистических данных и проведения диагностики особенностей познавательной сферы ребёнка можно использовать Программно-методический комплекс (ПМК) 1С: Психодиагностика образовательных учреждений. Данный ПМК позволяет нам вести электронные карты детей и автоматически фиксирует результаты пройденных ребёнком методик в электронных бланках.

Даже при отсутствии данной программы можно вести электронный документооборот, разработав удобные электронные формы ведения документации. Например: документы в Excel и Word на Google Диске. В индивидуальной

и групповой работе возможности цифровой образовательной среды расширяются с каждым годом, главное успевать за их развитием и тщательно отбирать полезные приложения, качественные обучающие мультфильмы, психологически-безопасные, соответствующие возрастным особенностям видеоролики и игры-симуляторы. Остановимся подробнее на проведении занятий с использованием средств смешанной реальности.

### ***Актуальность***

Лексические темы «Фрукты и овощи» и «Ягоды и грибы» находятся в начале серии коррекционно-развивающих занятий по программе учителя-дефектолога. На первый взгляд, эти темы являются самыми простыми, но каждый год я как дефектолог сталкиваюсь с проблемой неразличения детьми фруктов и овощей, непонимания, где растут грибы и откуда берутся ягоды. Дети зачастую знакомы только с фруктами, которые дают в детском саду, овощи часто называют фруктами, также часто дети не понимают, зачем нужны грибы и ягоды.

### ***Идея работы***

Данные темы отлично подходят для совместной работы детей и родителей. Правда, не каждый родитель отправится с ребёнком на прогулку в лес или пойдёт специально изучать фрукты и овощи, но мы можем рекомендовать им для начала отправиться туда виртуально, а также изучить интересные приложения, которые могут в лёгкой игровой форме рассказать ребёнку об окружающем мире. С этой целью родителям предлагается подобрать натуральные природные материалы, найти в сети Интернет или сделать самим соответствующие фотографии и видеозаписи. Также родители знакомятся с полезными для познавательного развития ребёнка средствами дополненной реальности, а именно играми-симуляторами и технологиями по «оживлению» раскрасок. Все эти средства дополняют основной материал занятий. ИКТ-технологии применяются обдуманно и в соответствии с возрастом, целью занятий и психологическими особенностями детей.

### ***Адресная группа, её особенность:***

Данный конспект был разработан для детей 5–7 лет, посещающих Центр сопровождения ребёнка с ограниченными возможностями здоровья от 3 до 7 лет и его семьи. Конспект рассчитан на проведение серии коррекционно-развивающих занятий по лексическим темам «Фрукты», «Овощи», «Грибы и ягоды» с использованием средств ИКТ.

***Связь с образовательной программой ДОО:*** ГБДОУ детский сад № 35 на протяжении нескольких лет осуществляет работу по программе «Кругозор». Данные занятия включены в основную программу коррекционно-развивающих занятий. Некоторые занятия проводятся в интерактивном музейно-педагогическом пространстве ДОО.

### ***Оборудование, материалы:***

- реальные фрукты и овощи;
- макеты фруктов и овощей;
- иллюстративный материал по теме;
- видеоматериалы со звуковым сопровождением;

- альбомы в электронном или бумажном виде, изготовленные совместно родителями и детьми (с фото, видео и звуковыми материалами);
- планшет с возможностью выхода в интернет;
- цифровые ресурсы (табл. 4).

Таблица 4

### Цифровые ресурсы

Название цифрового ресурса	QR-код ресурса
Видеоматериалы со звуковым сопровождением «Ягоды»	
Видеоматериалы со звуковым сопровождением «Грибница»	
Установленные игры-симуляторы «Малыш Панда: Фруктовая ферма»	
Приложение Quiver для «оживления» раскрасок. Раскраска «Зайка»	

### Содержание

*Предварительная работа* с родителями и детьми осуществляется в течение двух встреч. Первая встреча направлена на организацию работы с родителями, а вторая на организацию совместной деятельности ребёнка и родителя. Встречи с родителями проходят в групповой и индивидуальной формах, также консультации оказываются в дистанционном формате.

На первой встрече с родителями необходимо объяснить, как изготовить гербарий и альбом с фотографиями или картинками урожая (фрукты, овощи, ягоды и грибы). Также педагог поясняет, с какой целью изготавливаются электронные или бумажные альбомы, в каких видах деятельности будут использоваться игры-симуляторы, раскраски с дополненной реальностью и приложение «Модулятор голоса». Родителям на консультации выдаётся алгоритм, по которому необходимо составить альбомы. Даются рекомендации по подбору фотографий, картинок и природного материала. Данная консультация также может быть оказана в дистанционном формате в виде презентации с подробным алгоритмом составления альбомов и устными или письменными рекомендациями педагога.

Вторая встреча происходит примерно через неделю. Такая встреча организуется индивидуально с каждой семьёй (необходимо присутствие хотя бы одного взрослого и ребенка) для того, чтобы ответить на возникшие у родителя вопросы, обсудить индивидуальный алгоритм занятий в детском саду и особенности домашних игр и бесед с ребёнком.

Предварительная работа с детьми включает формирование правил правильного и безопасного обращения с планшетом или телефоном, обучении работе с данной техникой. Данные правила повторяются ребёнку перед каждым занятием, на котором используются средства дополненной реальности.

#### **Ход реализации цикла занятий с детьми**

На протяжении четырёх занятий в гости к детям приходит герой – Зайка. С помощью приложения «Модулятор голоса» Зайка задаёт вопросы и даёт задания детям.

На первом занятии дети знакомятся с Зайкой (педагог демонстрирует раскраску с персонажем), и каждый ребёнок показывает ей свой личный альбом с гербариями, фотографиями, видео-файлами. Затем ребёнку предлагается отправиться в путешествие в лес (педагог демонстрирует видеоматериалы со звуковым сопровождением «Ягоды» и «Грибница»), в ходе которого ребёнок выполняет задания, которые даёт Зайка. Задания направлены на умение видеть лишнее в ряду картинок, отвечать на вопросы по тексту, штриховать и обводить предметы, находить отличия и составлять рассказ по картинке. За каждый ответ или выполненное задание ребёнку предлагается раскрасить элемент раскраски «Зайка» (фигуру персонажа).

На втором занятии происходит продолжение знакомства с миром грибов и ягод. В процессе изучения данной темы просматриваются видеофрагменты, а также фотографии из альбома ребёнка. На занятии можно обсудить пользу грибов и ягод, выполнить задания на поиск грибов и ягод по их тени, выполнить задание по тексту и обсудить его содержание. Педагог предлагает ребёнку выполнить графический диктант и собрать картинки из элементов. В конце занятия раскрашивается второй элемент раскраски «Зайка» (лужок, на котором находится персонаж).

Третье занятие посвящено работе с музейной экспозицией “Чудесный сад”. Работа в выставочном пространстве заключается в рассматривании

природных узоров на керамической посуде и поиске среди них грибов и ягод, а также в рассматривании разных игрушек и сравнении их с настоящими грибами и ягодами. Данное занятие позволяет повторить и обобщить материал прошлого занятия, активизировать и развивать непроизвольное и произвольное внимание.

Тема четвертого занятия «Фрукты и овощи». На занятии обсуждается тема пользы фруктов и овощей, выполняются задания игры-симулятора на поиск предметов, выделение лишнего предмета и другие. В конце занятия детям предлагается раскрасить последний элемент раскраски – морковку.

Для того, чтобы оживить раскраску, требуется:

1. Включить приложение Quiver.
2. Навести планшет на раскраску.
3. Дождаться появления анимации на экране.
4. Показать её ребёнку.

Пятое, заключительное занятие проходит в ИМПП ДОО, желательно, с участием родителей. На это занятие, по возможности, приглашаются родители. Подводятся итоги работы. Дети показывают своим родителям альбомы с выполненными заданиями, приложениями, рисунками и другими материалами, а также проводят мини-экскурсию по выставке для родителей, показывают самые интересные, на их взгляд, экспонаты.

### ***Итоги апробации***

Использовать в работе с детьми информационно-коммуникационные технологии, в частности, игры-симуляторы, необходимо дозированно, учитывая индивидуальные особенности детей. В случае неадекватных поведенческих проявлений со стороны ребёнка следует приостановить или совсем прекратить использование игр-симуляторов на занятиях. Необходимо помнить, что игры должны быть яркими, интересными, а главное, соответствовать теме занятия и возрасту ребёнка.

При отсутствии интереса и активности со стороны родителей становится сложнее вызвать интерес к занятиям у детей, но, в целом, целей занятий достичь возможно.

По итогам апробации стоит сказать, что большинство подходящих игр-симуляторов работают и без подключения к сети Интернет. Во избежание постоянно всплывающих рекламных окон и рекламных роликов, рекомендуем использовать только те игры, которые могут работать в офлайн-режиме.

Занятия данного цикла имеют положительный эффект. За время его апробации родители, относившиеся без интереса к деятельности ребёнка на занятиях, начали интересоваться его успехами, стали выполнять некоторые задания и задумываться о пользе игр, которые они скачивают для ребёнка.

## ВЫСТАВОЧНЫЙ ПРОЕКТ «ЗООПАРК ИЗ КАМНЯ И СТЕКЛА»

**Цель** выставки – создание условий для привлечения внимания детей к разнообразию и красоте мира животных, его отражению в народном декоративно-прикладном искусстве и современном дизайне.

Выставка способствует становлению у дошкольников основ экологического сознания, пониманию ответственности человека за сохранение животного мира.

**Экспозиционный план.** В интерактивном музейно-педагогическом пространстве создаются пять экспозиционных зон.

Центральная экспозиция – «Мир животных глазами художника». Здесь могут быть представлены изделия декоративно-прикладного искусства, анималистическая скульптура и предметы современного дизайна, позволяющие детям исследовать образы животных в художественной культуре.

Экспозиции в холлах ДОО оформлены в виде музейных инсталляций, посвященных миру животных в русской традиционной и современной городской культуре. Разделы «Дремучий лес» и «Подворье» дают целостное представление о лесе как месте обитания диких животных, и крестьянском хозяйстве – как о месте обитания домашних. Раздел «Домашний зоопарк» рассказывает о любимцах, живущих в квартирах горожан, раздел «В гостях у сказочных героев» позволяет увидеть животных – героев мультфильмов, книг и передач, интересных современным дошкольникам. Это предметы быта с изображением сказочных героев – животных, игрушки, книжные иллюстрации, фрагменты видеозаписей передач, творческие работы, воссоздающие жилища сказочных героев и т.д.

Музейно-педагогические пространства в холлах представляют собой смешанную реальность, включающую реальные объекты, закодированные с помощью QR-кодов видеоматериалы (например, рассказы педагогов детского сада об их любимцах), фрагменты документальных фильмов, мультфильмов и пр., а также книги с дополненной реальностью, повествующие о мире животных, иллюстрации в них можно рассмотреть с помощью специально установленного мобильного приложения.

**Связь с лексическими темами** общеобразовательных программ дошкольного образования и программ, адаптированных для детей с ОВЗ:

- Домашние животные;
- Дикие животные;
- Животные жарких стран;
- Животные Севера;
- Домашние птицы;
- Зимующие и перелетные птицы;
- Традиционные художественные промыслы России (Гжель, Жостово, дымковская и городецкая роспись и т.д.).

**Предварительная работа.** Педагоги во время прогулки на участке детского сада организуют наблюдение детей за птицами, делают краткие видеозаписи наиболее характерных и интересных моментов их поведения. Предлагают родителям понаблюдать вместе с детьми за домашними питомцами и снять небольшие (не более 1 минуты) видеоролики; обратить внимание детей на внеш-

ний вид и поведение обитателей зоопарка, зоомагазина. Полученные цифровые материалы будут использоваться в образовательной деятельности, дополняя музейную экспозицию «Зоопарк из камня и стекла».

*Е. А. Круглова, В. А. Манжура*

**АНИМИРОВАННЫЙ ПЕРСОНАЖ VOKI – ВИРТУАЛЬНЫЙ ВЕДУЩИЙ  
МУЗЕЙНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ЗАНЯТИЯ  
НА ПРИМЕРЕ ВЫСТАВКИ «ЗООПАРК ИЗ КАМНЯ И СТЕКЛА»**

**Ведущая культурологическая идея:** разнообразие мира живой природы и характерные особенности животных издавна привлекают внимание людей. Эти наблюдения осмысляются человеком, соотносятся с системой его представлений о нравственных и эстетических нормах, и воплощаются в различных видах художественной культуры. Именно поэтому произведения, отражающие восприятие человеком природы, способны стать не только источниками информации о зверях или птицах, но и средством ориентации в мире человеческих ценностей.

**Актуальность.** Для дошкольника, который в условиях городской среды не имеет опыта наблюдения за дикими животными, знание об их характерных особенностях позволяет получить иллюстрированная книга. Исследование детьми высокохудожественного (литературного и графического) образа животного не только дает информацию, но и создает условия для его эмоционально-ценностного восприятия. Анималистическая игрушка мотивирует ребенка воплотить полученные знания и сложившееся отношение в целостное представление, творчески развивающееся в игровой ситуации.

**Идея музейно-педагогического занятия.** Книга Натальи Никитичны Чарушиной «На все лапы мастера» обращает внимание детей на повадки животных русского леса, ассоциирующиеся с трудовой деятельностью человека. Иллюстрации, выполненные самим автором, позволяют ребенку представить действия животного в этих ситуациях. Анималистические игрушки, созданные ленинградским художником Натальей Николаевной Тырковой, показывают, что воплощение животных в пластическом объемном образе отличается определенной стилизацией, акцентированием характерных черт их облика и повадок (см. табл. 5). Двух авторов объединяет точное знание натуры и талант в передаче авторского видения представителей животного мира.

*Таблица 5*

**Игрушки Н.Н. Тырковой**



Введение в занятие анимированного персонажа – Кота Елисея, созданного в программе Voki и появляющегося на экране либо на мобильном устройстве – стимулирует включение детей в игровую ситуацию и помогает сконцентрировать их внимание на ходе исследования. В ходе работы на экспозиции дети уточняют свои представления об особенностях поведения конкретного животного, его «трудовых» способностях, а потом наделяют этими качествами игрушку. Таким образом происходит обогащение представления детей о ценности труда и перенесение его на мир живой природы.

***Цель работы:***

Обогащение представления детей об образе жизни и повадках животных русского леса, соотносящихся с трудовой деятельностью человека, в процессе исследования литературного, графического и пластического художественных образов.

***Средство достижения цели*** – исследовательская деятельность, необходимость использования разнообразных «каналов» изучения объектов материального мира.

***Задачи совместной деятельности:***

- создать условия для расширения представлений дошкольников о способах получения информации об объектах окружающего мира, о роли, которую играют органы чувств в формировании этих знаний;
- воспитывать у ребёнка собственное эмоционально – ценностное отношение к окружающим его детям, их высказываниям и объектам материального мира;
- способствовать художественно-эстетическому развитию ребенка в самостоятельной изобразительной деятельности.

***Адресат:*** группа детей 6–7 лет в количестве 10–12 человек.

***Оборудование, представленное на выставке:*** иллюстрированная книга Н. Н. Чарушиной «На все лапы мастера», репродукции иллюстраций из этой книги, фотография городской скульптуры «Кот Елисей», расположенной на Малой Садовой улице в Санкт-Петербурге, QR-коды заданий от кота Елисея – анимированного героя, выполненных в программе Voki (возможная замена – программа Padlet), мобильное устройство (желательно, планшет) с подключением к сети Интернет, блютуз-колонка.

***Ход музейно-педагогического занятия***

Дети находятся в интерактивном музейно-педагогическом пространстве ДОО на экспозиции «Загадки кота Елисея». Воспитатель обращает внимание детей на фотографию городской скульптуры «Кот Елисей» и виртуальный герой вступает с детьми в диалог (в этот момент педагог наводит планшет или мобильный телефон на QR- код и считывает его).

Раздаётся приветствие кота Елисея:

«Я – кот Елисей. Иду направо – песнь пою, налево – сказки говорю. А как остановлюсь – загадки загадываю. Мур-мяв!»



Кот Елисей дает детям задания-загадки:

«Эти загадки посвящены произведениям Натальи Чарушиной. Задание: сначала надо отгадать, про кого в ней говорится. Потом найти иллюстрацию и рассказать, что здесь происходит. А когда все герои появятся перед Вами, я загадаю последнюю загадку. Мяу».



1. Загадка про бобра:

«Этот удивительный зверь может очень долго работать: речку перегородить, запруду сделать, построить себе хатку из толстых сучьев, веток, брёвен и жить там поживать».

2. Загадка про белку:

«Этот зверёк скачет по деревьям, шишки ищет. На зиму грибы, орешки, ягоды и семечки запасает».

3. Загадка про мышку – малютку:

«Эти малютки в поле живут, домик себе на толстых стеблях из травинок и пуха строят».

4. Загадка про дятла:

«Этот пёстрый житель отыскал в лесу старый трухлявый пенёк, шишек натаскал и давай их шелушить, – очень он семечки любит».

Дети отвечают на вопросы, рассматривая копии книжных иллюстраций. После каждой загадки воспитатель повторяет вопрос кота Елисея:

«Как вы думаете, а что здесь происходит?» (предполагаемые ответы детей: бобер строит плотину)

«Что вы здесь увидели такого, что позволило сказать, что он делает?» (предполагаемые ответы детей: таскает ветки, делает заграждение в воде).

5. Последняя загадка кота Елисея.

«Почему книга называется на все лапы мастера?»

Подводя итог музейно-педагогического занятия, воспитатель уточняет у детей, почему Наталья Чарушина дала именно такое название своей книге (предполагаемые ответы детей: потому что звери делают домики для себя, делают запасы) и предлагает детям от имени «героев» загадок рассказать коту Елисею, что может делать каждый зверек. Дети выбирают нужную игрушку, берут ее в руки, подносят к картинке кота Елисея и рассказывают ему, меняя интонацию голоса, о том, что может делать этот зверёк.

В завершении музейно-педагогического занятия воспитатель предлагает каждому ребенку выбрать себе образ понравившегося персонажа и в группе изготовить игрушки в технике оригами, которые станут героями театрального представления.



*Рис. 1. Пример организации интерактивного музейно-педагогического пространства в холле ДОО*

## ВЫСТАВОЧНЫЙ ПРОЕКТ «ПРАЗДНИК В ДОМЕ»

**Цель** выставки – создание условий для привлечения внимания детей к отечественной традиции празднования Рождества и Нового года. Выставка способствует становлению у дошкольников представлений об отражении новогодней символики в народном декоративно-прикладном искусстве и современном дизайне, способах поздравления с праздником родных и близких.

**Экспозиционный план.** В интерактивном музейно-педагогическом пространстве создаются четыре экспозиционные зоны. На центральной экспозиции «Новогодний праздник» представлены атрибуты украшения дома, новогодних развлечений (карнавал), новогодние подарки, календари.

В рамках выставки «Праздник в доме» реализуются три дизайн-проекта в холлах ДОО: «Вотчина Деда Мороза», «Снеговик-почтовик на службе Деда Мороза», «Герои сказки Э.Т. Гофмана “Щелкунчик” на новогоднем карнавале».

На экспозиции «Вотчина Деда Мороза» дети, попадая в гости к сказочному персонажу и исследуя убранство его дома, не только расширяют словарный запас и совершенствуют исследовательские навыки, но и приобщаются к традициям русской народной культуры.

На выставке «Снеговик-почтовик на службе Деда Мороза» дети знакомятся с помощником главного новогоднего волшебника и его важной работой – доставкой корреспонденции домой Деду Морозу. На экспозиции дети исследуют письма, открытки, телеграммы, проходят путь доставки письма от почтового ящика к рабочему столу в кабинете Деда Мороза, могут сами написать (нарисовать) письмо с новогодними пожеланиями.

В ходе подготовки представлению в духе традиционного семейного театра «Герои сказки Э.Т. Гофмана “Щелкунчик” на новогоднем карнавале» старшие дошкольники знакомятся с европейской традицией рождественских праздников

как частью городской праздничной культуры. Дизайн-проект включает создание костюмов, масок, оформление холлов и группового помещения по мотивам сказок Гофмана «Щелкунчик» и осуществляется совместно детьми и взрослыми.

**Связь с лексическими темами** общеобразовательных программ дошкольного образования и программ, адаптированных для детей с ОВЗ:

- Зима и зимние забавы;
- Новогодний праздник;
- Почта;
- Мебель;
- Посуда;
- Обувь/одежда/головные уборы.

*Е. А. Круглова*

***ПРИМЕНЕНИЕ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «МОДУЛЯТОР ГОЛОСА»  
ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ГОЛОСОВОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ДЕТСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ  
НА ПРИМЕРЕ ВЫСТАВОЧНОГО ПРОЕКТА «ПРАЗДНИК В ДОМЕ»***

***Ведущая культурологическая идея.*** Дух волшебства и сказки издавна привлекает внимание людей и является основой праздничных традиций русской народной культуры. Происходящие события осмысляются человеком, соотносятся с системой его представлений о нравственных и эстетических нормах, и воплощаются в различных видах трудовой деятельности.

***Актуальность.*** Не у всех детей имеется возможность посетить резиденцию Деда Мороза, увидеть внутреннее убранство его терема. Воссоздание в холле ДОО элементов жилища сказочного персонажа будет не только создавать праздничную атмосферу и станет для детей зримым воплощением существования Деда Мороза. В ходе музейно-педагогического занятия старшие дошкольники попадут в необычную ситуацию, в которой главный новогодний персонаж представится детям великим тружеником, ожидающим сочувствия и практической помощи от ребят.

Исследование детьми текстильной продукции способствует развитию тактильных ощущений, соблюдению эстетических требований к одежде. Искусствовед Энн Холланде убеждена в том, что одежда – это «одна из форм визуального искусства, искусства создания образов, носителем которых становится непосредственно наблюдаемое человеческое „я“». Самое важное в одежде – ее внешний вид...<sup>8</sup>». Детям представится удивительная возможность стать личными дизайнерами Деда Мороза, благодаря чему появится возможность развития творческого воображения и поддержания детской веры в главного новогоднего волшебника.

***Идея занятия:***

Обратить внимание детей на праздничное одеяние Деда Мороза, рассмотреть фотоматериалы разнообразной будничной и нарядной одежды, выявить и обсудить ее отличительные особенности. Предоставить для исследова-

---

<sup>8</sup> Мода и искусство. Коллектив авторов. <https://culture.wikireading.ru/67133>. (Дата обращения 01.12. 2018).

тельской деятельности костюм Деда Мороза. Обратить внимание детей на степень изношенности костюма сказочного персонажа и оказать посильную помощь в воссоздании целостного образа костюма. В ходе работы на экспозиции дети уточняют свои представления о многообразии фактуры материи и расширяют свои представления о создании различных моделей одежды в зависимости от их назначения.

**Цель работы:** обогащение представления детей об особенностях традиционной русской праздничной и будничной одежды в процессе знакомства с внешним обликом и «образом жизни» сказочного персонажа.

**Средство достижения цели** – исследовательская деятельность, показывающая детям необходимость использования разнообразных «каналов» изучения объектов материального мира; творческая деятельность, знакомящая на практике с профессией дизайнера.

**Задачи совместной деятельности:**

- создать условия для расширения представлений дошкольников о способах получения информации об объектах окружающего мира, о роли, которую играют органы чувств в формировании этих знаний;
- воспитывать у ребёнка собственное эмоционально-ценностное отношение к окружающим его детям, их высказываниям и объектам материального мира;
- способствовать художественно-эстетическому развитию ребенка в самостоятельной изобразительной деятельности.

**Оборудование, представленное на выставке**

Шуба Деда Мороза с накладной «заплатой», валенки Деда Мороза, фотография «гардеробной комнаты» в тереме Деда Мороза в Великом Устюге, изображение Деда Мороза в полный рост («парадный фотопортрет»). Дидактический материал для детского исследования (образцы в конвертах) – не менее 10 различных образцов каждого вида: квадраты из картона различных цветов, фрагменты декора для одежды, образцы видов тканей. Мобильное устройство (желательно, планшет) с подключением к сети Интернет, блютуз-колонка. Аудиозапись задания от Деда Мороза, выполненная с использованием мобильного приложения «Модулятор голоса».

**Адресат:** группа детей 6–7 лет в количестве 8–10 человек.

**Ход музейно-педагогического занятия**

Дети находятся в интерактивном музейно-педагогическом пространстве ДОО на экспозиции «Вотчина Деда Мороза». Воспитатель предлагает детям предположить, куда они попали, в гостях у кого они находятся. Для создания волшебной ситуации он незаметно для детей включает аудиозапись приветствия Деда Мороза. Сказочный герой сообщает, что он рад видеть у себя юных гостей и просит помочь – придумать для него новый наряд к празднику, потому что его старая одежда прохудилась.

Воспитатель уточняет у детей, как они поняли задание, что, по их мнению, нужно сделать, чтобы наряд понравился Деду Морозу. В ходе обсуждения выясняется, что сначала важно понять, как обычно выглядит праздничная одежда Деда Мороза. Для этого нужно внимательно рассмотреть экспонат выставки, сравнить его с тем, как одет Дед Мороз на своем «парадном портрете» и какие наряды находятся в «гардеробной» его терема в Великом Устюге. Педагог об-

ращает внимание детей на цвет наряда, чем он украшен, из какого материала сшит. Для создания своих моделей детям предстоит выбрать цвет наряда – педагог предлагает каждому выбрать из бумажных образцов один и объяснить свой выбор. Далее из различных видов декора дети выбирают наиболее понравившийся (тесьма, бахрома, кружево, мех, пайетки, тканевые аппликации).

Третьим этапом становится выбор материала, из которого будет сшит наряд. При описании детьми одежды возможно возникновение трудностей с определением материи, из которой изготовлена шуба (это может быть бархат, атлас, велюр и т.д.). Педагог предлагает детям исследовать образцы тканей и ответить на вопросы: «Какая на ощупь эта ткань? Удобна ли, красива ли будет одежда, сшитая из этой ткани? Почему вы так решили?» На основании тактильного исследования и последующего обсуждения дети выбирают лоскуток, наиболее подходящий для праздничного наряда Деда Мороза.

Воспитатель поддерживает выбор каждого из детей и предлагает продолжить работу в группе, которая превращается в дизайнерское бюро. Дети, рассмотрев журналы мод, проектируют авторские модели праздничного наряда сказочного персонажа. Творческие работы детей собираются в альбом, который на некоторое время становится экспонатом выставки «Вотчина Деда Мороза», а в дальнейшем отправляется «заказчику».



Рис. 2. «Парадный портрет» Деда Мороза



Рис. 3. «Гардеробная» Деда Мороза в Великом Устюге



Рис. 4. Пример организации интерактивного музейно-педагогического пространства в холле ДОО

## **ВЫСТАВОЧНЫЙ ПРОЕКТ «МИР ПРОФЕССИЙ»**

**Цель:** создание условия для привлечения внимания детей к разнообразию мира профессий и формирования уважения к трудовой деятельности.

**Экспозиционный план.** В интерактивном музейно-педагогическом пространстве создаются пять экспозиционных зон.

Центральная экспозиция «Профессии прошлого, настоящего и будущего» содержит тематические зоны «Все начинается с Учителя», «Традиционные и новые профессии», «Люди труда, которыми гордится страна».

В холлах ДОУ размещаются экспозиционные зоны: «Профессии игровой страны», где представлены куклы, изображающие представителей различных профессий, «Как это сделано», рассказывающая о технологиях создания одного предмета и профессиях, которые с ним связаны (например, «Откуда стол пришел», «Как рубашка в поле выросла» и т.д.), «Сделано в Петербурге». В отдельном холле создается игровая зона с разделами «Центр оказания бытовых услуг» и «Стоматологическая клиника».

**Связь с лексическими темами** общеобразовательных программ дошкольного образования и программ, адаптированных для детей с ОВЗ: «Профессии наших мам и пап», «Инструменты», «Транспорт», «День Защитника Отечества».

В рамках выставочного проекта проходят мастер-классы для детей, организованные с привлечением родителей «Играем в профессии – примеряем профессии».

*А. А. Стромилова*

### ***СОПРОВОЖДЕНИЕ МУЛЬТИСЦЕНАРНЫХ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ СИМУЛЯТОРОВ (НА ПРИМЕРЕ ВЫСТАВОЧНОГО ПРОЕКТА «МИР ПРОФЕССИЙ»)***

**Цель:** создание условий для получения детьми социально-коммуникативного опыта в игровых ситуациях профессионального общения с помощью игровых приложений-симуляторов.

***Задачи:***

- расширять представления детей о профессиях сферы обслуживания и здравоохранения;
- знакомить детей с работой салона красоты и стоматологической клиники;
- закреплять и развивать игровые навыки детей, поддерживать интерес к игровой деятельности;
- расширять словарный запас, развивать у детей диалогическую речь и коммуникативные навыки;
- развивать мультисценарный сюжет игры посредством дополненной реальности.

**Проблема:** Недостаточный уровень знаний о специфических трудовых действиях взрослых различных профессий.

**Актуальность:** Сюжетно-ролевая игра – ведущий вид деятельности дошкольника. Именно игра позволяет ребёнку получить первоначальные знания об окружающей жизни и стать социально-активной личностью.

Современные дети мало интересуются сюжетно-ролевой игрой в её классическом проявлении. Требуется помощь взрослого для привлечения внимания дошкольников к игровой деятельности, раскрытию ее многообразных возможностей. Одной из основных задач в данном направлении можно назвать включение информационно-коммуникационных технологий в организацию и сопровождение сюжетно-ролевой игры дошкольников.

Опытным путём педагоги ГБДОУ №35 пришли к выводу, что одной из наиболее действенных форм работы может стать создание смешанной реальности как игрового пространства нового типа. Включение в игру звуковых или шумовых эффектов, а также игровых приложений-симуляторов различных профессий – не основа и не замена самостоятельной игровой деятельности старших дошкольников, а лишь инструмент для организации мультисценарных игр.

**Ожидаемые результаты:** повышение у детей заинтересованности в игровой деятельности, расширение и углубление знаний о профессиях сферы обслуживания и здравоохранения, обогащение опыта игровой деятельности в условиях мультисценарных сюжетно-ролевых игр.

#### ***Предварительная работа творческой группы педагогов***

1. Подбор и просмотр видеоматериалов, фотографий и иллюстраций на тему работы организаций сферы услуг и здравоохранения (стоматологическая клиника и салон красоты). Создание презентации «В мире профессий» для просмотра и обсуждения с детьми.

2. Создание в холле экспозиций «Центр оказания бытовых услуг» и «Стоматологическая клиника», оснащение необходимой мебелью и атрибутами для проведения сюжетно-ролевых игр.

3. Подбор мобильных приложений-симуляторов по теме для детей старшего дошкольного возраста.

4. Разработка методических рекомендаций для педагогов и родителей по работе с детьми на экспозиции.

#### ***Предварительная работа педагога с детьми***

1. Просмотр и обсуждение с детьми презентации «В мире профессий» с целью выявления уровня представлений детей о профессиях людей, работающих в стоматологической клинике и салоне красоты.

2. Обогащение словарного запаса детей новыми для них терминами, связанными с профессиями сферы обслуживания.

3. Совместный с детьми и их родителями подбор атрибутов игры и создание в группе развивающей предметно-пространственной среды для каждой игры.

4. Проведение каждой сюжетно-ролевой игры в группе (малыми группами, всей группой, самостоятельно).

#### ***Ход игры***

Педагог с подгруппой детей (6–8 человек) выходит на экспозицию в холле детского сада и предлагает им выбрать одну из двух игр по желанию. Далее обсуждает с детьми возможные сюжетные линии игры, помогает распределить роли, подобрать костюмы и атрибуты, реализует сопровождение сюжетно-ролевой игры.

## Сюжетно-ролевая игра «Стоматологическая клиника»

**Цель:** расширить представление детей о профессии стоматолога в процессе игровой деятельности с использованием мобильного приложения-симулятора (табл. 6).

Таблица 6

### Медицинские игры-симуляторы

	Название игры симулятора	
	Симулятор «Врач стоматолог» (App Store)	Симулятор «Врач стоматолог» (Google Play)
QR-код ресурса		

#### **Задачи:**

- создать условия для получения детьми игрового опыта осуществления деятельности врача-стоматолога;
- закреплять и развивать игровые навыки детей;
- развивать у детей стойкий интерес к игровой деятельности;
- развивать у детей диалогическую речь и коммуникативные навыки;
- расширять словарный запас.

**Оборудование и материалы:** медицинские халаты и шапочки, набор игрушечных стоматологических инструментов, медицинские маски, стол с канцелярскими принадлежностями, стулья, игровой набор «Play do» и «Мистер Зубастик», планшет с установленным приложением.

#### **Сюжетные линии**

1. Мама с ребенком/детьми приходит на прием к стоматологу (игровые роли: мама, ребенок/дети, врач-стоматолог, медсестра)

**Игровые действия:** Врач осматривает больного, предлагает сделать панорамный снимок зубов, предлагает план лечения, лечение (с помощью симулятора).

#### **Диалоги:**

**Стоматолог:** Здравствуйте! Проходите, пожалуйста, садитесь в кресло. Что вас беспокоит?

**Пациент:** У меня болят зубы.

**Стоматолог:** Предлагаю вам сделать панорамный снимок зубов. Сейчас я покажу вам, как будет проходить лечение.

2. Мама с ребенком/детьми приходит на прием к стоматологу (игровые роли: мама, ребенок/дети, врач-стоматолог, медсестра, врач-ортодонт).

**Игровые действия:** Врач осматривает больного, вызывает на прием врача-ортодонта, осмотр, выработка плана лечения (с помощью игрового набора «Play do» «Мистер Зубастик»), лечение.

*Диалоги:*

Стоматолог: Здравствуйте! Проходите, пожалуйста, садитесь в кресло. Что вас беспокоит?

Мама: Мне кажется, у моего ребенка неровные зубы.

Стоматолог: Да, это так. Можем пригласить на прием врача-ортодонта. Он скажет, что с этим можно сделать.

Врач-ортодонт: У вашего ребенка неровный зубной ряд. Ему нужно установить брекет-систему. Сейчас я покажу вам, как это выглядит. На каждый зуб устанавливается брекет. Брекеты соединяются прочной проволокой, которая подтягивается каждые 2-3 месяца. За счёт этого зубной ряд со временем выпрямляется.

3. Мама с ребенком/детьми приходит на прием к стоматологу (игровые роли: мама, ребенок/дети, врач-стоматолог, медсестра)

*Игровые действия:* Врач осматривает больного, даёт рекомендации по сохранению здоровья зубов и полости рта.

*Диалоги:*

Стоматолог: Здравствуйте! Проходите, пожалуйста, садитесь в кресло. Что вас беспокоит?

Мама: Мы пришли на профилактический прием. И еще хотели бы получить рекомендации о том, как ухаживать за зубами и как сохранить их здоровыми.

Стоматолог: На данный момент с зубами у вашего ребенка все в порядке. Нужно чистить зубы два раза в день – утром и вечером. Два раза в год нужно приходиться на приём к стоматологу.

4. Самостоятельная игра по желанию детей. Оказание помощи по запросу детей.

### **Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты»**

**Цель:** расширить представление детей о профессии парикмахера в процессе игровой деятельности с использованием мобильного приложения-симулятора.

**Задачи:**

- создать условия для получения детьми игрового опыта осуществления деятельности парикмахера;
- закреплять и развивать игровые навыки детей;
- развивать у детей стойкий интерес к игровой деятельности;
- развивать у детей диалогическую речь и коммуникативные навыки;
- расширять словарный запас.

**Оборудование и материалы:** трюмо с зеркалом, стул, игрушечные расчёски, плойки, фены, заколки, резинки, ободки, бусы, браслеты, передники, наклейки, каталог причёсок, оргтехника, визитки, игровой набор «Play do» «Парикмахер», планшет с установленным приложением (табл. 7).

## Игра-симулятор «Салон красоты»

	Название игры симулятора	
	Симулятор «Салон Красоты» (App Store)	Симулятор «Салон Красоты» (Google Play)
QR-код ресурса		

**Сюжетные линии**

1. Клиент приходит в салон красоты (игровые роли: администратор, клиент/клиенты, парикмахер/парикмахеры)

*Игровые действия:* Администратор встречает клиента/клиентов, провожает к парикмахеру, принимает оплату за услугу.

*Диалоги:*

Администратор: Здравствуйте! Чем могу помочь?

Клиент: Я бы хотела подстричься и сделать праздничную причёску.

Администратор: Пойдёмте, я провожу вас к мастеру

Парикмахер: Здравствуйте! Какую именно причёску вы бы хотели?

Клиент: А что вы можете предложить?

Парикмахер: У нас есть программа по моделированию причёсок. Давайте я вам покажу и определимся, что будем делать.

Клиент: Хорошо!

2. Клиент звонит в салон красоты (игровые роли: администратор, клиент)

*Игровые действия:* Клиент звонит в салон с целью записаться к мастеру.

*Диалоги:*

Администратор: Салон красоты «Фея», администратор «... (имя)», здравствуйте!

Клиент: Здравствуйте, я бы хотела записаться на стрижку. Можно сегодня?

Администратор: К сожалению, на сегодня свободных мест нет. Могу предложить вам завтра, 3 часа дня.

Клиент: Хорошо, меня устраивает.

Администратор: Как вас зовут?

Клиент: «... (имя)»

Администратор: Ждём вас завтра в 3 часа. До свидания!

Клиент: До встречи!

3. Самостоятельная игра по желанию детей. Оказание помощи по запросу детей.

### **Выводы:**

Практика проведения данных сюжетно-ролевых игр показала, что дети, имея расширенные представления о профессиях, активно включаются в игровую деятельность, а использование игровых приложений-симуляторов позволяют сделать эти игры мультисценарными.



*Рис. 5. Пример организации экспозиции интерактивного музейно-педагогического пространства в холле ДОО «Центр оказания бытовых услуг»*

## **ВЫСТАВОЧНЫЙ ПРОЕКТ «КУКЛА В КУЛЬТУРЕ РОССИИ»**

**Цель проекта:** создание условий для приобщения детей к социокультурным ценностям семьи.

### **Задачи:**

1) обогатить представление детей о гендерных и социальных ролях людей в традиционной и современной культуре в процессе исследования кукол, воплощающих внешний облик и характерные занятия мужчины, женщины, ребенка;

2) привлечь внимание детей к разнообразию видов кукол как произведений декоративно-прикладного искусства, обращая внимание на их утилитарное назначение (детская игра, украшение дома, театральная деятельность);

3) познакомить с системой ценностей определенной эпохи (дореволюционной, советской, современной), транслируемых с помощью кукол.

**Экспозиционный план.** В интерактивном музейно-педагогическом пространстве создаются пять экспозиционных зон.

Центральная экспозиция «Кукла в художественной культуре» знакомит с куклами не только как с игрушками, а как с произведениями искусства.

Раздел «Кукольный театр: традиционный и современный» посвящен эволюции театральной куклы от персонажей «Театра Петрушки» до современных ростовых кукол.

В разделе «Народная кукла» представлены куклы из традиционных материалов (дерево, солома, ткань, глина), воплощающие образ матери, женщины-хозяйки, русской красавицы и мужчины-хозяина, добра молодца. В разделе «Петербургский фарфор» дети старшего дошкольного возраста знакомятся с коллекционной авторской и сувенирной куклой, а также жанровой скульптурой Императорского фарфорового завода.

В холлах ДОО организована экспозиция «Игрушки из детства мам и бабушек, пап и дедушек», знакомящая с куклами и солдатиками, созданными ленинградскими художниками и скульпторами: Марианной Мотовиловой, Львом Разумовским, Львом Сморгонем. В разделе выставки «Сказочное королевство» можно увидеть кукол – персонажей сказок и мультфильмов.

Для поддержания интереса у детей и родителей к совместному знакомству с музеями и театрами Санкт-Петербурга рекомендуем организовать отдельную экспозицию «Где в городе кукла живет?». Основой оформления экспозиции является карта Петербурга большого масштаба, где обозначены музеи и театры, в которых дети смогут познакомиться с разными куклами. В отдельном холле создается игровая зона «Кукольная комната».

**Связь с лексическими темами** общеобразовательных программ дошкольного образования и программ, адаптированных для детей с ОВЗ:

- Семья;
- Праздник 8 марта;
- Игрушки;
- Традиционные художественные промыслы России (Гжель, Жостово, дымковская и городецкая роспись и т.д.).

В рамках выставочного проекта проходят мастер-классы для детей, организованные с привлечением родителей «Народная игрушка своими руками: кукла и куклак».

*Я. И. Егорова*

### **СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ 4–5 ЛЕТ С ЭЛЕМЕНТАМИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

**(НА ПРИМЕРЕ ВЫСТАВОЧНОГО ПРОЕКТА «КУКЛА В КУЛЬТУРЕ РОССИИ»)**

Цель: создание условий для актуализации семейных ценностей детьми 4–5 лет, усвоения норм современной бытовой культуры и социальных взаимоотношений средствами сюжетно-ролевой игры с куклой, организованной с элементами дополненной реальности.

#### **Задачи:**

- развивать мультисценарный сюжет игры, направленный на актуализацию у дошкольников субъективного опыта взаимодействия взрослых и детей в семье;

- способствовать формированию социальных, коммуникативных, бытовых навыков детей, соответствующих образу жизни современного горожанина;

- стимулировать развитие игровых навыков, мотивировать детей к самостоятельному выбору детьми игровых ролей, поддерживать интерес к игровой деятельности.

**Предварительная работа творческой группы педагогов**

Создание в холле детского сада игровой зоны «Кукольная комната», оснащение необходимой мебелью и атрибутами для проведения сюжетно-ролевых игр.

**Адресат:** группа детей 4–5 лет в количестве 7–8 человек.

**Актуальность**

Кукла является любимой игрушкой детей на протяжении многих поколений. Задача современного педагога – не забывать о ее культурной ценности. Кукла найдет свое место в любой сюжетно-ролевой игре. Однако зачастую уровень развития игровых навыков современных дошкольников является недостаточным. Проблема связана с двумя аспектами. Первый – отсутствие возможностей у большинства детей развивать игровые навыки в условиях семьи (незаинтересованность родителей в “бесполезных” занятиях с детьми и неумение организовать игру детей, отсутствие у детей партнеров для развития сюжетно-ролевой игры). Второй – низкая мотивация включения детей в традиционную сюжетно-ролевую игру, предлагаемую педагогом ДОО, не отражающую современного бытового и социального опыта жителя мегаполиса.

Выходом может стать обогащение игровой ситуации звуковым сопровождением, соответствующим современной городской жизни, использование игровых симуляторов, позволяющих расширять представление детей о реальной трудовой деятельности и социальных отношениях.

**Используемые приложения:** (по желанию детей, в зависимости от сценария игры) (табл. 8)

Таблица 8

**Игры-симуляторы для сюжетно-ролевых игр**

	Название игры симулятора		
	Симулятор «Арт-дизайн ногтей»	Симулятор «Салон причесок»	Симулятор «Колыбельные»
QR-код ресурса в App Store			

	Название игры симулятора		
	Симулятор «Маникюрный салон»	Симулятор «Салон красоты»	Симулятор «Кондитер»
QR-код ресурса в Google Play			

**Аудио-файлы:** звук работающего пылесоса, звук дверного звонка, звук духовки и т.д.

**Ход игры:**

Детям предлагается игровая ситуация «День рождения куклы». Ключевые вопросы:

- *Как семья может готовиться ко дню рождения?*
- *Что делает мама в день рождения?*
- *Что делает папа в день рождения?*
- *Как помогают дети взрослым в день рождения?*

Во время обсуждения сценария праздника дети могут сами выбрать себе игровые роли, некоторым требуется помощь взрослого в распределении ролей. Дети включают кукол в игру, сами подражают их голосам. Принимая игровую ситуацию «Подготовка ко дню рождения», девочки принимают роли матерей и сестер, мальчики берут на себя роли отцов и хозяев дома. Они наводят порядок дома, покупают продукты и готовят праздничное угощение.

Воспитатель поддерживает сюжетную линию и развивает ее в логике мультисценарности с помощью гаджета с аудиозаписями. Разнообразие аудио-файлов, которые имитируют звуки, сопровождающие действия людей и работу электроприборов, поможет детям оказаться в привычной им обстановке, разнообразить сюжет игры. Использование звуков в игре позволяет воспитателю контролировать длительность конкретного действия ребенка (время работы пылесоса, звонок в дверь).

Заключительный этап подготовки к празднику для современной хозяйки дома – привести себя в порядок. Воспитатель предлагает детям помочь кукле вызвать на дом стилиста и визажиста. Для поставленной задачи на помощь придет игра-симулятор, установленная на планшете. Игра позволяет ребенку принять на себя роль профессионала в сфере услуг, даже не имея специальных инструментов под рукой. Ребенок может «виртуально» выполнить профессиональные действия, помогая кукле или ребенку, выбравшему роль одного из членов семьи, помыть голову, подстричь волосы, подобрать прическу. Дети обсуждают свои действия с куклой, советуясь как с клиентом, а также с други-

ми персонажами игры (папа, сестра и т.д.). По сценарию игры далее происходит встреча гостей и празднование дня рождения.

Большая коллекция музыкальных файлов, имеющаяся у педагога (песен из мультфильмов, народной музыки, классических произведений) помогает не только обогатить игровой сюжет, включив в празднование танцы и пение, но и развить слушательскую культуру детей в процессе игровой деятельности. Однако внедрение аудиофайлов в игру не должно быть навязчиво, оно должно отвечать запросу детей и логике игры. Например, после окончания празднования наступает время отдыха для семьи именинника. Тут воспитатель может предложить ребенку уложить куклу спать, выбрав колыбельную для малыша из нескольких вариантов.

### **Выводы:**

Классическая сюжетно-ролевая игра с куклой может стать интересной и востребованной для детей с разным уровнем развития игровых навыков при правильном сопровождении игры воспитателем, а также с помощью использования игр-симуляторов и звукового сопровождения. Игра не должна полностью зависеть от гаджета. Подобранные игры-симуляторы и аудио-файлы способствуют разнообразию сюжетных линий игры.



*Рис. 6. Пример организации интерактивного музейно-педагогического пространства в холле ДОО*

## **ВЫСТАВОЧНЫЙ ПРОЕКТ «ПУТЕШЕСТВИЕ НАЧИНАЕТСЯ»**

**Цель:** создание условий для активизации интереса детей к уникальности природы и культуры России, выявляемой в сравнении с другими странами мира.

**Экспозиционный план.** В интерактивном музейно-педагогическом пространстве создаются шесть экспозиционных зон.

Центральная экспозиция «Бюро путешествий» содержит тематические зоны «Путешествуем по России» (разделы «Москва – столица нашей Родины» и «Страна мастеров», посвященные культурному и природному своеобразию регионов и городов России, представляющие их достопримечательности, предметы народных промыслов и сувениры) и «Путешествуем по миру» (разделы «Сувениры из разных стран» и «С миру по нитке», включающую выставку кукол в национальных костюмах).

В холлах ДОО организованы экспозиции «Собираемся в путешествие», «Соседи по планете» (животные средней полосы России, животные Севера и животные жарких стран), «Вокруг света: на чем отправиться в путь» (виды транспорта и инфраструктура путешествий), «Большое космическое путешествие», «История моей семьи на карте России».

**Связь с лексическими темами** общеобразовательных программ дошкольного образования и программ, адаптированных для детей с ОВЗ:

- Москва – столица нашей Родины;
- Моя Россия;
- Традиционные художественные промыслы России;
- Транспорт;
- Космос;
- Животные Севера;
- Животные жарких стран;
- Перелетные птицы;
- Одежда.

*Л. Г. Григорьева, О. В. Горбунова*

***ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ «МОДУЛЯТОР ГОЛОСА»  
И QR-КОДИРОВАНИЯ ИНФОРМАЦИИ ДЛЯ АУДИО-ВИЗУАЛЬНОГО  
ОБОГАЩЕНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ МЛАДШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ  
«ПУТЕШЕСТВИЕ НА САМОЛЁТЕ»***

**Актуальность:** Игра помогает детям обогащать впечатления об окружающем мире, выражать свои чувства. С раннего возраста именно в игре дети имеют возможность быть самостоятельными, реализовывать и углублять свои знания и умения. Во время игры ребенок не только слушает и наблюдает, но и активно действует.

**Проблема:** у детей зачастую отсутствует игровой опыт и умение развивать игровой сюжет.

**Ожидаемые результаты:** повышение интереса к игре, побуждение в дальнейшем играть самостоятельно, умение брать на себя соответствующие роли, умение договариваться.

**Цель:** способствовать обогащению социального опыта и развитию игрового взаимодействия детей 3–4 лет средствами сюжетно-ролевой игры с элементами смешанной реальности «Путешествие на самолете».

### **Задачи:**

- совершенствовать диалогическую речь: развивать умение общаться со взрослыми и сверстниками в процессе игровой деятельности;
- воспитывать культуру поведения в воздушном транспорте;
- развивать мультисценарный сюжет посредством смешанной реальности;
- расширять общую осведомленность об окружающем мире и словарный запас детей;

**Словарная работа:** самолет, воздух, пилот, стюардесса, путешествие, штурвал, трап.

**Оборудование, материалы:** атрибуты для игры: печати, фуражка пилота, радио-наушники, штурвал, пилотки для стюардесс. Колонка, поддерживающая функцию Bluetooth, проектор, USB-флеш-накопитель с аудио и видеозаписями.

### **Предварительная работа (мотивационный этап)**

Семьи воспитанников получают рекомендации выходного дня. Педагог предлагает родителям вместе с детьми рассмотреть дома их фотографии, сделанные во время отдыха, путешествия в аэропорту, в самолете и т.п., а потом принести фото в детский сад.). В группе воспитатель организует рассматривание фотографий детей на отдыхе, в аэропорту и беседу с детьми о своих впечатлениях: «Когда я был в аэропорту», «Мы летали отдыхать».

Опорные вопросы:

- *Как ведут себя люди в помещениях аэропорта?*
- *Кто управляет самолётом?*
- *Как пройти регистрацию?*
- *Что делает человек (пассажир или работник авиационных служб?), чтобы поездка в самолёте была приятной и безопасной?*

Стоит отметить – некоторые воспитанники летали на самолете, были в аэропорту, но так как дети путешествовали со взрослыми, они не задумывались о нормах общения и правилах поведения в зале ожидания и в салоне самолёта. Следовательно, данная игра «Путешествие на самолете» и вся предварительная работа призвана способствовать накоплению знаний и расширению кругозора дошкольников.

**Предметно-пространственную развивающую среду** группы необходимо наполнить разнообразным визуальным и иным стимульным материалом. Детям предлагается рассмотреть иллюстративный материал, изображающий летящий самолет, самолет на аэродроме, самолет с пилотом в кабине.

В холле детского сада в рамках интерактивной выставки «Путешествие начинается...» оборудуется трансформируемое игровое пространство – аэропорт и салон самолета. Маркерами пространства салона самолета и служб аэропорта могут выступать мягкие строительные модули; в салоне самолета дополнительно размещаются «иллюминаторы», предварительно нарисованные педагогом вместе с детьми, ковровая дорожка.

Детям предлагается подобрать атрибуты для игры – реальные объекты (форма сотрудников аэропорта и экипажа самолета, багаж путешественников, посуда и пр.).

Дополнительно изготавливаются атрибуты, включающие элементы дополненной реальности – авиабилеты. Информация на билете, закодированная с помощью QR-кода, во время игры считывается с помощью мобильного устройства с заранее установленным программным приложением.

**Предметно-деятельностный этап.** Обогащению опыта детей в рамках темы недели «Путешествие начинается...» способствуют следующие виды деятельности:

Чтение прозаических и стихотворных произведений:

- рассказ из книги Б. Житкова «Что я видел?» («Аэропорт»);
- рассказы из книги И. Винокурова «Самолет летит» («На аэродроме», «Кто водит самолеты»);
- стихотворение Р. Медведь «Я сегодня самолет»;
- загадки.

Просмотр фрагментов мультфильмов с обсуждением в группе, рекомендации родителям по организации просмотра дома: «Самолеты», «Летяево: город самолетов», «Будни аэропорта», мульт-сериал «Смешарики» (серия «От винта!»).

**В творческой деятельности** дети изготавливают различные атрибуты, связанные с путешествием на самолёте: раскрашивают билеты, паспорта, рисуют облака и небо в иллюминаторах

Педагогами производится подбор разнообразных **элементов дополненной реальности**, которые будут способствовать мультисценарному развитию игры:

- информация на билете, закодированная с помощью QR кода (во время игры эта информация считывается с помощью мобильного телефона, планшета с заранее установленной соответствующей программой);
- аудиозаписи внешних шумов: звук взлетающего самолета, звук металлоискателя в аэропорту (педагог осуществляет поиск аудиофайлов в сети Интернет с последующей трансляцией в нужное время с помощью колонки, поддерживающей функцию Bluetooth);
- объявления на посадку, приветствие пилота и прочие фразы записываются педагогом посредством программы «Модулятор голоса» (с помощью такой программы можно изменить любую фразовую речь в реальном времени, модифицировать под голос предлагаемого персонажа или изменить тональность звуков).

### **Ход игры**

Для создания интереса к игре можно предложить детям посмотреть фрагмент одного мультфильма по теме «Самолеты» с последующим обсуждением. Далее воспитатель создаёт ситуацию: «Мы приехали в аэропорт, откуда нам предстоит совершить перелёт на самолёте».

Игра организуется в специально оборудованном пространстве холла. Педагоги помогают развивать сюжетные линии: прибытие пассажиров в зал ожидания, приобретение билетов, прохождение паспортного контроля и досмотр багажа с помощью металлоискателя, посадка на борт самолёта, приветствие пилота, оказание бортпроводниками услуг пассажирам, прибытие в пункт на-

значения. Ребенок, выполняющий роль сотрудника аэропорта, с помощью взрослого сканирует билет, и картинка, появляющаяся на экране телефона – «Остров с пальмой» – демонстрирует пункт прибытия путешественника.

По окончании игры дети рассказывают о своих впечатлениях. Педагог предлагает детям нарисовать то, что им понравилось во время полета.

### ***Итоги апробации***

- В ходе игры дети были взаимно вежливы, самостоятельно или с помощью взрослого старались разрешать возникающие вопросы.

- Дети вжились в роли пилота, стюардессы и персонала аэропорта, действовали согласно установленным правилам и подчиняли себя им по собственной инициативе, а не под руководством взрослого. Каждый ребенок участвовал в игре с желанием, проявлял воображение, демонстрировал уверенность в своих силах и возможностях.

- Полученный опыт был присвоен дошкольниками и впоследствии использован в самостоятельно организованной сюжетно-ролевой игре. Дети старались проговаривать запомнившиеся фразы пилота, стюардессы и т.п. Использовали атрибуты, игрушки, предметы-заместители, применяли воображаемые действия. Научились соблюдать правила, стали договариваться.

- Использование голосового оповещения и фонового шума транспорта во время игры легло в основу информирования детей о конкретных действиях.

Следующие виды цифровых инструментов показали свою эффективность при организации сюжетно-ролевой игры с детьми младшего дошкольного возраста:

### ***QR-коды***

QR-код «QR – Quick Response – Быстрый Отклик» – это двухмерный штрих-код, предоставляющий закодированную информацию для быстрого распознавания с помощью сканирующего устройства. При помощи QR-кода можно закодировать любую информацию, например: текст, изображение, ссылку на сайт или аудиофайл.

### ***Программы по преобразованию голоса***

Голосовые модуляторы – это приложения, которые позволяют в режиме онлайн изменять тональность голоса путем передвижения ползунка тембра и накладывать звучание отредактированной дорожки на активный аудиовыход. Главное достоинство подобных приложений – возможность записи видоизмененной речи в звуковой файл формата WAV. Обработанная дорожка сохраняется в памяти компьютера или мобильного устройства.

### ***Цифровые аудиозаписи внешних шумов***

Аудиозаписи природных, технических, бытовых шумов могут быть записаны педагогом самостоятельно, с помощью мобильного устройства, либо найдены в базах данных сети Интернет. Наиболее популярный формат аудиозаписи – mp3.

Аудиосопровождение игры способствует созданию эффекта погружения в игровую ситуацию. Педагог из базы данных сети Интернет выбирает аудиозаписи внешних шумов воздушного транспорта, звук металлоискателя, кото-

рые должны транслироваться в нужное время с помощью колонки, поддерживающей функцию Bluetooth. Объявления на посадку, приветствие пилота и прочие фразы записываются педагогом посредством программы «Модулятор голоса». С помощью этой программы происходит изменение тональности звуков, фразовой речи под голос игрового персонажа.

Использование голосового оповещения и фонового шума транспорта во время игры может стать основой информирования детей о конкретных действиях, одновременно являясь маркером временного отрезка развития игрового сюжета. Считывание информации с электронного билета является для детей приобретением реального опыта.

Основываясь на наблюдениях воспитателей и анализе педагогического опыта, можно сделать вывод о целесообразности использования элементов дополненной реальности в сюжетно-ролевой игре. При этом цифровые инструменты должны только дополнять работу воспитателя, а не заменять ее. Миссия педагога, вне зависимости от того, какой внешний цифровой инструмент используется им для организации игры, заключается в создании условий для обогащения и расширения возможностей детской деятельности с учетом индивидуальных достижений и темпа развития каждого ребенка.

## **ВЫСТАВОЧНЫЙ ПРОЕКТ «УДИВИТЕЛЬНЫЙ ГОРОД»**

**Цель:** создание условий для развития интереса детей к истории и современной жизни нашего города.

**Экспозиционный план.** В интерактивном музейно-педагогическом пространстве создаются пять экспозиционных зон.

Центральная экспозиция «Петербург: вчера, сегодня. Завтра» содержит тематические зоны «Узнают по...» (петербургские сувениры), «Знаменитые горожане», «Играем в городе – играем в город» (игры краеведческой направленности), «Петербург на страницах детских книг».

В холлах ДОО организованы экспозиции «Город трудится и город отдыхает», «Путешествие по карте города. Мой город – мой район», «У красавицы Невы...».

Выставочный проект «Удивительный город» является финальным событием учебного года, позволяющим подвести итоги знакомства детей с Санкт-Петербургом. Около каждого группового помещения организуется арт-пространство «Мой Петербург», где экспонируются фотографии детей группы на фоне городских достопримечательностей, значимых культурных и природных объектов города. Под фотографиями размещается краткий текст, описывающий, где ребенок находится и чем это место города ему запомнилось. Рассказ ребенка может быть представлен в форме краткого видеорепортажа с места события, записанного родителями в ходе прогулки и закодированного с помощью программы по созданию QR-кодов.

**Связь с лексическими темами** общеобразовательных программ дошкольного образования и программ, адаптированных для детей с ОВЗ (региональный компонент):

- Санкт-Петербург – город, где я живу;
- Достопримечательности Санкт-Петербурга;
- Мой район.

Ко Дню рождения города (27 мая) в детском саду проводится конкурс лэп-буков «Мой Петербург». Предварительно рекомендуется организовать очный или дистанционный мастер-класс для детей и родителей по созданию лэп-буков.

*Я. И. Егорова, А.А. Стромиллова*

**СОЗДАНИЕ СТАРШИМИ ДОШКОЛЬНИКАМИ ВЫСТАВОЧНОГО ПРОСТРАНСТВА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРИЛОЖЕНИЙ «JUST A LINE» И «PAINT» В РАМКАХ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКО-ТВОРЧЕСКОГО ПРОЕКТА (НА ПРИМЕРЕ ВЫСТАВКИ «УДИВИТЕЛЬНЫЙ ГОРОД»)**

**Актуальность.** Патриотизм, любовь к Родине – одно из важнейших социальных чувств человека. Преданность своей стране, гордость за неё и желание сберечь и преумножить её богатства формируются уже в период дошкольного детства, ведь именно в этот период закладывается фундамент будущей личности.

Приобщение детей к культурному наследию нашей страны начинается с воспитания у ребёнка любви к своему окружению, семье, дому, детскому саду, родному району.

Исследовательская часть данного проекта предусматривает расширение и углубление представлений детей о родном районе (в данном случае, это Фрунзенский район Санкт-Петербурга), его истории и достопримечательностях, выявление наиболее значимых для детей мест района. Творческая часть проекта включает совместное с детьми создание выставки «Мой удивительный район». Итогом этого проекта становится формирование новой для детского сада традиции – закладки «Капсулы времени» детьми подготовительной к школе группы.

**Проблема:** недостаточный уровень знаний детей о родном районе, отсутствие опыта реального участия в решении социально значимых проблем на уровне детского сада и его ближайшего окружения.

**Ожидаемые результаты:** повышение уровня знаний детей о Фрунзенском районе и осознание детьми важности бережного отношения к родному району.

**Цель:** создание условий для получения старшими дошкольниками личностно-значимого опыта совместного улучшения жизни детского сада как части родного района средствами познавательно-исследовательской и творческой деятельности.

**Задачи:**

1. Расширять и углублять представления детей об истории и современной жизни Фрунзенского района
2. Обогащать опыт дошкольников по исследованию городской среды.
3. Развивать у детей творческие способности в процессе создания коллективного дизайн-проекта «Мой удивительный район».

4. Содействовать осмыслению детьми городских проблем и совместному поиску путей их решения в условиях детского сада.

**Участники:** дети старшего дошкольного возраста, родители, педагоги ДОО.

**Срок реализации:** май-июнь.

#### ***Ход реализации проекта***

***Первый этап. Выявление информированности детей и их родителей об истории и современной жизни родного района***

На первом этапе в ходе индивидуальных бесед проводится диагностика уровня знаний детей о районе и его достопримечательностях. В данном случае была выявлена проблема: большинство детей практически не знают истории Фрунзенского района, не знакомы с его достопримечательностями.

Также было проведено анкетирование родителей, которое показало, что родители частично знакомы с историей района и его достопримечательностями, но не считают необходимым передать эти знания детям, на их взгляд, детям важнее знать об историческом центре Санкт-Петербурга.

Подготовка к проведению второго этапа проекта включала создание презентации об истории и достопримечательностях Фрунзенского района Санкт-Петербурга, оформлении интерактивного музейно-педагогического пространства детского сада коллажами из фотографий района, сделанных в разные годы. Копии фотографий из семейных архивов были предоставлены родителями воспитанников и сотрудниками детского сада.

***Второй этап. Ознакомление старших дошкольников с историей и современностью Фрунзенского района***

В ходе бесед, проходивших в подготовительных группах ДОО, дети познакомились с историей района и рассмотрели фотографии его достопримечательностей. Для родителей была создана памятка с перечнем достопримечательностей района и указанием их адресов.

Родителям было предложено по дороге домой из детского сада совместно с ребёнком выделить наиболее значимые для него места в микрорайоне. На основании последующего опроса детей и родителей были выделены три наиболее часто отмечаемых объекта: детский сад, большая детская игровая площадка и универсальный магазин, в котором продаются продукты, игрушки, одежда.

Далее педагогом было разработано образовательное путешествие к выбранным городским объектам. Его цель – создать условия для формулировки детьми самостоятельных выводов о значимости инфраструктуры микрорайона для его жителей в процессе исследования детьми особенностей внешнего облика и функционирования выбранных объектов.

В условиях цифровой образовательной среды детского сада метод образовательных путешествий может быть дополнен возможностями ИКТ, и разработка путешествий для старших дошкольников включает использование средств геоинформационной системы Google Карты. Педагог вместе с детьми создает маршрут в приложении «Мои карты», отмечая начальную и конечную точку путешествия, а также места остановок (детская игровая площадка, универсальный мага-

зин). К каждой точке прикрепляется символ объекта и название. Работа с картой в ходе путешествия развивает у старших дошкольников умение свободно ориентироваться на местности. Изображения на карте помогают детям заранее увидеть, как выглядит место, в которое они направляются.

Затем педагог с группой детей отправляется в образовательное путешествие «Мой район», в ходе которого дети, ориентируясь по карте, проходят маршрут, делают остановки на отмеченных точках. Педагог проводит обсуждение впечатлений от выбранных городских объектов с использованием алгоритма открытых вопросов:

- *Что вы видите?*
- *Что позволило тебе сказать, что это детская игровая площадка (магазин и т.д.)?*
- *Для кого создан этот объект? Кто может этим пользоваться?*
- *Что вы можете сказать об этом объекте? Какой он?*
- *Что здесь сделано для удобства горожан?*

Дети подробно рассмотрели значимые для них объекты, заметили новые детали, которые указывают на то, что эти объекты значимы не только для них, но и для других жителей района. Дети обратили внимание на состояние рассматриваемых объектов и увидели, что площадка уже давно не новая – оборудование местами поржавело, краска облупилась, некоторые элементы требуют ремонта.

Увидели, что детский сад, наоборот, очень ухоженный. Клумбы оформлены садовыми фигурами, проведена прополка, посажены цветы. Имеется функциональная парковка для детских транспортных средств (колясок, самокатов, велосипедов), у каждой группы своя красивая игровая площадка. Есть огород и спортивная площадка. Асфальт вокруг сада оформлен разметкой для подвижных игр.

Магазин работает круглосуточно и без выходных, в нем имеется широкий ассортимент товаров. Привлекла внимание детей яркая витрина, в которой установлен телевизор и постоянно транслируются мультфильмы. Магазин оборудован пандусом, около входа установлена урна.

### ***Третий этап. Создание выставки «Мой удивительный район».***

По итогам образовательного путешествия была проведена беседа, в ходе которой дети не только вспоминали о том, что они увидели, но и фантазировали о том, что бы они хотели изменить в своем ближайшем окружении. На площадке дети мечтали увидеть новые качели, скалодром, лазалку-радугу, фигуру единорога, батуты, а также автомат с газированной водой и мыльными пузырями.

В магазине хотели поставить диван, «чтобы мультики можно было смотреть сидя», и расширить ассортимент товаров. В детском саду, на взгляд детей, не хватает огромных горок, большого конструктора для игр на улице, чтобы можно было построить дом, штаб, крепость и т.д., а также мусорных контейнеров для разного мусора. Детям было предложено воплотить свои мечты в холле детского сада, создав свою экспозицию «Мой удивительный район».

Подготовка к созданию выставочного пространства происходила с помощью мобильных приложений «Just a line» и «Paint». «Just a line» – бесплатное приложение для Android, которое позволяет рисовать «поверх реальности», а потом

сохранять видео и делиться своими эскизами. «Just a line» работает на любых устройствах с поддержкой дополненной реальности. Под руководством педагога дети по очереди наводили мобильное устройство с установленным приложением на отдельные участки холла, проводили разметку места организации выставки и обсуждали получившиеся варианты. Рисуя на экране устройства, дети выделили четыре зоны расположения экспозиционных зон: дом, детский сад, детская игровая площадка и магазин. Виртуальный эскиз стал основой для более детальной прорисовки плана будущей выставки в приложении «Paint».

Затем дети совместно с педагогом приступили к созданию экспозиции. Изначально в проекте не было домов детей, но в ходе создания выставки педагог и дети пришли к выводу, что родной дом – неотъемлемая часть родного района. Дом представляет собой фланелеграф, на котором висят рисунки детей на тему «Моя комната», также в оформлении объекта использована нарисованная дверь с домофоном и телевизионные антенны на крыше.

Детский сад мальчики группы построили из крупного конструктора, нарисовали и вырезали из бумаги окна и дверь. Их дополнением к макету стал «Пункт приёма опасных отходов» (батареек). На момент проектирования выставки дети обратили внимание на то, что в детском саду нет контейнеров для сортировки мусора, и совместно с педагогом пришли к выводу, что в детском саду можно организовать сбор отработавших свой срок батареек. На макете детского сада установили контейнер с крышкой и соответствующей надписью. Оповестили о сборе старых батареек другие группы, а педагог взял на себя обязанность сдавать их в специализированный пункт приема.

Круглосуточный универсальный магазин оформляли девочки группы. Из стола сделали прилавок с кассовым аппаратом и весами, выбрали в группе маленький стеллаж, из которого сделали витрину. Оформление магазина тут же перешло в игру. Педагог напомнил про телевизор и диван, но в ходе игры дети решили, что это в магазине вообще не нужно.

Детскую площадку было решено сделать в виде макета из бросового материала и подручных средств: бумаги и картона, конструктора ЛЕГО, счётных палочек, пластилина, небольших игрушек и т.д. К оборудованию, имеющемуся на настоящей площадке, дети добавили качели, батуты и скалодром. Посетителей площадки изображали мелкие игрушки.

В процессе оформления выставочного пространства дети активно общались, советовались, делились мнениями и впечатлениями. Работали слаженно, не ссорились, порой спрашивали совета у педагога. Атмосфера была свободная, дети много смеялись, работа сочеталась с элементами игры. На создание выставки ушло три дня, т.к. монтировалась она в свободное от основной деятельности время.

В организации выставочного пространства принимали участие и родители. Им было предложено совместно с детьми сделать творческую работу «Купчино раньше и сейчас». В работах, размещенных на выставке, можно увидеть фотографии из личных архивов семей воспитанников, где родственники детей запечатлены на фоне уголков Фрунзенского района, прочитать воспоминания представителей разных поколений, связанные с родным районом. Интерактивным компонентом выставки стало оживление фотографии с помощью про-

граммы для смартфона «HP Reveal». Гаджет наводится на фотографию с изображением участка Фрунзенского района в прошлом, а в это время на экране появляется видео того, как это место выглядит в наши дни.

#### ***Четвертый этап проекта. Создание новой традиции***

Когда выставка «Мой удивительный район» была подготовлена, авторы пригласили остальные группы детского сада познакомиться с ней. После посещения экспозиции воспитанникам всех подготовительных групп было предложено нарисовать, каким они представляют свой район через год, отразив свои пожелания по благоустройству значимых для них мест.

В ходе четвертого этапа проекта педагог предлагает детям сохранить их мечты о будущем родного района для последующих выпускников детского сада. В процессе обсуждения принимается решение поместить фотографии созданной детьми выставки и их рисунки в «капсулу времени», чтобы побудить будущих воспитанников детского сада также заботиться об улучшении жизни в детском саду и родном районе.

Дети нарисовали свои послания в будущее с предложениями по благоустройству значимых для них мест. В День защиты детей в детском саду был организован досуг, частью которого стала церемония закладки «Капсулы времени» на специально организованной выставке в холле детского сада. Спустя год произойдет торжественное открытие капсулы. Дети будущих подготовительных групп смогут познакомиться с её содержанием, получают возможность придумать что-то своё и внести свой вклад в улучшение жизни детского сада и, возможно, всего района.

#### ***Выводы***

К рискам проекта можно отнести сложности в привлечении родителей к участию, организацию выхода в образовательное путешествие за территорию детского сада. Также необходимо учитывать, что администрация дошкольного учреждения может не поддержать идею создания конкретной традиции и предложения детей по размещению новых объектов на территории детского сада.

Главным достоинством проекта можно назвать активное вовлечение детей во все виды деятельности. Ребёнок пробует себя в роли исследователя, проектировщика и дизайнера, а информационно-коммуникационные технологии расширяют спектр его возможностей.

В ходе реализации проекта дети стали задумываться о бережном отношении не только к району и его объектам, но и природному окружению. Важным результатом работы стало создание новой традиции в детском саду. Ведь любая традиция направлена на объединение людей и передачу опыта из поколения в поколение.

Реализация данного проекта показывает, что старшие дошкольники активно включаются в исследовательско-творческую деятельность, хотят видеть ближайшее окружение и свой детский сад красивым, чистым и безопасным, и готовы сами принимать участие в улучшении жизни родного района.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

---

В рамках опытно-экспериментальной работы, осуществляемой нашим педагогическим коллективом, мы работаем над выстраиванием образа цифрового детского сада. Данные методические рекомендации охватывают лишь небольшую часть наработанного опыта. Мы постарались включить в данное издание примеры тех практик, которые позволят каждому работнику любого детского сада приступить к модернизации пространственно-предметной среды с использованием описанных нами инструментов.

Мы сознательно выбрали те примеры, в которых использовались только общедоступные технологии, а от педагога не требовалось серьёзного переобучения. Навыки и компетенции, необходимые для работы с означенными технологиями, можно получить в ходе внутрифирменного повышения квалификации или на курсах информационных технологий в ведущих учреждениях повышения квалификации Санкт-Петербурга. Для более полного понимания методологии работы с интерактивным музейно-педагогическим пространством рекомендуем также познакомиться с нашим инновационным продуктом «Музей как интегратор. Технология создания интерактивного музейно-педагогического пространства ДОУ (на примере выставки “Путешествие начинается”» (ч. 1, 3-4) на сайте «Интерактивное музейно-педагогическое пространство ДОУ»

(<https://sites.google.com/site/sad35ip/>)



Мы надеемся, что воспользовавшись нашими методическими рекомендациями, вы будете увереннее идти по дороге, ведущей в цифровое будущее.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Распоряжение правительства РФ от 2 декабря 2015 г. № 2471-р "Концепция информационной безопасности детей".
2. Федеральный закон РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".
3. Письмо Минобрнауки РФ от 13.08.2012 № 01-51-088 ин "Об организации использования информационных и коммуникационных ресурсов общеобразовательных учреждений".
4. СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях".
5. Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" (ред. от 28.07.2012).
6. Федеральный закон от 28.12.2010 № 390-ФЗ "О безопасности".
7. Федеральный закон от 27.07.2006 № 149-ФЗ "Об информации, информационных технологиях и о защите информации" (с изменениями и дополнениями).
8. Письмо Минобрнауки от 25.05.2001 № 753/23-16 "Об информатизации дошкольного образования в России".
9. Доктрина информационной безопасности РФ.
10. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями).
11. ГОСТ Р 50739-95 Средства вычислительной техники. Защита от несанкционированного доступа к информации. Общие технические требования.
12. Конвенция о правах ребенка.
13. Федеральный закон РФ от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 18). Режим доступа - <http://www.consultant.ru>.
14. Федеральный закон РФ от 27 июля 2006 г. №149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (с изменениями и дополнениями). Режим доступа - <http://www.consultant.ru>.
15. Приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 года № 1897 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» Режим доступа - <https://минобрнауки.рф/документы/543>.
16. Заичкина О. И. Составляющие ИКТ-компетентности педагога // Развитие ребенка в условиях ИКТ насыщенной образовательной среды: сборник трудов научно-практической конференции (13 апреля 2016 г., Москва) – М.: ИИУ МГОУ, 2016. – С. 10–15.
17. Корниенко Т. В., Потапов А. А. Эффективное управление организацией на основе выбора концепции использования гаджетов //Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. ИЯ Яковлева. – 2018. – №. 1 (97).
18. Коробкова К.В., Калиновский Е.А. Возможности использования цифровых образовательных ресурсов в учебном процессе // Студенческий научный форум: материалы IV Международной студенческой электронной научной конференции (15.02.2012 - 31.03.2012) – Магнитогорск: Магнитогорский Государственный Университет, 2012. – 15 с. – Режим доступа: <https://rae.ru/forum2012/10/2277>.
19. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие / Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е.; под ред. Полат Е.С. – М.: Академия, 2009 г. – 272 с. – Режим доступа: [http://library.kpi.kharkov.ua/files/new\\_postupleniya/newpiitvso.pdf](http://library.kpi.kharkov.ua/files/new_postupleniya/newpiitvso.pdf).

20. О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017 – 2030 годы: указ Президента РФ от 09.05.2017 № 203 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [<http://kremlin.ru/acts/bank/41919>] – 2019.

21. Осипова Л. Г. Использование и разработка ЭОР в условиях реализации ФГОС // Теория и практика образования в современном мире: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, июль 2014 г.). – СПб.: СатисЪ, 2014. – С. 44–46. – Режим доступа: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/105/5929>.

22. Пащенко О. И. Цифровой образовательный ресурс для детей дошкольного возраста как инструмент воспитания и общего психического развития // Инновации в науке: сб. ст. по матер. IV междунар. науч.-практ. конф. № IV. – Новосибирск: СибАК, 2011.

23. Становление общекультурной компетенции детей 4-7 лет в условиях современного ДОУ. Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных учреждений / Манжура В.А., Подгорнова С.В., Титова М.А. – СПб.: ГБУ ДПО «СПбЦОКОиИТ», 2017. – 94 с.

24. Хапаева С. С., Заичкина О.И. Индивидуализация образовательного процесса в условиях электронного обучения // Ученые записки ИСГЗ. – Казань: Институт социальных и гуманитарных знаний, 2016. – № 2. – С. 99–104.

25. Хуторской А. В. Компетентностный подход в обучении: научно-методическое пособие. – М.: Эйдос, 2013. – 73 с.

26. Чарушина Н. Н. На все лапы мастера [Текст]: книжка-картинка. – СПб.: Веско, 1993. – 16 с.: ил.

27. Черненко О. Н. Информационные технологии в учебном процессе: нормативное обеспечение, рекомендации из опыта работы. – Волгоград: Учитель, 2007. – 135 с.

28. Шапиро К. В. Облака и BYOD. Материалы сборника 5 научно-практической конференции «Школа на ладони». – 2015.

## **КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

Сайт: <https://35spb.tvoysadik.ru/>



Электронная почта: [dou035@edu-fm.spb.ru](mailto:dou035@edu-fm.spb.ru)

Всё о нашей инновационной деятельности:  
[https://35spb.tvoysadik.ru/?section\\_id=37](https://35spb.tvoysadik.ru/?section_id=37)



---

# **СОЗДАНИЕ СМЕШАННОЙ РЕАЛЬНОСТИ СОВРЕМЕННОГО ДЕТСКОГО САДА НА ОСНОВЕ ИНТЕГРАЦИИ РЕАЛЬНЫХ, ЦИФРОВЫХ И ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ В ИНТЕРАКТИВНОМ МУЗЕЙНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ**

Методические рекомендации для педагогов  
дошкольных образовательных учреждений

*Материалы издаются в авторской редакции*

Подписано в печать 31.01.2020. Формат 60×90 1/16  
Гарнитура Times, Arial. Усл.печ.л. 4. Тираж 100 экз. Зак. 28.

Издано в ГБУ ДПО «Санкт-Петербургский центр оценки качества образования  
и информационных технологий»

190068, Санкт-Петербург, Вознесенский пр., д. 34, лит. А.