**МБДОУ детский сад №1 «Улыбка»**

***Районное методическое объединение для педагогов ДОУ на тему: «Использование инновационных технологий и цифровой образовательной среды   при реализации программы «Социокультурные истоки»»*

Тема выступления: «Использование цифровых образовательных технологий при реализации программы «Социокультурные истоки» в средней группе»**

Подготовил воспитатель:

Проняева М.С.

**г. Сергач, 2021 год**

**Слайд 1.** Здравствуйте.

Современная система образования предъявляет высокие требования к организации дошкольного воспитания и обучения. Переход дошкольного образования на качественно новый уровень не может осуществляться без разработки и применения современных инновационных программ и технологий. Наша задача грамотно объединить традиционные и современные формы и методы работы с дошкольниками при реализации программы по духовно-нравственному воспитанию «Социокультурные истоки». Своим опытом работы в этом направлении я Вас сейчас и хочу познакомить

**Слайд 2.** При работе с книгой «Дружная семья» я активно использовала образовательную систему EduQuest (ЭдуКвест), модуль «Семья и друзья».

Дети в группе уже знакомы со Спарком, главным героем ЭдуКвеста, всегда с интересом принимают приглашение поиграть с ним.

В тематическом модуле «Семья и друзья» происходит знакомство с членами семьи и их семейными ролями через занимательные истории, игры и творческие задания, а также развитие важных социально-коммуникативных компетенций.

К модулю уже есть разработанные конспекты, в них я еще включала и работу по программе «Социокультурные истоки».

**Слайд 3.** История «Моя семья» знакомит детей с различными видами семей, семейными ценностями и важной ролью семьи в жизни каждого человека, воспитывает положительные взаимоотношения, любовь, заботу и уважение между членами семьи. Дети сначала слушают истории о семье на экране, а потом Спарк предлагает им рассказать о своей семье, организуется рефлексивный круг.

**Слайд 4.** Задание на поиск объектов «Определи членов семьи». Детям необходимо определить и найти члена семьи, названного в голосовой инструкции. Задание помогает формировать у детей представление о семье и её членах, воспитывает любовь и уважение к своим родным, формирует понятие «мой дом», «моя семья».

 **Слайд 5.** Задание «Семейное древо» помогает познакомить детей с понятием «семейное древо», развивает умение описывать членов своей семьи исходя из личного опыта. Сначала мы учились определять и называть близких родственников в соответствии голосовой инструкцией, а потом я предлагала детям дома совместно с родителями изготовить семейное древо.

**Слайд 6**. История «Семейные обязанности» формирует представление о трудовых обязанностях членов семьи, знакомит детей с поведение взрослых по отношению к детям. Дети сначала слушают истории, а потом Спарк предлагает им рассказать об обязанностях, которые существуют в семьях детей в рефлексивном круге.

 **Слайд 7.** С помощью творческого задания «Портрет моей семьи» дети получают возможность создать портрет своей семьи. Это задание можно выполнить как в электронном формате, так и в практической форме с помощью рабочих листов. В процессе создания творческой работы дети еще раз закрепляют знания о членах семьи, развивают умение составлять рассказ о своей семье, воспитывается положительное отношение, уважение, любовь ко всем членам семьи.

Использование образовательной системы EduQuest (ЭдуКвест) помогло мне заинтересовать детей для совместной работы, и тем самым наиболее полно раскрыть тему «Дружная семья».

**Слайд 8.** Большее внимание современных детей привлекают, интерактивные игры, просмотр видео презентаций, видео фильмов, чем дидактические игры, чтение книг. Но работа по программе «Социокультурные истоки» в основном включает в себя работу с книгой, чтение, рассматривание иллюстраций, выполнение дидактических заданий. Мне захотелось создать такие интерактивные задания для детей, которые бы включали непосредственный материал из книг для развития детей по программе «Социокультурные истоки», и впоследствии заинтересовать их работой с книгами.

С помощью бесплатного сервиса [LearningApps](https://learningapps.org/)  я создала серию обучающих игр и игровых упражнений с использованием иллюстраций из книг для развития. К каждой теме месяца разработана серия игр, с некоторыми из них я вас сейчас познакомлю.

**Слайд 9.**

Книга 1 «Дружная семья»

Упражнение «Расскажи сказку» из серии «Хронологическая линейка»

Игровые действия: разложить картинки в правильной последовательности и рассказать сказку по картинкам.

Цель игры: формировать умение составлять связный рассказ по картинкам к сказке «Братец Иванушка и сестрица Алёнушка»; воспитывать послушание, любовь друг к другу, стремление в трудной жизненной ситуации держаться вместе; формировать речевые высказывания с опорой на наглядный материал, развивать логическое мышление, зрительное восприятие, связную речь;

**Слайд 10.**

Книга 2 «В добрый путь»

Упражнение «Сказочный лес» из серии «Простой порядок», так же это задание входит в итоговое занятие по теме месяца «Сказочный лес».

Игровые действия: внимательно рассмотреть иллюстрации эпизодов сказки «Снегурочка и лиса» и расставить их с последовательностью событий.

Цель игры: формировать умение эмоционально передавать содержание сказки с опорой на иллюстрации, развивать у детей связную речь и эмоционально-образное восприятие героев сказки, родных людей; развивать у детей грамматически правильную, выразительную связную речь; воспитывать понимание того, что родной лес всегда готов защитить и помочь на примере литературного произведения.

**Слайд 11.**

Книга 3 «Добрая забота»

Упражнение «Добрая забота» из серии «Парочки», оно тоже входит в активное занятие по теме месяца

Игровые действия: подобрать подходящие по содержанию друг другу картинки: животное и его корм.

Цель: закреплять знания о том, чем питаются домашние животные, развивать у детей способность использовать элементарные формы объяснительной речи, воспитывать доброе, заботливое отношение к «нашим меньшим братьям»

**Слайд 12.**

Книга 4 «Благодарное слово»

Упражнение «Узнай сказку» из серии «Найди пару».

Игровые действия: нужно сопоставить отрывки из сказок с иллюстрациями.

Цель упражнения: закреплять знания русских народных сказок, узнавать сказки по отрывкам и сопоставлять их с иллюстрациями, развивать речь, воображение, мышление, воспитывать интерес к чтению русских народных сказок.

**Слайд 13.**

Каждое упражнение имеет свой QR-код, это позволяет подключать и родителей к работе. На каждый месяц меняется информация в родительском уголке, куда и включены эти упражнения.

**Слайд 14.** Еще одна из более эффективных форм организации, направленная на развитие духовно – нравственных ценностей дошкольников - виртуальная экскурсия, особенно сейчас, в условиях пандемии. Преимуществом являются доступность, т.е. не покидая здания детского сада, можно посетить и познакомиться с объектами, расположенными за пределами детского сада, города и даже страны. Использование виртуальной экскурсии в образовательном процессе позволит развить не только личность дошкольников, но и подготовить к дальнейшему обучению в школе.

**Слайд 15.** По форме и содержанию виртуальные экскурсии могут быть нескольких видов: фотопутешествие, видеоэкскурсия

Каждая экскурсия состоит из трех главных частей: вступления, основной части и заключения.

**Слайд 16.**

В моей группе в этом учебном году прошло уже несколько экскурсий. Это: «Музей сказок», «Третьяковская галерея: История одного шедевра» (По картинам Васнецова), экскурсия «Животные на ферме»

В заключение хочется отметить, что цифровые технологии и социокультурные технологии легко взаимодействуют и дополняют друг друга. Социокультурные технологии (например, такие как Технология присоединения, Технология развития мотивации) помогают лучше детям включиться в работу, настроить их на нужную тему, Технология развития целостного восприятия и мышления, Технология развития чувствования и другие, помогают организовать работу на основной части образовательной деятельности и добиться желаемого результата.

Современные цифровые возможности в дошкольном образовании помогают обхватить более широкий спектр информации и способствуют приспособлению детей к жизни в современном цифровом мире. А использование социокультурных технологий помогает сделать интерактивные игры, упражнения более интересными, а главное вернет детей от цифрового общения к живому.

**Слайд 17.** Спасибо за внимание!