Муниципальное дошкольное бюджетное образовательное учреждение

Детский сад №1 «Матрёшка»

|  |  |
| --- | --- |
| **Принято:** на педагогическом совете №\_\_\_  от «\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2020 г. | **Утверждаю:** заведующий МДБОУ ДС №1 «Матрёшка»  Холманова О.Г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  мп |

**ДОЛГОСРОЧНЫЙ ПРОЕКТ**

«Использование элементов дополненной реальности для организации образовательной деятельности в развитии познавательного интереса у детей»

Выполнила воспитатель

разновозрастной группы :

Соколова Н.А.

г.Пошехонье 2020г.

**Актуальность**

Современный этап развития дошкольного образования характеризуется быстрым темпом внедрения инновационных технологий в практику работы детских садов. ФГОС ДО требует изменения взаимодействия между взрослыми и детьми,а это значит, что от педагога требуется ряда компетенций: умение вызвать интерес ребёнка к различным видам деятельности, умение поддержать собственную активность ребенка, развивать любознательность, стремление постигать этот мир, растить «почемучек», а не просто передавать какие-либо знания. Педагоги должны уметь выбрать адекватные формы педагогической поддержки для каждого конкретного ребёнка. Это означает, что педагог должен уметь обеспечить индивидуализацию и, вместе с тем, равные возможности полноценного развития. Главная задача педагога дошкольного учреждения – выбрать из числа методов и форм организации работы с детьми, инновационных образовательных технологий, те которые наиболее полно отвечают задаче развития личности.

Современные педагогические технологии в дошкольном образовании, направлены на реализацию государственных стандартов дошкольного образования. Приходится сталкиваться с тем, что некоторые, наработанные в предыдущие периоды времени, образовательные методики и созданные на их основе дидактические материалы не позволяют получить желаемый результат, в частности – добиться должного уровня познавательного интереса воспитанников во время проведения различных развивающих занятий. Поиск решения привел к идее использования в образовательной деятельности современных информационно-коммуникационных технологий, а точнее – элементов технологии дополненной реальности (в том числе – мобильных устройств) как средства активизации когнитивной сферы воспитанников и создания положительного эмоционального фона во время проведения занятий.

**Новизна проекта:** данный проект предполагает внедрение игр с элементами дополненной реальности, как элемент образовательной технологии.

**Образовательные области:**социально - коммуникативное, познавательное.

**Продолжительность проекта:** долгосрочный.

**Вид проекта:** творческий, познавательно – развлекательный, групповой.

**Направленность проекта**: комплексный (разные виды деятельности).

**Участники проекта:** воспитатели, специалисты, родители и дети.

**Возраст:** для детей 5-7 лет.

**Срок реализации проекта:** с 01.11.2020 г. по 30.06.2021г.

**Основополагающие принципы реализации проекта:**

* поддержка разнообразия детства;
* сохранение уникальности и само ценности детства, как важного этапа в общем развитии человека;
* личностно-развивающий и гуманистический характер взаимодействия взрослых и детей;
* уважение личности ребёнка;
* реализация программы в формах специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей развитие ребёнка.

**Цель**: внедрить элементы дополненной реальности в современную образовательную технологию и педагогический процесс в условиях реализации ФГОС.

**Задачи:**

• изучить проблему внедрения современных технологий в образовательный процесс;

* изучить потребности детей, учитывая их возрастные и психические особенности;
* разработать сценарии мероприятий, мастер-классы, наглядного демонстрационный материал, презентации к ООД, задания к играм с дополненной реальностью;
* способствовать развитию у детей самостоятельности, инициативы, творческой активности;
* воспитывать умение дошкольников работать в команде;
* воспитывать умение выражать и отстаивать свою позицию;
* воспитывать способность у детей сотрудничать и выполнять как лидерские, так и исполнительские функции в совместной деятельности;
* распространить полученный опыт работы на различных уровнях.

Ожидаемые результаты проекта.

**Для детей:**

• у детей повысить интерес к познавательной деятельности;

• у детей сформировать память, логическое мышление, восприятие, воображение.

• На высоком уровне развить самостоятельность, инициативность, творческая активность.

• дети самостоятельно организуют игры в группе и дома;

• дети умеют работать в команде, сотрудничают друг с другом;

• дети применяют усвоенные знания и способы деятельности для решения новых проблем;

• дети планируют свои действия, направленные на достижение конкретной цели;

• дети овладеть универсальными предпосылками учебной деятельности;

**Для родителей:**

• повышение знаний по проведению игр для детей старшего дошкольного возраста;

• сплочение родителей, детей и педагогов по вопросам познавательного развития.

**Для педагогов**:

• повышение интереса по совершенствованию знаний у детей старшего дошкольного возраста в процессе игр с элементами дополненной реальности;

• сплочение родителей, детей и педагогов по вопросам познавательного развития;

• оснащение предметно – развивающей образовательной среды интерактивными играми, пособиями, методическими разработками по развитию познавательных способностей у детей среднего дошкольного возраста.

**Ресурсы:**

• кадровые: педагоги ДОУ, специалисты, методист;

• информационные: интернет, ресурсы участников проекта. Компьютер, (телефон, планшет)проектор; наглядный материал из методических пособий.

**Методическое сопровождение проекта:**

• сценарии ООД;

• наглядный демонстрационный материал;

• подборка дидактических игр;

• мультимедийные презентации;

• составление заданий для игр.

**Этапы работы над проектом**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап** | **Мероприятия** | **Сроки** |
| **Подготовительный этап:** | * Определение темы проекта. * Сформулировать цели и задачи. * Подбор программно – методического, материально-технического, * познавательного материала по теме проекта. * Планирование проектной деятельности по теме. * Определение методов и приёмов работы. * Изготовление атрибутов к игре. * Создание познавательной интерактивной разминки. * Подборка литературного информационного приложения к проекту. * Создание консультации для родителей и раздаточного материала. * Составление картотек с QR– кодом(гимнастика для глаз, физкультминутки и т.д) | *сентябрь-ноябрь 2020года.* |
| *Календарно тематическое планирование на 2020-2021 уч.год* | | |
| **Практический этап:** | **Тема занятия** | **Элементы мобильного обучения (в т.ч. AR приложения и интерактивные сервисы***)* |
| **Робота с детьми** | | |
| **Ежедневно** | * утренняя профилактическая гимнастика (дыхательная, улучшение осанки, профилактика плоскостопия, пальчиковая гимнастика). * - гимнастика пробуждения, дорожка «здоровья», воздушное контрастное закаливание, босохождение, точечный массаж. * - утренняя гимнастика под музыкальным сопровождением. * - витаминизация (соки, фрукты, напитки). * - ежедневные прогулки с двигательной активностью детей. |  |
| **декабрь** | «Солнышко здоровья».  **Цель:** Формировать у детей сознательную установку на здоровый образ жизни, используя современные здоровье сберегающие технологии, | *QR- код* |
| Дидактическая игра «Витамины»  **Цель**: познакомить ребенка с понятием «витамины» и с продуктами в которых их содержится больше всего. Развивать у детей мелкую моторику и координацию движений пальцев рук, воспитывать познавательный интерес и усидчивость. Развивать словарный запас, память, речь. | *QR- код* |
| **январь** | Дидактические карточки "Как устроен человек".  "Строение человека".   «Как я выгляжу»  «Откуда у меня такая сила». | *QR- код* *«Quiver», DEVAR* |
| **февраль** | «Здоровье и питание».  **Цель:** расширять и уточнять представление детей о питании, продолжать учить правилам культурного и безопасного поведения за столом, воспитывать желание употреблять полезную для здоровья пищу, заинтересовать детей в сохранении и укреплении собственного здоровья и вести здоровый образ жизни. | *QR- код* *«Quiver» DEVAR* |
| «Витамины я люблю - быть здоровым я хочу» **Цель**: Научить ребёнка заботиться о своём здоровье.  «Откуда у меня такая сила»  «На что я опираюсь» |
| **март** | «Мои помощники».  Цель: развивать исследовательские навыки, умение обобщать имеющиеся представления о функциях органов.  «Что у меня стучит?»  «Чем я жую»  «Чем я вижу» | *QR- код* *«Quiver» DEVAR* |
| «Микробы»  Цель: Формировать представление детей о микробах, способах их распространения и передачи, познакомить со способами защиты организма от болезней. Уточнить представления о роли физкультуры и закаливания в борьбе против микробов и вирусов. |
| **апрель** | «Путешествие в страну ОБЖ».  **Цель:** Закрепить понятие ОБЖ, формировать умение правильно действовать в экстренных ситуациях, обобщить знания о правилах техники безопасности в быту и правилах поведения на улице. |  |
| **Взаимодействие с семьями** | | |
|  | Консультация для родителей «Как с пользой для здоровья проводить выходные дни»; |  |
| Консультация для родителей «Как приучить ребенка чистить зубы» |
| «Берегите здоровье своего любимого ребенка» |
| **Организация РППС** | | |
|  | Создание дидактической игры «Витамины» с использованием QR – кода |  |
| Подборка раскрасок с использованием *«Quiver», «Live Coloring», «AR Tuter-обучение»* |
| Создание дидактической игры «"Что для глазок хорошо? Что для глазок плохо?" |
| **Завершающий этап:** | * Выступление на методическом совете с темой «Внедрение компьютерных технологий через элементы дополненной реальности для организации образовательной деятельности как средства развития познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста» * Выступление на итоговом педсовете «Дополненная реальность, как средство развития познавательной потребности» * Подведение итогов в реализации проекта. * Родительское собрание «Вырастим детей здоровыми» с презентацией * «Сохраняем и укрепляем здоровье в детском саду» | *Срок проведения – май-июнь 2021 года.* |

Список используемых интернет ресурсов:

1.https://www.maam.ru/detskijsad/qr-kod-i-ego-ispolzovanie-v-obrazovatelnom-procese.html

2. <https://www.maam.ru/detskijsad/konsultacija-dlja-pedagogov-do-primenenie-qr-koda-v-rabote-s-vospitanikami-i-ih-roditeljami.html>

3. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2020/02/15/ispolzovanie-qr-kodov-v-obrazovatelnom-protsesse-detskogo-sada>

4. <http://6kpspb.caduk.ru/p167aa1.html>

5. https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2019/08/12/proekt-vnedrenie-kvest-igry-s-elementami-dopolnennoy

***Приложения***

Краткая инструкция по работе с элементами технологии

«дополненной реальности»

1. **Использование QR-кодов**

* Установите бесплатное приложение QR-кодов, например QR Code Reader из магазина приложений (например Google Play Market или AppStore)
* Открыть установленную программу,
* Навести камеру смартфона на QR-код и дождаться появления ссылки
* Нажать «OК» для перехода на соответствующий ресурс.

**2.Работа с приложением «Quiver» (анимированные раскраски)**

* Посетите сайт <http://www.quivervision.com>
* Выберите, скачайте и распечатайте ( в формате pdf) понравившиеся раскраски
* Раскрасьте их в выбранные цвета
* Установите бесплатное приложение «Quiver» из магазина приложений например Google Play Market или AppStore
* Откройте приложение
* Нажмите кнопку воспроизведения(кнопка с логотипом «бабочки»)
* Наведите на раскрашенную картинку камеру гаджета
* Убедитесь, что видите вести лист целиком ( должен появится синий прямоугольник, а не красный)
* Задержите камеру смартфона или планшета на несколько секунд и дождитесь объёмного и анимированного изображения.

**3. Работа с приложением «LiveColoring» (анимированные раскраски)**

* Установите бесплатное приложение «LiveColoring» из магазина приложений например Google Play Market или AppStore
* Откройте приложение
* Нажмите на кнопку печать раскрасок
* Нажмите на понравившуюся раскраску
* Нажмите «отправить на почту»
* Укажите вашу электронную почту, куда и придет письмо с вложением раскраски.
* Распечатайте
* Наведите на раскрашенную картинку камеру гаджета
* Задержите камеру смартфона или планшета на несколько секунд и дождитесь объёмного и анимированного изображения.

**4. Работа с приложением DEVAR (живые книги, работает только со специальной литературой)**

* Установите бесплатное приложение DEVAR из магазина приложений например Google Play Market или AppStore
* Откройте приложение
* Выберите «каталог»
* В каталоге выберите (книги, карточка)
* Нажмите кнопку «загрузить»
* Наводим экран телефона(планшета)на картинку где есть специальный значок в виде буквы «D»

Мониторинг уровня развития

познавательного развития детей

За основу определения результативности, качественных изменений и эффективности внедрения элементов дополненной реальности в образовательную деятельность была взята таблица мониторинга, разработанная Верещагиной Н.В., с целью оперативного отслеживания формирования качеств личности ребёнка. Были выбраны критерии подходящие для анализа развития познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста.

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

Критерий №2: При затруднениях обращается за помощью к взрослому

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

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

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

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

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

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

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

Оценка уровня развития познавательного интереса:

1 балл – ребенок не имеет представлений по указанному критерию;

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

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

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

5 баллов – ребенок имеет полностью усвоенные представления по указанному критерию

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ФИ ребенка | №1:Задает вопросы взрослому, любит экспериментировать, интересуется новым, активен в процессе НОД | | №2: При затруднениях обращается за помощью к взрослому | | №3: Адекватно пользуется вербальными и невербальными средствами общения, конструктивными способами взаимодействия с детьми и со взрослыми | | №4: Способен изменять стиль общения со взрослым и сверстником в зависимости от ситуации | | №5: Способен предложить собственный замысел и воплотить в рисунке, постройке, в рассказе | | №6:Самостоятельно применяет усвоенные способы деятельности, в зависимости от ситуации изменяет способы решения задач | | №7:Поддерживает беседу, высказывает свою точку зрения, согласие и несогласие | | №8: Проявляет устойчивый интерес к различным видам детской деятельности, использует различные источники информации | | №9: Проявляет любознательность, интерес к исследовательской деятельности. | |
| Н.Г | К.Г | Н.Г | К.Г | Н.Г | К.Г | Н.Г | К.Г | Н.Г | К.Г | Н.Г | К.Г | Н.Г | К.Г | Н.Г | К.Г | Н.Г | К.Г |
| Бухмарев Захар | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Григорьева Александра | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 |
| Кузнецова Анна | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Мелихов Егор | 4 | - | 4 | - | 4 | - | 4 | - | 4 | - | 4 | - | 4 | - | 4 | - | 4 | - |
| Румянцев Никита | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 |
| Сафонов Савелий | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 |
| Сальникова Алена | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 |
| Суслов Дмитрий | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 |
| Цветков Виталий | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 |
| Шабанова Юлия | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 |
| ИТОГИ | Н-55,5%  С-44,5% | С-37,5%  В-62,5% | Н-66,67%  С-33,33% | С-37,5%  В-62,5% | Н-33,33  С-66,67% | С-12,5%  В-87,5% | Н-33,3%  С-66,7% | С-37,5%  В-62,5% | Н-55,5%  С-44,5% | Н-12,5%  С-25%  В-62,5% | Н-55,5%  С-44,5% | С-37,5%  В-62,5% | Н-66,7%  С-33,3% | Н-25%  С-25%  В-50% | Н-66,7%  С-33,3% | С-37,5%  В-62,5% | Н-55,5%  С-44,5% | С-12,5%  В-87,5% |

Вывод: Анализ проведенной работы показал, что внедрение элементов технологии дополненной реальности в образовательный процесс действительно развивает познавательный интерес у детей и влияет на усвоение материала. У детей возрос уровень любознательности, активности: проявляется интерес к новым предметам, событиям, явлениям; больше возникает вопросов об известных дошкольнику предметах, событиях, явлениях для получения неизвестной информации; повысилась самостоятельность исследования предметов, проявляется интерес к различным областям; инициируют общение и взаимодействие со сверстниками и взрослыми. Были созданы условия для самостоятельного поиска информации воспитанниками. Дети имеют доступ к мобильному устройству, которое помогает удовлетворять воспитаннику свое любопытство, а это, в свою очередь, формирует любознательного дошкольника.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Картотека гимнастики для глаз**  **E:\2020-2021\QR коды\гимнастика для глаз\qr-code (1).gif E:\2020-2021\QR коды\гимнастика для глаз\qr-code (2).gif E:\2020-2021\QR коды\гимнастика для глаз\qr-code (4).gif**  **E:\2020-2021\QR коды\гимнастика для глаз\qr-code (3).gif E:\2020-2021\QR коды\гимнастика для глаз\qr-code (5).gif E:\2020-2021\QR коды\гимнастика для глаз\qr-code (6).gif**  **E:\2020-2021\QR коды\гимнастика для глаз\qr-code (7).gif E:\2020-2021\QR коды\гимнастика для глаз\qr-code (9).gif E:\2020-2021\QR коды\гимнастика для глаз\qr-code (8).gif**    **E:\2020-2021\QR коды\гимнастика для глаз\qr-code.gif**  **Физкультминутки**  E:\загрузка на сайти\qr-code.gifE:\загрузка на сайти\qr-code (7).gif  E:\загрузка на сайти\qr-code (6).gifE:\загрузка на сайти\qr-code (5).gifE:\загрузка на сайти\qr-code (4).gif  E:\загрузка на сайти\qr-code (3).gifE:\загрузка на сайти\qr-code (2).gifE:\загрузка на сайти\qr-code (8).gif  E:\загрузка на сайти\qr-code (9).gif  ВЫВОД: В условиях детского сада возможно, необходимо и целесообразно использовать ИКТ в различных видах образовательной деятельности. Совместная организованная деятельность педагога с детьми имеет свою специфику, она должна быть эмоциональной, яркой, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием звуковых и видеозаписей. При грамотном использовании технических средств, при правильной организации образовательного процесса компьютерные программы для дошкольников могут широко использоваться на практике без риска для здоровья детей.  Анализ работы показал, что использование AR у дошкольников повысил врсприятие , уровень осмысления материала и получаемое удовольствие от процесса. Книги с AR – картинками были привлекательны для детей, и они воспринимали их как волшебные и доставляющие удовольствие. |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | | | | | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |