



АДМИНИСТРАЦИЯ
ОСИНСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
И СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ

оф. 19, ул. Ленина, д. 25, г. Оса, 618122
тел.: (34291) 4-37-37
e-mail: uobraz@osa.permkrai.ru
ОКПО 40654935 ОГРН 1205900005772
ИНН/КПП 5959004409/595901001

Руководителям ОО

04.04.2023 № 385

На № _____ от _____

О предоставлении информации

Уважаемые руководители!

Во исполнение указания Президента Российской Федерации от 6 июля 2022г. № Пр-1182 «Об осуществлении плановой проверки по вопросам внедрения современных игровых технологий (музыкального, художественно-творческого, познавательного, физического, социально-коммуникативного и речевого развития ребенка) и улучшения материально-технической базы государственных/ муниципальных дошкольных образовательных организаций для развития познавательных и творческих способностей каждого ребенка», письма Министерства образования и науки Пермского края от 03.04.2023 №26-36-вн-480 «О предоставлении информации» необходимо **в срок до 10 апреля 2023 г.** направить информацию согласно приложению к настоящему письму на электронный адрес Ажгихиной О.И. oiazhghina@osa.permkrai.ru

Приложение:

1. Форма пояснительной записки - на 1 л. в 1 экз.;
2. Статистическая информация о внедрении современных игровых технологий и улучшению материально-технической базы детских садов для развития познавательных и творческих способностей детей дошкольного возраста (формат Excel) – на 1 л. в 1 экз.

Заместитель начальника
управления образования и
социального развития
администрации Осинского
городского округа

И.А.Вяткина



АДМИНИСТРАЦИЯ
ОСИНСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
И СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ

оф. 19, ул. Ленина, д. 25, г. Оса, 618122
тел.: (34291) 4-37-37
e-mail: uobraz@osa.permkrai.ru
ОКПО 40654935 ОГРН 1205900005772
ИНН/КПП 5959004409/595901001

11.04.2023 № 426

На № 26-36-вн-480 от 03.04.2023

О направлении информации

Министерство образования и
науки Пермского края

Уважаемая Елена Викторовна!

На Ваш запрос от 03.04.2023 №26-36-вн-480 «О предоставлении информации» направляем информацию по вопросам внедрения современных игровых технологий и улучшения материально-технической базы муниципальных дошкольных образовательных организаций Осинского городского округа.

Приложение:

1. Статистическая информация о внедрении современных игровых технологий и улучшению материально-технической базы детских садов для развития познавательных и творческих способностей детей дошкольного возраста - на 1 л. в 1 экз.;
2. Пояснительная записка – на 5 л. в 1 экз.

Заместитель начальника
управления образования и
социального развития
администрации Осинского
городского округа

И.А.Вяткина

Статистическая информация о внедрении современных игровых технологий и улучшению материально-технической базы детских садов для развития познавательных и творческих способностей детей дошкольного возраста

№ п/п	Название городского (муниципального округа)	Количество образовательных организаций, реализующих программу дошкольного образования (ед.)	Количество зданий, в которых реализуются программы дошкольного образования (ед.)	Оснащены современными игровыми технологиями (по зданиям) (ед.)			Профинансировано из краевого бюджета (тыс. руб.)			Профинансировано из местного бюджета (тыс. руб.)			Улучшили материально-техническую базу (ед.)			Профинансировано из краевого бюджета (тыс. руб.)			Профинансировано из местного бюджета (тыс. руб.)		
				до 50 %	от 51 до 80 %	от 81 до 100 %	2020	2021	2022	2020	2021	2022	до 50 %	от 51 до 80 %	от 81 до 100 %	2020	2021	2022	2020	2021	2022
	Осинский ГО	5	20	13	7	0	708,25	883,22	72,17	0	0	0	13	7	0	431,7	893,3	267,14	0	0	0
	ДС Лира	1	7	0	7	0	448,25	623,22	72,17	0	0	0	0	7	0	141,96	527,39	21	0	0	0
	ДС Сказка	1	3	3	0	0	260	260	0	0	0	0	3	0	0	260	260	0	0	0	0
	ОСОШ№1	1	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0
	Крыловская ООШ	1	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	29,748	30	30	0	0	0
	Горская ООШ	1	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	75,91	216,14	0	0	0

Пояснительная записка

1. Какие игровые технологии (традиционные и инновационные) используются в образовательной организации, реализующей программу дошкольного образования.

В ДОО Осинского городского округа реализуются традиционные игровые технологии:

- творческие игры (сюжетно-ролевые, режиссёрские, театрализованные игры, игры со строительным материалом);
- дидактические игры;
- настольно-печатные, словесные игры;
- подвижные игры (малой подвижности, средней подвижности, большой подвижности);
- спортивные игры (баскетбол, футбол, хоккей);
- интеллектуальные игры (головоломки, пазлы, шашки, шахматы, домино).
- проектные технологии;
- технология клубного часа;
- «Детский совет» Л.Свирской;
- технология утренний (рефлексивный) круг;
- социо-игровая технология и т.д.

Инновационные игровые технологии становятся таковыми благодаря использованию специального интерактивного цифрового оборудования:

- интерактивные игровые технологии;
- цифровая образовательная среда «ПиктоМир»;
- LEGO-технологии с использованием конструкторов на программном управлении LEGO WeDo;
- технологии создания мультфильмов и анимации с использованием мультстудий;
- технологии психологической релаксации и сенсорного развития с использованием сенсорных комнат, «сухого душа», проекторов-светильников, звёздного неба и др.

2. Какие меры по внедрению современных технологий и улучшению материально-технической базы детских садов реализуются в вашем муниципальном образовании.

- Проектирование деятельности ДОО по обогащению РППС, в том числе современным интерактивным оборудованием с учётом потребностей каждого корпуса и равномерного распределения оборудования;

- Организация и проведение методических мероприятий с педагогами по освоению социо-игровой технологии под рук. Венковой З.Л., доцент, кандидат педагогических наук кафедры дошкольной педагогики и психологии ФГБОУ ВО «Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет»;

- Обучающий семинар «Социоигровые технологии – инструмент современного педагога»;

- Игровой тренинг «Планирование игр в соответствии с этапами социоигровой технологии»;

- Семинар-практикум «Содержание социоигрового сеанса по теме «Профессии», обсуждение результатов;

- Прохождение курсов повышения квалификации педагогами по темам:

«Технологические разработки и использование дидактических игр по социальному развитию детей дошкольного возраста ИКТ, гейм-технологии, SMART-технологии»;

«Формирование основ алгоритмизации и программирования у дошкольников и учеников начальной школы в цифровой образовательной среде «ПиктоМир»;

«Цифра – мир: новые возможности дошколят»;

«Цифровые технологии в образовании»;

«Организация мультстудии в ДОО как средство развития инновационного направления учреждения в рамках муниципальной модели дошкольного образования г. Перми», модуль «Основы анимации в технике съёмки «Перекладка»;

«Организация и проведение занятий по технологии ТРИЗ в дошкольной образовательной организации» и т.д.;

- Тщательное планирование и расходование финансовых средств.

3. Перечислить интерактивное оборудование, используемое в работе с детьми дошкольного возраста вашего муниципального образования (интегративные столы, панели, доски, проекционные комплекты, песочницы, полы, столы, скалодромы, цифровые лаборатории, детские киностудии и мультстудии и др.), их количество.

- Набор базовый LEGO WeDo 2.0 (280 элементов) - 2;

- Комната психологической разгрузки (сенсорная комната) для обучающихся с ОВЗ и инвалидов (24 предмета) - 2;

- Фиброоптическая занавесь на подвижном карнизе - 2;

- Проектор, экран – 8 компл.

- Телевизор – 6

- Световая панель «Рисунок на песке» - 2

- Мультстудия для кукольной анимации. Проф-версия - 3

- Мультстудия для перекладной анимации - 2

- Комплект «Сенсорный дуэт» - 1

- Лабиринт для опорно-двигательного аппарата (рисунок: змейка и спираль) - 1

- Световой планшет «Малышок» для рисования песком – 5

- Звёздный проектор – 1

- Моя первая наука. Металлоискатель – 1

- Ноутбук – 4

- Панель со встроенным компьютером – 1

- Игровой набор «Шагающий робот+ Поле для шагающего робота – 1

- Интерактивная доска Smart Notebook - 1

- Робототехнический образовательный набор «ПиктоМир» №2 – 1

- Цифровая лаборатория «Наураша» - 1

НАУРАША модуль «Температура» - 1

НАУРАША модуль «Пульс» - 1

НАУРАША модуль «Свет» - 1

НАУРАША модуль «Звук» - 1

- Электронный конструктор ЗНАТОК «180 схем» - 1

- Электронный конструктор ЗНАТОК «Супер-измеритель» - 1

- Электронный конструктор ЗНАТОК «Умная машина» - 1

- Электронный конструктор ЗНАТОК «Первые шаги в электронике» - 1

- Удивительный конструктор ЗНАТОК – 1

- Комплект для соревнований FLL Discover -1

- Командный пакет «Лига открытий» - 1

- Комп планшет-Huawei MediaPad T5 – 1

- Образовательный комплект для соревнований FLL Explorer – 1

- LEGO Кирпичики DUPLO для творческих занятий - 2

4. Перечислить программное обеспечение, применяемое для реализации инновационных (цифровых, игровых) технологий.

Интернет-платформы для создания интерактивных игр:

- logiclike.com - задания для дошкольников, развитие Логики и Мышления для дошкольников;

- Canva — графический редактор, в котором можно формировать диаграммы и обрабатывать фотографии, а после использовать их в дидактических играх. Большой выбор красочных шаблонов;

- Addtext – лёгкий в использовании сервис, регистрации;

- BgRem <https://bgrem.deelvin.com/> - онлайн сервис позволяет автоматически убирать фон видео;

- Wordwall - многофункциональный инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов.

Программное обеспечение для работы с мультстудиями:

- Программное Обеспечение "OLODIM STORIES PRO";

Методическое руководство ЦПН (к Цифровой лаборатории «Наураша»).

Право использования мультимедийного продукта «Наураша в стране Наурандии».

Приложение Smart Notebook.

Бестекстовая учебная система программирования «ПиктоМир».

5. Каким опытом в рамках реализации игровых технологий, использования современного интерактивного оборудования можете поделиться (название опыта, и кто сможет представить, в какой форме).

- «Создание мультфильма с детьми старшего дошкольного возраста в рамках краткосрочной образовательной практики» - воспитатель Щербакова Анжелика Павловна МБДОУ ДС «Сказка», в формате выступления / мастер-класса.

- «Внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде ПиктоМир», Мухаметова Ксения Владимировна, Трясцына Светлана Алексеевна, МА ДОУ ЦРР – д/с «Лири», открытый показ образовательной деятельности, мастер-класс с педагогами.

6. Какой, на ваш взгляд, эффект получили детские сады вашего муниципального образования от реализации игровых технологий, использования современного интерактивного оборудования.

Интерактивные и мультимедийные средства позволяют:

- создать уникальную среду, которая развивает все органы восприятия ребёнка, будит его фантазию, помогает ему развиваться и умственно, и физически;

- перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, получить опыт, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Ребенок приобретает опыт практической деятельности в рамках основных направлений ФГОС на основе создания избыточной образовательной и развивающей предметно- пространственной среды;

- повысить качество образовательного процесса;

- презентовать опыт работы педагогов на мероприятиях различных уровней и т.д.

К примеру, **проекторные светильники** – это прекрасный тренажер зрительного восприятия ребенка, они обладают мощным релаксирующим эффектом, что очень помогает настроить ребенка на спокойный лад перед сном или перед творческими занятиями.

Сенсорные комнаты психологической разгрузки представляет собой особый мир, в котором дети испытывают необычные ощущения и чувства, эмоционально раскрепощаются, расслабляются и отдыхают от негативных воздействий внешней среды. Уникальная среда воздействует на все воспринимающие системы организма ребёнка (обонятельную, зрительную, слуховую, тактильную, вестибулярную, проприоцептивную, интероцептивную и др.), обеспечивая при этом замечательный терапевтический эффект. Специально подобранное

оборудование позволяет создать оригинальное реабилитационное и коррекционное пространство в детском саду, улучшить лечебно-профилактическую базу, повысить качество и объём образовательных и медико-психологических услуг. Световые и цветовые, музыкально-звуковые и ароматерапевтические эффекты способствует быстрому достижению состояния релаксации, в течение одного сеанса пребывания в сенсорной комнате (15-25 минут в зависимости от возраста) у детей снижается нервное и мышечное напряжение, возникает состояние расслабленности, умиротворения и защищённости, что является благоприятным фоном для коррекционной работы с детьми. Также различные эффекты удерживают внимание детей, возбуждают интерес и исследовательскую активность.

«Сухой душ», имитирующий разноцветные водные струи (душ) создаёт положительное эмоциональное настроение, усиливает тактильную чувствительность, способствует развитию чувства цвета. Игры и занятия с использованием «Сухого душа» доставляют детям огромное удовольствие, формируют устойчивый интерес к самостоятельному решению сенсорных задач

Аквалампа с подсветкой и рыбками используется для создания положительного эмоционального настроения, способствующего психологической разгрузке, а также для реабилитации детей с нарушениями зрения и психомоторными отклонениями. Воздух, проходя через воду, создает поток поднимающихся вверх воздушных пузырьков, цветная подсветка воды усиливает эстетическое восприятие непрерывного движения воздушного потока и разноцветных рыбок в прозрачной колонне аквалампы.

Световая панель «Рисунок на песке» способствует сенсомоторному развитию детей, формирует способность к манипуляциям одновременно двумя руками, интеграцию движений рук и глаз, формирует нетрадиционные для изобразительной деятельности мышечно-двигательные ощущения, способствует снятию психоэмоционального напряжения, усилению положительного эмоционального настроя, стимуляции ослабленных зрительных функций. Дети могут рисовать пальцами рук или использовать для рисования стеки, круглые формочки, которыми сдвигают сыпучий материал в нужном направлении.

Мультстудия — это отличная возможность совместить приятное с полезным, ведь интерес детей является одним из важных мотивов для начала любой деятельности. Мультстудия — это современная инновационная технология с использованием мультимедийных и технических средств, в основе которой лежит совместная деятельность ребенка и взрослого по созданию совершенно нового продукта «мультфильма». Основной педагогической ценностью использования мультстудии является комплексное развитие детей. Данная технология способствует развитию ребенка во всех образовательных областях, определенных в ФГОС ДО.

Набор LEGO WeDo способствует творческому и инженерному развитию детей, позволяет реализовать до 17 проектов по окружающему миру, исследованию космоса и инженерному проектированию. Микрокомпьютер позволяет сделать конструкцию подвижной, что повышает мотивацию дошкольников и т.д.