

**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
Иркутского районного муниципального образования
«Уриковский детский сад комбинированного вида»**

**664531, Иркутская обл., Иркутский р., с. Урик, ул. Бр. Ченских, д.1 «А»
Телефон: 8 (3952) 495 – 469, 89149510224, e-mail: doyrik@mail.ru**

Педагогическая разработка
Серия игровых обучающих ситуаций «По следам QR-кода».

Подготовила:
Кондратьева Аграфена Геннадьевна,
воспитатель

с. Урик, 2021 г.

Пояснительная записка

Актуальность

Одним из приоритетных направлений Федерального национального проекта «Образование» является создание Цифровой образовательной среды. Задача этого направления - создание современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность образования всех видов и уровней.

В наше время люди, кажется всегда и везде находятся онлайн. В транспорте, на улице, в кафе по всюду можно увидеть человека со смартфоном в руках. Перед школами сегодня стоит важная задача – как можно раньше познакомить детей с цифровыми технологиями. Крупные фонды и министерства выделяют деньги на оборудование школ техникой и повышение квалификации педагогов.

А как обстоят дела в дошкольном образовании? Не редко взрослым не хочется видеть планшеты или смартфоны в руках детей раннего и дошкольного возраста. Педагоги ДОО почти не используют возможности, которые цифровые устройства предоставляют в области обучения детей от одного года до семи лет.

Одна из важнейших задач ДОО-адаптировать детей к жизненным реалиям, развить их способности, ответить на вопросы, которые их интересуют. Дошкольники любят игры, которые имитируют ситуации повседневной жизни, например, они совершают покупки, убирают, ходят в офис, строят, а педагоги развивают эти темы, предлагая новые варианты игр и проектов. Цифровые средства коммуникации прочно утвердились в нашей жизни. Естественно, техника, вызывает у малышей любопытство. Мы считаем, что дошкольникам нужно предоставить возможность использования цифровых устройств. Как показывает опыт, они с легкостью могут освоить этот вид деятельности, подойдя к нему творчески.

В этой педагогической разработке мы предлагаем новый цифровой способ кодирования информации через QR-коды, его использование в игровых обучающих ситуациях.

QR-код - «QR - Quick Response - Быстрый Отклик» - это оптическая метка, которая считывается электронным устройством, содержащая привязанную к ней информацию об объекте. Данный способ мы рассматриваем как один из аспектов социализации, современного дошкольника. Считаем, что через внедрение в образовательный процесс цифрового способа кодирования информации через QR-коды, закладывается фундамент успешного вхождения детей дошкольного возраста в дальнейшую жизнь. Дети получают ценные навыки использования данного способа кодирования информации в разных сферах, что позволит подготовить маленького ребенка к будущей жизни.

Цель педагогической разработки:

- ознакомление детей дошкольного возраста с цифровым способом кодирования информации посредством куар кодов в игровых обучающих ситуациях.

Задачи:

- расширять представления об окружающем мире в ходе поиска ответов на вопросы;
- способствовать позитивной социализации через ознакомление с разными жизненными ситуациями;
- развивать коммуникативную деятельность в процессе решения игровых задач;
- развивать способность к восприятию новой информации;
- воспитывать культуру цифрового общения и прививать правила безопасности в информационном пространстве.

Планируемые результаты:

- воспитанники овладеют способом расшифровки информации, закодированной в куар кодах;
- воспитанники приобретут навыки работы с цифровым контентом и будут его использовать для решения своих игровых задач;
- сформируются коммуникативные и социальные навыки при работе в паре, группе.

Педагогическая разработка адресована:

Дошкольным образовательным организациям, детским развивающим центрам, педагогам, родителям, а также для всех, кто заинтересован в успешном развитии детей.

Применение:

Применять серию игровых обучающих ситуаций для дошкольников в условиях образовательных учреждений и в кругу семьи.

Краткая характеристика:

В этой разработке мы предлагаем варианты игровых обучающих ситуаций в таких направлениях, как социально коммуникативное, познавательное, речевое художественно-эстетическое и даже физическое развитие с помощью цифровым способом кодирования информации через QR-коды.

1. «Узнай птицу»

Цель: закреплять знания детей об особенностях птиц.

Оборудование: карточки с изображением птиц, QR-коды, смартфоны.

Игровая задача: «Найти потерянный голос для птиц».

Методика проведения.

Дети должны отсканировать QR-коды, прослушать аудиозапись пения птиц, найти птицу к которой подходит аудиозапись, назвать данную птицу.

2. «Собери животное».

Цель: закрепить знания детей о животных разных групп и видов. Учить описывать по наиболее типичным признакам.

Оборудование: картинки с изображением различных животных. QR-коды с содержащими (хвост, лапы, туловище, уши), смартфоны.

Игровая задача: «Поможем животным вернуть свой прежний облик».

Оборудование: картинки с изображением животных, QR-коды с частями тела животного (хвост, лапы, туловище, уши), смартфоны, планшет.

Методика проведения: перед воспитанниками находятся с изображением головы животных, и QR-коды с частями разных животных. Дети выбирают картинку с изображением головы животного и начинают сканировать QR-коды в поисках частей тела данного животного. Отобранные квадратики вкладывают в то место, где должна находиться эта часть тела.

3. «Кто где живет?»

Цель: закреплять знания о животных и местах их обитания.

Оборудование: картинки «Места обитания» (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д), QR-коды содержащими изображение животных, смартфоны, планшеты.

Игровая задача: «Поможем найти дом потерявшимся животным».

Методика проведения: на столе карточки «Места обитания» и QR-коды с картинками животных. Ребенок должен отсканировать QR-код, назвать животного, найти место его обитания и поселить его туда.

4. «Когда это бывает?»

Цель: с помощью поэтического слова показать красоту времен года, разнообразие сезонных явлений и занятий людей.

Оборудование: картинки с пейзажами весны, лета, осени и зимы, аудиозаписи стихотворений о временах года зашифрованные в QR-кодах, смартфоны, планшеты.

Игровая задача: «Расскажи Кати о признаках времен года».

Методика проведения: Дети сканируют QR-коды с аудиозаписью стихотворения о времени года, о сезонных явлениях, прослушивают и определяют место того сезона, время года, о котором говорится в стихотворении.

5. «Раскрась QR-код»

Цель: совершенствовать знания детей, о социальных нормах (понятия «Могу», «Должен», «Хочу»).

Оборудование: QR-коды сюжетных картинок, связанных с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями в системах: «Взрослый-Ребенок», «Ребенок-Ребенок», «Ребенок-Окружающий мир», смартфоны.

Игровая задача: «Поможем Медвежонку помериться с Кротиком».

Методика проведения: У каждого ребенка на столах серия сюжетных картинок, зашифрованных в QR-кодах на одном листе бумаги. Дети сканируют по очереди каждый квадратик QR-код, раскрашивают красным карандашом, тот QR-код, в котором содержится картинка с изображения ситуации не приемлема во взаимоотношениях между людьми, между человеком и природой, человеком и предметным миром.

6. «Магазин игрушек»

Цель: развитие умения понимать друг друга, снятия страхов социальных контактов.

Оборудование: QR-коды с картинками различных игрушек, смартфоны.

Игровая задача: «Выбираем подарок на день рождения друга»

Методика проведения: дети делятся на две группы: «Покупатели» и «Игрушки», последние подходят к столу на которых разложены QR-коды. С помощью смартфона сканируют, рассматривают картинку с игрушкой появившейся на экране смартфона, не сообщают никому содержимое QR-кода, принимают позу, характерную для этой игрушки. Покупатели подходят к ним и спрашивают, что это за игрушки? Каждая игрушка, услышав вопрос, начинает двигаться, совершая характерные для нее действия. Покупатель должен догадаться, какую игрушку ему показывают. Недососавшийся уходит без покупки.

7. «Скорая помощь»

Цель: учить детей в случаи необходимости звонить в экстренную службу медицинской помощи по номеру 103.

Оборудование: Игрушечная машинка «Скорая помощь», смартфоны, QR-коды с изображением различных ситуаций (человек лежит в кровати с градусником, старик упавший на улице (рука на сердце), белые докторские колпаки и халаты на каждого участника игры.

Игровая задача: «Мы бригада врачей, спешим на помощь к больным».

Методика проведения: на столе разложены QR-коды с сюжетными картинками. Бригада «Скорой помощи» (5-6 человек) повторяют номер телефона своей экстренной службы, едет «по вызовам» дети двигают машинку от QR-кода к QR-коду, сканируют, обсуждают, и берут тот QR-код, в котором «картинки тяжелобольных людей».

8. «Съедобный грибок положи в кузовок»

Цель: закрепить знания детей о съедобных и несъедобных грибах.

Оборудование: Набор QR-кодов с изображением съедобных и несъедобных грибов. Вырезанные из картона деревья, корзина, смартфоны.

Игровая задача: «Поможем Белочке заготовить на зиму грибы».

Методика проведения: QR-коды с картинками грибов под деревьями. Дети сканируют каждый QR-код в поисках картинок съедобных грибов.

9. «Идем по следам»

Цель: Распознавание символических изображения

Оборудование: планшет с приложением для сканирования QR-кодов, ламинированные карточки с QR-кодами.

Игровая задача: «А давайте поможем искателям сокровищ в поисках клада».

Методика проведения: педагог прячет в тайниках карточки с QR-кодами, которые наподобие карты сокровищ ведут к другим тайникам с другими QR-кодами: первый QR-код оказывается ссылкой на изображение качелей, и когда дети находят их, они обнаруживают там следующий код, который в свою очередь, указывает на изображение шкафа с игрушками, и т.д., пока дети не доберутся до ценного клада.

10. «Я собираю чемодан»

Цель: развитие грамотной речи: распознавание звуков, словарный запас.

Оборудование: Планшет с приложением для сканирования QR-кодов, ламинированные карточки с QR-кодами, небольшой чемодан и корзина.

Игровая задача: «Поможем Даше-путешественнице собрать нужные предметы для путешествия в Африку».

Методика проведения: карточки помещают в корзину, рядом ставят небольшой чемодан. Дети садятся в круг, один из них выбирает из корзины карточку с QR-кодом и сканирует его. На дисплее отображается фотография фонарика. Он показывает картинку остальным и, помещая свою карточку в чемодан, говорит: «Я собираю чемодан и кладу в него фонарик». Игра продолжается по часовой стрелке: следующий ребенок повторяет фразу первого игрока и добавляет к ней свой предмет, который зашифрован в его карточке. Так каждый ребенок получает возможность отсканировать QR-кодов

Выписка из протокола № 8
заседания педагогического совета
МДОУ ИРМО «Уриковский детский сад комбинированного вида»
от 26.11.2020 года

В педагогическом коллективе 17 человек.

Присутствовало на собрании 17 человек.

Повестка:

2. Об утверждении авторской педагогической разработки: Методические рекомендации Серия игровых обучающих ситуаций «По следам QR-кодов» воспитателя Кондратьевой А.Г.
Слушали:

-заместителя заведующего по ВМР Брянскую Е.И., которая говорила о влиянии создания современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность образования всех видов и уровней..

- воспитателя Кондратьеву А.Г., которая представила серию игровых обучающих ситуаций «По следам QR-кодов» как новый цифровой способ кодирования информации через QR-коды, его использование в игровых обучающих ситуациях.

Голосовали:

«за» - 17 человек,

«против» - 0 человек,

воздержались - 0 человек.

Решение:

2. Утвердить авторскую педагогическую разработку: Серию игровых обучающих ситуаций «По следам QR-кодов» воспитателя Кондратьевой А.Г., внедрить в практику работы ДОУ.

3. Рекомендовать воспитателю Кондратьевой А.Г. транслировать опыт своей работы в рамках работы муниципальной ассоциации педагогов по направлению «Познавательное развитие».

Председатель

заведующий В.Т. Жукова

Секретарь

старший воспитатель Брянская Е.И.



ИРКУТСКОЕ РАЙОННОЕ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
Иркутского районного муниципального образования
«Уриковский детский сад комбинированного вида»

ПРИКАЗ

От «27» ноября 2020 г.

№ 87-ОД

«Об утверждении авторской педагогической разработки»

На основании протокола заседания педагогического совета МДОУ ИРМО
«Уриковский детский сад комбинированного вида» № 8 от 26.11.2020 г.

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить авторскую педагогическую разработку: Серия игровых обучающих ситуаций «По следам QR-кодов»
2. Заместителю заведующего по ВМР Брянской Е.И. создать условия для внедрения педагогами ДОУ в свою деятельность опыт работы Кондратьевой А.Г.
3. Контроль за исполнением данного приказа оставляю за собой.



Заведующий

В.Т. Жукова