

Департамент образования администрации г. Перми

ПАРЦИАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«ЦИФРА»

**по социально-коммуникативному развитию детей старшего
дошкольного возраста с использованием цифрового оборудования**

Авторский коллектив:

Пермякова А.М., зам. заведующего МАДОУ

«Детский сад «IT мир» г.Перми

Байбакова Л.А., методист МАДОУ «Компас» г.Перми

Бусалаева С.В., заведующий МАДОУ «ГАРДАРИКА» г.Перми

Ижболдина В.С., зам. заведующего МАДОУ «Эврика» г.Перми

Кучкова Е.М., зам. заведующего МАДОУ «Эрудит» г.Перми

Пермь, 2022

Содержание

1. Целевой раздел
 - 1.1 Пояснительная записка (цели, задачи и структура)
 - 1.2 Ожидаемые результаты освоения программы
2. Содержательный раздел
 - 2.1 Описание образовательной деятельности
 - 2.2 Структура программы
 - 2.3 Календарно-тематическое планирование
 - 2.4 Педагогическая технология реализации программы. Формы работы в соответствии с модулями
 - 2.5 Формы взаимодействия с семьей
 - 2.6 Педагогический мониторинг реализации программы «Социально-коммуникативное развитие в детском саду с использованием цифрового оборудования»
3. Организационный раздел
 - 3.1 Модель воспитательно-образовательного процесса
 - 3.2 Особенности организации РППС
4. Список литературы

1. Целевой раздел

1.1 Пояснительная записка (цели, задачи и структура)

Сегодня социально-коммуникативное развитие дошкольника должно рассматриваться с учетом особенностей современной социализации, связанных в основном с изменением позиции ребенка к миру взрослых. Если раньше ребенок всю информацию, культурные традиции, поведенческие нормы получал от взрослых, то в современном мире интернет, планшет, компьютер, смартфон занимают достаточно большое место в процессах познания мира, формировании отношения к происходящему вокруг.

Исследования, проведенные психологическим институтом РАО, под руководством кандидата психологических наук А. Андреевой, показывают следующее. Родители и педагоги, работающие с дошкольниками, считают, что современные дети в своем развитии намного опережают своих сверстников прежних лет (об этом говорят 88,9% респондентов). Они легко управляют со сложными техническими устройствами, такими как компьютер, мобильный телефон, домашняя бытовая электроника (так считают 44,4 % воспитателей детских садов и 23% родителей). Дети располагают достаточно обширными знаниями о различных сторонах жизни взрослых, смотрят много теле- и видеофильмов, имеют опыт путешествий с родителями в другие города и страны, зачастую более богатый, нежели многие взрослые.

Тем не менее, многие профессиональные педагоги дошкольных учреждений наряду с сильными сторонами в развитии современных дошкольников отмечают и слабые. К ним они относят, прежде всего, физическое здоровье и развитие (свыше 50% опрошенных воспитателей), слабость произвольной сферы, недостаточное развитие связной речи, неумение слушать и слышать другого человека, не только сверстника, но и взрослого (об этом говорят 54,3% воспитателей). Воспитатели с большим стажем работы (свыше 30 лет) более скептически относятся к осведомленности современных детей: «Много знают, но не того, что нужно».

Предложенная подпрограмма «Социально-коммуникативное развитие в детском саду с использованием цифрового оборудования» является парциальной модульной программой дошкольного образования, которая направлена на развитие социально-коммуникативных навыков детей старшего дошкольного возраста средствами современных интерактивных цифровых технологий.

Современное дошкольное образование ориентировано на формирование ключевых личностных компетенций, то есть умений, непосредственно сопряженных с опытом их применения в практической деятельности, которые позволяют воспитанникам достигать результатов в неопределенных, проблемных ситуациях, самостоятельно или в сотрудничестве с другими решать проблемы.

Во ФГОС дошкольного образования обозначена необходимость в рамках реализации образовательной области «социально-коммуникативное развитие» формировать у детей нормы и ценности общения, взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками, готовности к совместной деятельности, основы безопасного поведения, в том числе и в современной цифровой среде. Познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности, формирование познавательных действий, формирование первичных представлений об объектах окружающего мира, о причинах и следствиях.

Основной тенденцией дошкольного образования города Перми является ранняя социализация ребенка, которая связана с новыми видами деятельности и формами сотрудничества в новом цифровом сообществе, новой социальной ситуации развития ребенка.

В данной подпрограмме ребенок учится коммуникации, усваивает социальные правила и нормы, действуя в созданной педагогами современной цифровой среде.

Реализация такого подхода в дошкольном образовании опираются на следующие принципы:

- Интегрированный подход к решению образовательных и воспитательных задач, основанный на взаимопроникновении различных образовательных областей, детского творчества, цифровых технологий.
- Социально-коммуникативное развитие в процессе познавательной деятельности, направлено на формирование комфортного самоощущения в современном мире, создание в будущем условий для высокого качества жизни.
- Опора на опыт ребенка во всех видах образовательной деятельности, в том числе и в социально-коммуникативном развитии ребенка.
- Позитивная социализация детей на основе принятых в обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства.
- Создание современной информационно-образовательной среды организации.

Данная программа является дополнением к обязательной части основной образовательной программы (ООП).

Цель программы: формирование готовности к позитивной социализации детей посредством использования современных интерактивных цифровых технологий в образовательном процессе дошкольного учреждения.

Задачи:

1. Развивать умение объединяться для совместного создания цифрового продукта. Развивать способность совместно договариваться, планировать, обсуждать, реализовывать планы, проявлять инициативу.
2. Развивать интерес к совместной деятельности с использованием цифровых средств. Воспитывать умение считаться с интересами и мнением товарищей, умение слушать собеседника, спокойно отстаивать свое мнение.

3. Обогащать практический опыт использования цифровых ресурсов. Формировать навыки безопасного использования цифровых средств для достижения конкретной цели.

1.2 Ожидаемые результаты освоения программы

Умеет взаимодействовать с окружающими, общаться, работать в команде, включая проектную деятельность.

Умеет регулировать свое поведение.

Умеет общаться и взаимодействовать с партнерами по игре, совместной деятельности или обмену информацией.

Проявляет любознательность.

Умеет использовать современное компьютерное и интерактивное оборудование, цифровые технологии для решения различного рода образовательных задач.

Способы проверки результативности

- педагогическое наблюдение
- участие ребенка в конкурсах и фестивалях
- отзывы детей и родителей
- участие ребенка в выставках и конференциях.

2. Содержательный раздел

2.1 Описание образовательной деятельности

Образовательная программа направлена на социально-коммуникативное и познавательное развитие детей 6-7 лет в цифровом образовательном пространстве.

Педагогическая целесообразность состоит в том, чтобы сформировать у детей новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии.

Каждый модуль программы направлен на приобретение детьми определенных навыков и знаний, формирующих культуру взаимодействия в цифровой среде. Образовательный модуль может быть использован образовательным учреждением как самостоятельная единица и применяться в системе дополнительного образования, кружковой работы или совместной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста в режиме дня.

2.2 Структура программы

Программа состоит из трех модулей, сформированных по принципу используемых цифровых средств в ДООУ и поэтапного приобретения воспитанниками определенных навыков взаимодействия в цифровой среде.

2.2.1 Модуль «Коллективные подвижные игры в цифровой среде». Модуль направлен на формирование у воспитанников умения взаимодействовать в команде, осознавать значимость индивидуальных действий для достижения коллективного результата.

2.2.2 Модуль «Дидактические интерактивные игры». Модуль направлен на формирование у воспитанников знаний о социальных отношениях, развитие эмоций.

2.2.3 Модуль «Детская проектная деятельность». Модуль направлен на формирование у воспитанников навыков проектной деятельности, формирование предпосылок цифровых компетенций. Формирование коллективной работы в синтезе с индивидуализацией образования заключается в умении: объединять индивидуальные интеллектуальные алгоритмы для достижения общих целей; договариваться, правильно задавать вопросы, выслушивать собеседника, аргументировать логически обоснованными фактами. То есть формирует культуру дискуссии и навык «сублимированного вывода». Общий положительный результат формирует уверенность в собственных силах и ощущение эффективности работы в команде. Кроме того, в процессе коллективной деятельности воспитывается ценностное отношение, как к процессу, так и к результатам труда, как общего, так и каждого участника.

2.3 Календарное планирование

	1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя
Сентябрь Безопасность	Подвижная игра знакомство интерактивный пол: «Футбол» «Ореховый клад» «Веревочный мост» Кинект «Дартс»	Подвижная игра закрепление интерактивный пол: «Футбол» «Ореховый клад» «Веревочный мост» Кинект «Дартс»	Дидактическая игра знакомство «Загадки о профессиях» https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/zagadki-rebusy-sharady/zagadki-pro-professii	Дидактическая игра закрепление профессии 1 https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/poznavatelnye-igry/didakticheskaya-igra-pro-professii
Октябрь Профессии	Подвижная игра Интерактивный пол «Правила дорожного движения» «Отражение» Киннект «Правила дорожного движения»	Подвижная игра Интерактивный пол «Правила дорожного движения» «Отражение» Киннект «Правила дорожного движения»	Дидактическая игра профессии 3 https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/poznavatelnye-igry/flesh-igra-professii-3	Дидактическая игра профессии 2 https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/poznavatelnye-igry/detskaya-onlajn-igra-na-temu-professii
Декабрь Профессии моей семьи	Подвижная игра кинект «лыжные гонки»	Дидактическая игра «моя семья» https://disk.yandex.ru/i/9xWeMg	Проект «Лего диджитал»	Проект «Лего диджитал»

		XlzStw4g		
Январь Этикет		Подвижная игра кинект «лыжные гонки» интерактивный пол «Одень Пингвина»	Дидактическая игра https://learningapps.org/watch?v=pf1vc5pfn22	Проект «Правила воспитанного школьника»
Февраль Хобби	Подвижная игра интерактивный пол «Одень пингвина»	Дидактическая игра кинект «баскетбол» интерактивный пол «Отражение»	Проект «Интересный мир»	Проект «Интересный мир»
Март Пермь	Подвижная игра «Дружные зверята» https://disk.yandex.ru/i/R21Wh9E4PIIwxg	Дидактическая игра мемори «Пермские достопримечательности» https://learningapps.org/watch?v=p831f79h522 https://disk.yandex.ru/i/W5G4zA9752ziQ	Проект «Моя Пермь»	Проект «Моя Пермь»
Апрель Национально	Подвижная игра игра на СМАРТ	Дидактическая игра и мемори «Национальности»	Проект «Народы Пермского края»	Проект «Игры народов Прикамья»

сти Пермского края	«Динамит» https://disk.yandex.ru/d/H7H3wl66TBnkaA	https://learningapps.org/watch?v=pk7bvcj7n22		
Май Скоро в школу	Подвижная игра танцевальный батл https://disk.yandex.ru/d/B74g23HH-ZaSLQ	Дидактическая игра Загадки про школу https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/zagadki-rebusy-sharady/zagadki-pro-shkolu-s-otvetami скоро в школу https://disk.yandex.ru/d/q0tq5tWv3NEzuE	Проект «Дорога в школу»	Дидактическая игра Школьный портфель https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/poznavatelnye-igry/igra-shkolnyj-portfel

2.4 Педагогическая технология реализации программы. Формы работы в соответствии с модулями

Процесс реализации содержания программы представляет собой организацию приоритетных для дошкольного возраста видов деятельности в различных формах с использованием цифрового оборудования.

Особенностью педагогической технологии программы «Социально-коммуникативное развитие в детском саду с использованием цифрового оборудования» служит направленность на творческий характер ее применения педагогом. Однако мы предлагаем систему готовых конспектов на учебный год, направленных на применение личностно-ориентированного подхода к детям, поэтапного развития ребенка, как субъекта деятельности в цифровой среде. Компетентный воспитатель сам определяет необходимость, конкретное содержание совместной деятельности, способы взаимодействия, в зависимости от уровня развития детей, материально-технических условий детского сада. Поэтому программа носит рекомендательный характер. Задача педагога состоит в том, чтобы перевести ребенка от исполнения и воспроизведения действий к активной позиции субъекта игровой деятельности в цифровой среде.

Программа обеспечивает осуществление образовательного процесса в виде двух основных организационных моделей: совместная деятельность взрослого и детей и самостоятельная деятельность детей. Реализация данных моделей образования предполагает обучение детей через включение в различные виды культурных практик на позициях равного партнёра со взрослым. Взрослый при этом может осуществлять две позиции «включённого» партнера. Он может определять для себя цель и начинать действовать, демонстрируя образец привлекательной деятельности и предоставляет детям возможность подключиться к ней. Такую позицию Т. Н. Доронова условно классифицирует как «партнёр-модель», а мы можем обозначить более обобщённо как «партнёр-мастер». Другой подход к реализации партнёрской позиции заключается в том, что взрослый

предлагает детям проблемную ситуацию «Как сделать так, чтобы...». Подобный подход также оставляет для детей возможность выбора. Взрослый участвует в обсуждении выдвинутых детьми гипотез, а также в опытной их проверке наравне с детьми, как более опытный и компетентный партнёр. Такую позицию мы можем условно обозначить как «партнёр-соучастник». Каждая из моделей может находить применение в зависимости от конкретной образовательной ситуации.

Данная технология направлена на развитие личности ребенка, на самостоятельность. Знания о действиях в цифровой среде, позволяют овладевать двигательными и познавательными действиями путем разумного выбора способов действия с учетом ситуации и индивидуальных предпочтений.

Технология взаимодействия педагога с детьми по направлениям представлена в таблице 1.

Таблица 1

	Задачи педагога	Технология взаимодействия педагога с детьми
Командные подвижные игры в цифровой среде	<p>Развивать умение самостоятельно объединяться для совместной игры, договариваться.</p> <p>Воспитывать доброжелательность, готовность выручить сверстника.</p> <p>Развивать волевые качества: умение выполнять установленные игровые правила и нормы.</p>	<p>Необходимо формировать ценность каждого члена группы. Конкретно это означает, что подчеркиваются ценности и достоинства каждого ребенка, особые способности, качества личности, которые становятся признанными всеми.</p> <p>Распределение на команды.</p> <p>Используется и способ разделения команд по сговору. В этом случае дети выбирают капитанов, разделившись на команды. При таком разделении команды почти всегда равны по силам.</p>

	Учить справедливо оценивать свои результаты и результаты товарищей	Один из наиболее удачных способов выделения водящего по выбору играющих. Этот способ хорош в педагогическом отношении, он позволяет выявить коллективное желание детей, которые обычно выбирают наиболее достойных водящих. Однако в игре с мало организованными детьми этот способ применить трудно, так как водящих часто выбирают не по заслугам, а под нажимом более сильных, настойчивых детей. Руководитель может порекомендовать детям выбрать тех, кто лучше бегают, прыгает, попадает в цель и т.п.
Интерактивные дидактические игры социальной направленности	Содействовать проявлению и развитию в игре произвольного поведения, ассоциативно-образного мышления, воображения, познавательной активности.	Предлагая ребенку игру, воспитателю необходимо становиться в позицию партнера. Воспитателю необходимо развивать у себя умение быть игроком, партнером ребенка по игре. Принимать игровую позицию, партнера, соигрока, координатора.
Детские проекты с цифровым оборудованием	Заметить проявление детской инициативы. Помочь ребенку осознать и сформулировать свою идею. Оказывать недирективную помощь в реализации проекта.	Взаимодействие педагога с ребенком должно соответствовать деятельностному подходу, то есть опираться на детские смыслы и интересы, специфически детские виды деятельности, чтобы дети были активными, заинтересованными

	<p>Помочь воспитанникам в представлении, предъявлении, презентации проекта. Помочь всем участникам проекта и окружающим осознать пользу полученного результата.</p> <p>Способствовать формированию самостоятельного мышления,</p>	<p>участниками процесса. Занятие должно строиться на принципах развивающего обучения, то есть педагог должен в своей работе направлять детей не столько на накопление знаний, сколько на развитие умения думать, рассуждать, вступать в диалог, отстаивать свою точку зрения.</p> <p>Главное условие эффективности проектной деятельности – это, чтобы проект был действительно детским, то есть был задуман и реализован детьми.</p> <p>Роль взрослого – в создании условий.</p>
--	---	---

2.5 Особенности взаимодействия с семьями воспитанников

Важным критерием успешного развития детей является коммуникация образовательной организации с семьей. Программа предполагает систему взаимодействия посредством вовлечения родных и близких ребенка в процесс его воспитания и обучения. Одной из форм может быть инициирование проектов, в которых будут задействованы все или отдельные члены семьи. Организация участия родителей в конкурсах, выставках, создании и развитии тематических информационных площадок в рамках социальных сетей.

2.6 Педагогический мониторинг реализации программы

«Социально-коммуникативное развитие в детском саду с использованием цифрового оборудования»

В соответствии с ФГОС ДО ожидаемые образовательные результаты (целевые ориентиры) не подлежат непосредственной оценке, в том числе в виде педагогической диагностики (мониторинга), и не являются основанием для их формального сравнения с реальными достижениями детей.

Освоение Программы не сопровождается проведением промежуточных аттестаций и итоговой аттестации воспитанников, педагоги не должны требовать от детей достижения конкретных образовательных результатов. Но этот факт вовсе не отменяет необходимости для самого педагога удерживать ожидаемые образовательные результаты именно как целевые ориентиры, задающие вектор работы с детьми.

Мониторинг реализации программы педагогами проводится в форме педагогического наблюдения.

Показатель	Возрастная характеристика
<p>Умеет взаимодействовать с окружающими, общаться, работать в команде, включая проектную деятельность.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вступает в разговор со взрослыми и детьми, поддерживает его, подбирает слова и фразы в соответствии с ситуацией общения, отвечает на вопросы. 2. Беседует на различные темы. 3. Ставит цели, строит и выполняет планы. 4. Активно высказывает предположения.
<p>Умеет регулировать свое поведение.</p> <p>Умеет общаться и взаимодействовать с партнерами по игре, совместной деятельности или обмену информацией.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выстраивает отношения со сверстниками в соответствии с правилами и нормами. 2. Владеет различными формами и способами конструктивного взаимодействия и разрешения конфликтов (вежливо приглашает сверстника к деятельности, не мешает, не обижает, замечает, если сверстнику нужна помощь, ждет, если это необходимо, по возможности уступает сверстнику, справедливо оценивает процесс и результат деятельности партнера) 3. Проявляет адекватные реакции на различные эмоциональные состояния других людей

	4. Умеет сдерживать проявление собственных негативных эмоций.
Проявляет любознательность.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Задает вопросы по выделенной проблеме. 2. Доказывает, аргументировано защищает свои идеи.
Является активным пользователем компьютерного и интерактивного современного оборудования. Владеет элементарными навыками владения компьютером.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Умеет пользоваться современным интерактивным оборудованием (интерактивная доска, интерактивный стол, интерактивный пол и др.) для решения образовательных задач. 2. Умеет правильно пользоваться основными техническими составляющими ПК для дидактических компьютерных игр (мышь, клавиатура). 3. Понимает игровые цели, совершает действия для их достижения в обучающей компьютерной игре. 4. При использовании игрового оборудования соблюдает правила безопасности.

3. Организационный раздел

3.1 Модель воспитательно-образовательного процесса

В данной программе социальный мир и его отношения изучается ребёнком через игру в реальном и виртуальном, цифровом пространстве. Методические материалы дают связь между живыми людьми и интерактивной цифровой средой, мотивируя ребёнка двигаться от игры через способность договариваться и проявлять свое творчество к проектированию и созданию интерактивных моделей, цифровых продуктов, гармонично сосуществующих с объектами живого мира. Это очень увлекательный процесс, который может стать мотивационным стержнем до

окончания образования и получения любимой специальности: инженера, программиста, конструктора, учёного.

3.2 Особенности организации РППС

Оборудование	Назначение, описание
Интерактивная доска	<p>Интерактивная доска представляет собой сенсорный экран, работающий как часть системы, в которую также входят компьютер и проектор. С помощью проектора изображение рабочего стола компьютера проецируется на поверхность интерактивной доски. В этом случае доска выступает как экран. С проецируемым на доску изображением можно работать, вносить изменения и пометки. Все изменения записываются в соответствующие файлы на компьютере, которые могут быть сохранены и в дальнейшем отредактированы или переписаны на съёмные носители. В этом случае, мультимедийная доска работает в качестве устройства ввода информации. В процессе обучения интерактивная доска позволяет задействовать визуальную, слуховую и кинестетическую системы человека, благодаря этому лучше усваивается новая информация.</p> <p>Мультимедийной доской можно управлять как с помощью специального стилуса, так и с помощью прикосновений любыми предметами, в том числе пальцем. Это зависит от того, какая технология была использована при изготовлении доски - электромагнитная, резистивная или инфракрасная. Связь доски и компьютера может быть проводной и беспроводной, а палец или перо (стилус, ручка) интерактивной доски работают как мышь.</p>

<p>Интерактивная панель</p>	<p>В отличие от интерактивной доски, панель представляет собой самостоятельное устройство. Это сенсорный ЖК-экран определенных размеров, чаще всего меньших, чем панель, который работает на собственном программном обеспечении Android и Windows. ... По сути, интерактивная панель – это большой планшетный компьютер.</p>
<p>Интерактивный пол</p>	<p>Это одна из разновидностей интерактивного видеомэппинга, представляющая собой создание на напольное покрытие специальной проекции, которая активируется («оживает») только в том случае, если человек наступает ногами на поверхность пола</p> <p>Интерактивный пол – это проекционная система, которая преобразует обычный пол в интерактивный. Яркая и красочная графика мгновенно реагирует на любое движение человека, попавшего в зону интерактивной проекции.</p> <p>Человек, попадая в зону действия интерактивного пола, буквально оживляет изображение и становится участником инсталляции.</p> <p>Трехмерная компьютерная графика дает возможность создавать разнообразные эффекты, например, водную гладь, по которой расходятся круги или расцветающие цветы в то время, когда проходит человек, звездный шлейф, тянущийся за человеком во время ходьбы. Эффектов может быть огромное множество.</p>
<p>Интерактивный скалодром</p>	<p>Интерактивный скалодром – обучающая игровая система, которая объединяет в себе инновационные технологии, образовательные задачи и физическую активность.</p> <p>Интерактивный скалодром – стена, оборудованная выступами для лазания и меняющая свой дизайн в зависимости от выбора игры.</p>

	<p>Интерактивный скалодром создаёт условия для совершенствования физических навыков, развития мышления, воображения, памяти и внимания сразу. Лазание не только развивает ловкость, но и положительно влияет на все группы мышц.</p>
Kinect	<p>Горизонтально расположенная коробка на небольшом круглом основании, которую помещают выше или ниже экрана. Размеры — примерно 23см в длину и 4см в высоту</p>
<p>Персональный компьютер (монитор+системный блок) Моноблок (компьютер, собранный в одном корпусе с монитором) Ноутбук (переносной компьютер) Планшетный ПК (планшет)</p>	<p>Однопользовательская (предназначенная для использования одним пользователем) ЭВМ, имеющая эксплуатационные характеристики бытового прибора и универсальные функциональные возможности. ПК может быть стационарным (чаще всего настольным) или портативным (лептоп, планшет).</p>
Проектор	<p>Оптический прибор, предназначенный для создания действительного изображения объектов на рассеивающей поверхности, служащей экраном</p>
ЖК-панель	<p>Жидкокристаллический монитор предназначен для отображения графической информации с компьютера, TV-приёмника, цифрового фотоаппарата, электронного переводчика, калькулятора и пр.</p>

Интерактивная доска	Большой интерактивный экран в виде белой магнитно-маркерной доски. Интерактивная доска может быть представлена как автономным компьютером с большим сенсорным экраном, так и подключаемым к ноутбуку устройством, объединяющим проектор и сенсорную панель. Интерактивные доски используются в школьных кабинетах, переговорных, залах для групповых занятий, комнатах для дистанционного обучения и других помещениях.
Интерактивная панель	Интерактивная панель – это устройство, совмещающее в себе полноценный персональный компьютер и сенсорный дисплей высокой чёткости.
Мультстудия	Многофункциональный конструктор, который позволяет реализовывать широкий спектр возможностей по созданию различных композиционных пространств. Особенностью конструктора является возможность трансформировать съёмочную площадку под творческие задачи оператора.
Документ-камера	Устройство для оцифровки документов, схем, графиков и трансляции полученного изображения на дисплей, проектор, или прямо в интернет. Документ-камеры широко применяются в медицине и обучении, в том числе удалённом.
Базовый набор LEGO® Education WeDo 2.0 UARO HUNA	<p>Конструктор с датчиками и двигателями, совместимый с компьютером для программирования моделей. Позволяет собрать первый настоящий механизм. Комплекты состоят из множества деталей для тела робота, а также самые разные датчики (наклона, движения), дидактические материалы, программное обеспечение.</p> <p>В отдельную группу следует выделить конструкторы, в которых подробно разбираются темы, связанные не только с физическими явлениями, но и с некоторыми другими</p>

	дисциплинами, технологией,
Персональный компьютер (монитор+системный блок) Моноблок (компьютер, собранный в одном корпусе с монитором) Ноутбук (переносной компьютер) Планшетный ПК (планшет)	Однопользовательская (предназначенная для использования одним пользователем) ЭВМ, имеющая эксплуатационные характеристики бытового прибора и универсальные функциональные возможности. ПК может быть стационарным (чаще всего настольным) или портативным (лептоп, планшет).
Образовательное решение «Детские естественно-научные лаборатории»	Интерактивная детская лаборатория «Наураша в стране Наурандии» - наша уникальная разработка для экспериментальной деятельности в детских садах и начальной школе. 8 сцен цифровой лаборатории посвящены разным темам (по количеству датчиков): <ol style="list-style-type: none"> 1. температура 2. свет 3. звук 4. магнитное поле 5. электричество 6. сила 7. пульс 8. кислотность
USB-	является идеальным средством для наблюдений

микроскоп	<p>окружающего мира в широком диапазоне увеличения картинки (от 10 до 200 крат в зависимости от модели).</p> <p>Одновременное совмещение микроскопа и цифровой камеры в одном корпусе создаёт уникальную возможность для качественных исследований за пределами стен образовательной организации. При этом картинка регистрируется на компьютере (для этого также может быть использован планшет или смартфон). Особенностью программы для фотоизображения данных, полученных с помощью датчиков, является уникальная возможность выведения на экран компьютера не только кривой процесса, но и живой картинки высокого увеличения</p>
-----------	--

Информационные источники

Абраменкова В.В. Социальная психология детства в контексте развития отношений ребенка в мире / В.В. Абраменкова.– М., 2008.

Андреева А.Д. Проблема игровой мотивации современных детей / Журнал практического психолога. – 2008. – №5.

Андреева А.Д. Современный дошкольник: возрастные нормы и жизненные реалии / А.Д. Андреева // Психолог в детском саду. – 2010. – № 2.

Андреева А.Д. Особенности психологического развития дошкольников в современных цивилизационных условиях / Вестник Мининского университета № 2 – 2013

Безруких М.М. Современный дошкольник мифы и реалии развития. /youtube.com

Гуткина Н.И. Новая программа развития детей старшего дошкольного возраста и подготовки их к школе / Н.И. Гуткина // Психолог в детском саду. – 2007. – № 4.

Кравцова Е.Е. Психологические новообразования дошкольного возраста / Е.Е. Кравцова // Вопросы психологии. – 1996. – № 6.

Смирнова Е.О. Современная игрушка: психолого-педагогические проблемы / Е.О.Смирнова, Е.А.Абдуллаева, И.А.Рябкова, И.В.Филиппова, Е.Г.Шейна // Фельдштейн Д. И. Приоритетные направления психолого-педагогических исследований в условиях значимых изменений ребенка и ситуации его развития // Бюллетень Высшей аттестационной комиссии Министерства образования и науки Российской Федерации. 2010. № 4. С. 20–32.

Статья <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-psihologicheskogo-razvitiya-doshkolnikov-v-sovremennyh-tsivilizatsionnyh-usloviyah/viewer>