**Республиканский конкурс**

**«Лучший ИТ-педагог Республики Бурятия – 2025»**

**ИТ – проект «ИгроМир»**

|  |  |
| --- | --- |
| Основания для   разработки      Проекта       | Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ ФГОС ДО (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. N 1155) С изменениями и дополнениями от: 21 января 2019 г., 8 ноября 2022 г. |
| Основные       исполнители  Проекта       | Частное дошкольное образовательное учреждение «РЖД детский сад № 61», педагог-психолог Максимова Оксана Владимировна |
| Сроки выполненияпроекта       | 2024-2025гг.                                               |
| Целевая аудитория | Дети 5-7 лет, родители (законные представители) |
| Цель Проекта  | Создание образовательного веб-ресурса в ДОУ для развития когнитивной сферы старших дошкольников с привлечением родителей (законных представителей)  |
| Задачи Проекта | 1. Проведение анализа текущих потребностей детей и родителей.
2. Разработка концепции сайта.
3. Создание контента.
4. Организация технической поддержки и запуска сайта.
5. Оценка эффективности и коррекция.
 |
| **Ожидаемые результаты** |
| Для детей:  | * В детском саду создан веб-сайт, способствующий развитию психических процессов детей дошкольного возраста.
* Развит интерес к самостоятельной деятельности, познавательной активности детей 5-7 лет.
* Развиты когнитивные функции и личностные качества у детей, повышен интерес к образовательному процессу.
* Развит эмоциональный интеллект воспитанников.
 |
| Для родителей:  | * Повышение компетентности родителей по вопросам всестороннего развития и воспитания детей.
* Консультационная поддержка семей в выборе индивидуальной траектории развития своего ребенка.
* Улучшение качества взаимодействия между детьми и родителями.
 |
|  **Ожидаемая практическая значимость проекта:*** Решение поставленных в проекте задач позволит создать безопасное виртуальное образовательное пространство для детей и родителей (законных представителей).
* Развитие когнитивных функций и личностных качеств у детей через интерактивные игры.
* Удовлетворённость воспитанниками и их родителями функционированием веб-сайта.
* Повышение мотивации родителей к взаимодействию со специалистами ДОУ.
* Укрепление сотрудничества между родителями, педагогами и специалистами.
 |

**Описание проекта**

В современном мире цифровые технологии играют ключевую роль в жизни каждого человека, и дети с самого раннего возраста начинают взаимодействовать с ними. Это период активного развития познавательных процессов у ребенка. В дошкольном возрасте дети проявляют интерес к познанию нового, в том числе и к цифровым технологиям. Они являются эффективными инструментами в образовании, которые дополняют традиционные методы обучения и воспитания старших дошкольников ДОУ, кроме того, упрощают и улучшают коммуникацию между детьми и родителями, родителями и специалистами, делают её более доступной и гибкой.

ДОУ работают в соответствии с санитарными правилами и нормами (СП 2.4.3648-20), которые запрещают использование ЭСО на занятиях с детьми до 5 лет. Поэтому ЭСО и цифровые технологии в детском саду направлены на работу с детьми старшего дошкольного возраста, когда активно формируются когнитивные способности, такие как произвольное внимание, память, мышление и восприятие.

Педагоги-психологи отмечают снижение мотивации родителей (равноправных участников образовательного процесса) к выполнению рекомендаций специалистов из-за преобладания традиционных форм обучения. Это привело к поиску новых способов взаимодействия с семьей в рамках психолого-педагогического сопровождения. Одним из решений этой проблемы становится создание веб-сайта, назначением которого является развитие когнитивных способностей детей и удовлетворение потребности родителей (законных представителей) в психолого-педагогическом просвещении через современные интерактивные формы.

 В сети интернет представлено много развивающих сайтов для детей, такие как «Теремок ТВ», «IQша», «ЛогикЛайк» и «Чудо-Юдо» и др. Анализ этих сайтов позволил выявить положительные и отрицательные аспекты их содержания: Они подходят для использования детьми дошкольного возраста; на всех порталах имеется широкий выбор игрового и обучающего контента для детей; используется геймификация и простой интерфейс, но, например: на сайте «Теремок ТВ» присутствует реклама, которая может отвлекать детей; на сайте «IQша» доступ ко всему функционалу требует оплаты, на сайте «ЛогикЛайк» фокус только на логике и математике, что может ограничивать круг интересов ребенка, а полноценный доступ возможен только при оплате подписки; на сайте «Чудо-Юдо» имеются сложности с навигацией и некоторые материалы требуют покупки дополнительных ресурсов.

 Таким образом мы пришли к выводу о необходимости создания веб-ресурса «ИгроМир», который представляет собой комплекс, помогающий детям развиваться через игру, формировать навык безопасного поведения в социуме, идентифицировать себя гражданином своей страны, а родителям – находить ответы на важные вопросы.

 **Преимуществами нашего сайта:**

* Безопасный - нет рекламы
* Не требует дополнительной регистрации
* Простота в навигации: справится любой ребенок
* Доступ ко всему функционалу сайта не требует оплаты
* Яркость дизайна
* Разнообразие игровых действий
* Психолого-педагогические консультации для родителей разработаны практикующим педагогом-психологом и имеют адресный характер.
* Интерактивные игры разработаны в соответствии с возрастными особенностями детей 5-7 лет, их интересами и запросами.
* Через сайт родители (законные представители) старших дошкольников становятся равноправными и равно ответственными участниками образовательного процесса.
* В перспективе развития сайт может быть использован другими педагогами ДОУ для распространения собственного опыта.

 Для внедрения инновационных методов обучения и воспитания был разработан проект «ИгроМир», который стал удобной, безопасной образовательной площадкой, отвечающей требованиям ФГОС и ФОП ДО:

* проект позволяет расширять самостоятельность детей,
* обогащать пространственные и временные представления,
* поощрять использование счета, логических операций для познания,
* развивать умения детей принимать некоторые цифровые средства для познания окружающего мира, соблюдая правила их безопасного использования и др.

Новизна проекта заключается в уникальности контента: создания оригинальных игр, разработанных специально для целевой аудитории (дети старшего дошкольного возраста).

Реализация проекта «ИгроМир» несет в себе образовательный потенциал для развития психических процессов старших дошкольников средствами интерактивных игр, так как игра является ведущим видом деятельности детей. Она служит одним из основных способов познания окружающего мира и взаимодействия с ним. Для родителей «ИгроМир» предоставляет возможность психолого-педагогического просвещения. Достоинством проекта является его воспроизводимость другими.

**Этапы реализации проекта**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Этап | Цель |  Задачи | Методы и Приемы | Ожидаемый результат |
| Подготовительный | Формирование концептуальной основы проекта. | - Изучить современные тенденции в области детских образовательных ресурсов.  - Определить целевую аудиторию и её потребности.  - Создать концепцию сайта, включая платформу (ПО, конструктор сайтов Tilda Publishing) структуру, дизайн и функционал.  - Составить список потенциальных игр и развивающих упражнений. | Анализ целевой аудиторииАнализ представленных продуктовАнализ потребностей пользователей. Выбор тематики и содержанияГипотетико-дедуктивный метод | Концепция сайта и план разработки. |
| Разработка и программирование | Реализация технического аспекта проекта. | - Разработать интерфейс сайта, удобный для использования детьми.  - Программировать интерактивные игры и упражнения.  - Интегрировать анимацию и звуковые эффекты.  - Тестировать работоспособность всех элементов сайта. | МоделированиеАбстрагирование от несущественных деталей и выделении наиболее важных аспектов | Готовая версия сайта с набором интерактивных игр. |
| Пилотное тестирование | Проверка функциональности и удобства использования сайта. | - Организовать фокус-группы с участием детей и педагогов.  - Собрать обратную связь о работе сайта и играх.  - Проанализировать данные и внести необходимые изменения. | Компьютерное моделирование | Оптимизированная версия сайта, готовая к запуску. |
| Тестирование | Проверка эффективности использования сайта.  | - Разработать критерии оценивания исследуемых показателей.- Сформировать экспериментальную и контрольную группы.- Провести эксперимент по отслеживанию эффективности по разработанным критериям.- Проанализировать данные. | Эксперимент | Сайт востребован среди родителей и детей, используется в домашних условиях |
| Запуск и продвижение | Привлечение пользователей и популяризация ресурса. |   - Провести презентацию сайта для родителей.  - Использовать социальные сети и другие каналы для продвижения. | Реклама | Увеличение числа посетителей сайта и активное использование |
| Мониторинг и поддержка | Поддержание работоспособности сайта и улучшение его функционала. | - Осуществлять регулярное обновление контента.  - Проводить мониторинг пользовательской активности и удовлетворённости.  - Вносить изменения и дополнения на основе полученных данных. | Опрос, анкетирование, рефлексия | Постоянное совершенствование сайта и увеличение его популярности. |

 Проект по созданию детского сайта с интерактивными играми «ИгроМир» создан с целью предоставления качественного образовательного контента для детей в увлекательной форме на базе безопасной и удобной платформы, которая способствует развитию когнитивных способностей, креативности и социальных навыков у юных пользователей.

**Основные достижения**

**1.** **Разработка безопасного пространства.** Сайт создан с учетом всех необходимых мер безопасности, включая защиту персональных данных и фильтрацию нежелательного контента.

 **2.** **Интерактивный контент.** Разработаны разнообразные игры, направленные на развитие логического мышления, памяти и внимания.

**3.** **Удобство использования.** Интерфейс сайта интуитивен и прост в использовании даже для самых маленьких пользователей. Родители могут легко контролировать процесс обучения и развлечений своих детей.

**4.** **Совместимость с различными устройствами.** Сайт оптимизирован для работы на различных устройствах, включая компьютеры, планшеты и смартфоны, что обеспечивает доступность контента в любое время и в любом месте.
**Выводы**
 Создание детского сайта с интерактивными играми является важным шагом в развитии образовательных ресурсов для детей. Проект показывает свою эффективность в привлечении и удержании аудитории, а также в формировании положительных отзывов от родителей и педагогов.

 Дальнейшее развитие проекта предполагает расширение ассортимента игр, добавление новых функций и возможностей, а также интеграцию с другими специалистами для усиления образовательной составляющей. Мы уверены, что данный проект внесет значительный вклад в развитие детей и станет полезным инструментом для их всестороннего развития.