



Областное государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение
«Смоленский педагогический колледж»

Сборник описания оборудования для лаборатории по компетенции
«Дошкольное воспитание»

Смоленск, 2021

Сборник описания оборудования для лаборатории по компетенции «Дошкольное воспитание» – Смоленск: ОГБПОУ «Смоленский педагогический колледж, 2021.

Составитель: Н.Ю. Сальникова - преподаватель, руководитель СЦК по компетенции «Дошкольное воспитание».

Рецензент: В.В. Новиков - заместитель директора по НМР, кандидат педагогических наук.

В Сборнике представлены материалы по описанию инновационного учебно-лабораторного оборудования для использования в процессе обучения детей, студентов, слушателей по программам среднего профессионального, дополнительного профессионального и дополнительного образования.

Активизация инновационных процессов в образовании региона, интеграция научной, образовательной и практической деятельности субъектов образовательного процесса через внедрение современного оборудования и программного обеспечения, направленных на повышения качества образования субъектов образовательной деятельности, является одной из задач Смоленского педагогического колледжа. В связи с этим, активно идет работа по созданию насыщенной образовательной среды современным мобильным технологическим оборудованием для подготовки студентов и переподготовки педагогов по направлению Дошкольное образование, в интеграции формального и неформального образования. В образовательный процесс внедряются smart-технологии, технологии электронного обучения и дистанционные образовательные технологии, соответствующие спросу современного потребителя образовательной услуги с учётом ФГОС, стандартов Ворлдскиллс, профессионального стандарта «Педагог».

УЧЕБНО - ЛАБОРАТОРНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

44.02.01 ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Интерактивная панель SMART BOARD



Интерактивный дисплей был специально разработан для использования в учебных классах. Он предлагает воспользоваться великолепно точным управлением с помощью касаний и мощными возможностями программного обеспечения SMART Notebook на экране 65-дюймового (164,5 см) дисплея.

Входящее в комплект программное обеспечение SMART Notebook привнесет в ваши занятия настоящую интерактивность и обеспечит эффективную совместную работу, как между учащимися, так и в режиме учитель-ученик. А возможность подключить персональные устройства учеников полностью вовлечет их в процесс обучения.

Основные возможности:

- Специальное покрытие стекла значительно снижает трение и позволяет вам легко и комфортно работать не только маркерами, но и пальцами.
- Панель распознает 8 одновременных касаний. До четырех учеников могут одновременно писать, использовать функции мыши или управлять объектами на экране - никакие дополнительные инструменты больше не требуются.
- Дисплей практически не бликует, снижает нагрузку на глаза, обеспечивает лучшую читаемость информации в ярко освещенных помещениях и позволяет повысить степень вовлеченности учащихся в процесс обучения. При необходимости яркость экрана можно регулировать.

- Цифровые чернила SMART Ink: Улучшают читаемость рукописного текста, вводимого поверх приложений видеороликов и веб-сайтов, а также в приложениях MS Office. Надписи чернилами становятся объектами, которые можно перемещать и обрабатывать.

Программное обеспечение SMART Notebook™, ставшее де-факто стандартом в образовании, позволяет преподавателям разрабатывать и проводить интерактивные занятия, не прибегая к помощи другого ПО. Все ваши учебные материалы будут у вас под рукой в галерее SMART Notebook™, а заметки, сделанные во время занятий, можно сохранить и использовать после.

Образовательная система EduQuest (ЭдуКвест)



Образовательная система EduQuest рассчитана на детей дошкольного возраста 3 — 5 лет, а также для детей с особыми потребностями. Включает в свой состав мультимедийное программное обеспечение, интерактивный рабочий стол с двумя пультами управления, а также обновленные дидактические материалы и детальные планы уроков.

Интерактивное программное обеспечение EduQuest состоит из десяти основных тематических модулей, включающих в себя 218 заданий, направленных на развитие ключевых когнитивных и коммуникативных компетенций, а также моторики.

Наличие «Системы управления обучением» (LMS) и «Кабинета преподавателя» позволяет учителям создавать собственные интерактивные задания, а также следить за результатами группы детей и отдельных учеников.

Интерактивные кубы iMO-LEARN



iMO-LEARN - интерактивные кубы, состоящие из модуля распознавания движения и оболочки, выполненной из легкого вспененного полипропилена, позволяют решить как задачи образовательного характера, так и

проблему так называемых «экранных детей», т.е. недостаточной подвижности современных учеников. iMO-LEARN помогает встраивать в ход урока разные виды двигательной активности, что способствует усвоению материала, а также предлагает бесконечный выбор физических упражнений для поощрения активного обучения во всех областях: математика, языки, упражнения на равновесие и различные головоломки. Каждый iMO-LEARN может быть преобразован в интерактивный цифровой образовательный ресурс путем добавления датчика движения, который соединяется с компьютером по Bluetooth. Учащиеся отвечают на вопросы, вращая iMO-LEARN, и получают обратную связь, благодаря световым индикаторам. Работа с использованием iMO-LEARN может быть, как индивидуальная, так и групповая, включающая другие формы взаимодействия и коммуникации между учениками.

Интерактивная песочница



Интерактивная песочница дает возможность моделировать интерактивную среду для проживания детьми глубокого, многогранного, лично значимого опыта в игровой, исследовательской и творческой

деятельности.

Технологии дополненной реальности, превращающие песочницу в Волшебную Вселенную, максимально задействуют каналы восприятия (сенсоры), позволяя эффективно реализовывать принцип индивидуализации при групповом обучении детей всех возрастов, оказывая позитивное психоэмоциональное влияние и не вызывая аддикций.

Возможности и варианты игр в песочнице:

Вулкан - воспроизведение извержения вулкана со звуковым эффектом, при построении горы из песка и прodelывания углубления по центру вершины. Извержение огня и пепла, стекание лавы по склонам горы.

Геометрические фигуры и произвольные фрагменты - построение разнообразных геометрических фигур, автоматическое распознавание высоты и формы, окрашивание фигуры в соответствующие по высоте цвета.

Живое море - построение углублений различных размеров, превращающихся в живую воду, соединение их каналами, определение глубины воды темными цветами. Звуковое сопровождение, шум воды, крики чаек.

Картографический ландшафт - определение высот гор и рек, окрашивание проектором в различные цвета, соответствующие реальной картографической карте. Определение низин, средних плоскостей, вершин горы.

Дорожное строительство и мосты - возведение мостов и дорог, окрашивание поверхности дорог на определенной высоте в структурный коричневый цвет приближенный к реальному.

Документ-камера Smart



Предназначена для демонстрации, изучения и разбора с любыми понятиями, включая самые абстрактные и сложные. Документ-камера SMART идеально сочетается с другими продуктами SMART

за счет возможности управления этой камерой непосредственно из урока SMART Notebook™ буквально одним касанием. Изображения с камеры можно легко демонстрировать на досках SMART Board, интерактивных проекторах LightRaise™ и развивающих учебных центрах SMART Table®.

С помощью документ-камеры SMART вы можете в любой момент дополнить ваше занятие различными изображениями и дополнительными материалами, не теряя динамики урока. Интеграция с программным обеспечением SMART Notebook позволяет захватывать изображения и сразу добавлять их на страницу цифрового урока. Делайте пометки поверх захваченного изображения и сохраняйте его в библиотеке для использования на следующих занятиях.

Мягкий модульный конструктор «Городок»» (комплект)



Набор мягких модулей "Городок" предназначен для игрового и развивающего процесса. Состоит из 20 элементов: брус 30х30х60-2шт, прямоугольник 15х30х60-2шт, куб 30х30х30-1шт, мостик 30х30х90-2шт, цилиндр 30х60-1шт, полуцилиндр 60х15-2шт, 30х15-4шт, треугольник 30х30 L30-2шт, 30х30 L60-1шт, треугольная арка 60х30r15-1шт, половина арки треугольной 60х30r15-2шт. Отдельные элементы игрового модуля можно использовать для различных мероприятий и эстафет. Сооружая различные конструкции и самостоятельно организуя пространство для игр из разных по форме и цвету элементов, дети формируют фантазию и воображение, закрепляют знания о цвете и размерах предметов.

Пирамидка «Эрудит»



Головоломка "Пирамидка" состоит из шестнадцати деталей геометрической формы, выполненных из яркой пластмассы. Когда пирамидка разобрана, ее самый большой элемент используется в качестве контейнера для хранения набора. Сборка пирамидки принесет малышу немало удовольствия и будет полезна для его общего развития. Рекомендуемый возраст: от 3 лет. Количество элементов: 16 шт.

Мозаика-пазл «Айболит»



Игрушка способствует развитию моторики ручек малыша, памяти, логического мышления, концентрации внимания. В деревянной рамке сделаны углубления, в которые выкладывается картинка, например, сюжета сказки. Цель - собрать рисунок из деревянных элементов мозаики-пазла. В набор входит схема мозаики.

Герои сказки "Айболит" разместились на этом изображении: добрый доктор, обезьянка, зайчик, бегемот, жираф. Яркие краски мозаики активизируют зрительное восприятие, мозаика не только тренирует моторику, мышление, но и служит отличной иллюстрацией к сказке. Мозаика состоит из 44 деталей.

Настольная игра-головоломка «Цветовой код»



Представляет собой комбинацию из геометрических фигур разного цвета, наложенных друг на друга.

Все задания в настольной игре-головоломке Цветовой код разделены на четыре уровня сложности. Если для решения «новичка» понадобится всего две-три рамки, то для взлома «мастера» потребуется уже никак не меньше пяти рамок. Попробовать взломать Цветовой код смогут все, недаром игра рассчитана на детей от 5 лет, для взрослых игроков большинство заданий покажутся довольно простыми. Занятия с цветовыми рамками отлично тренируют пространственное мышление, развивают память и навыки комбинирования.

Настольная игра «Квадриллион»



Игра головоломка – учит подмечать детали и одновременно охватывать все изображение. Развивает пространственное мышление, умение анализировать, составлять логические цепочки и просчитывать шаги наперед.

В состав игры входит 60 заданий 5 уровней сложности, 4 магнитные платформы собираются вместе в любом порядке, создавая различные игровые поля. У деталей игрового поля 11 возможных вариантов соединения. Но обратите внимание: у всех заданий из буклета решение только одно. Цель игры – заполнить получившееся поле 12 разноцветными деталями самой причудливой формы. Одна деталь может

располагаться сразу на двух частях игрового поля. Белые и чёрные точки остаются открытыми. Все задания имеют единственное решение.

Настольная игра «Магистраль»



Стратегическая игра для детей. В игре нужно: соединить элементы системы труб так, чтобы доставить некое уникальное вещество от его источника прямо на завод по производству универсальной волшебной жидкости. Трубы имеют разную форму, и придется поразмыслить в какую сторону направить свою магистраль, чтобы конкуренты не смогли помешать. Побеждает тот, кто первым завершит конструкцию, протянув магистраль от отправной точки до противоположной стороны игрового поля. Прекрасные надежные пластмассовые конструкции ярких цветов прослужат долго и смогут не раз воплощать смелые технические решения даже самых юных инженеров.

Кубики Никитина «Сложи узор»



Игра состоит из 16 одинаковых деревянных кубиков, грани которых окрашены по-разному в 4 цвета, и 5-ти серий авторских заданий, расположенных по принципу «от простого к сложному».

Играя в эти кубики, малыш складывает по рисункам-заданиям множество интересных узоров, начиная с самых простых одноцветных из 4-х кубиков и доходя до красивых сложных узоров из всех 16-ти кубиков. А когда ребёнок начнёт придумывать узоры сам, ему откроется необъятное

поле для фантазии и творческой деятельности. В комплект входит подробная авторская методика-инструкция для родителей и педагогов, которая поможет вам не просто эффективно использовать игру, но и сделать её увлекательной на долгие годы.

Конструктор Полидрон



Яркий конструктор с очень крупными деталями предназначен для групповой игровой деятельности. С его помощью дети могут уже в раннем возрасте, играя, научиться ориентироваться в пространстве; распознавать двух- и трехмерные фигуры, а также работать в команде. Они будут помогать друг другу и воплощать свои идеи в реальность.

Большие объемные формы конструкций развивают как группы мелких, так и крупных мышц, позволяя лучше «почувствовать» реальные предметы, результаты своего труда.

Возможность реализовать задуманное в больших «взрослых» формах, позволяет ребенку почувствовать гордость за реализованные проекты, повышает его самооценку, подкрепляет исследовательскую активность.

Конструктор подходит для строительства замков, башен, машин, кораблей и даже домов с тоннелями, по которым можно ползать.

Модели, сделанные детьми, можно использовать даже как эффектные театральные декорации, в которых можно разыграть различные представления и спектакли.

Счетные палочки Кюизенера



Счетные палочки Кюизенера известны уже достаточно давно и до сих пор пользуются популярностью ввиду действенности данной методики. Их можно использовать, начиная с двухлетнего возраста и пользоваться вплоть до девяти лет. При помощи палочек Кюизенера есть

возможность ускорить процесс изучения математики и сделать занятия более интересными и разнообразными. Для детей младшей возрастной категории разработаны альбомы-игры, в которых по заданным схемам нужно выкладывать палочки определенного цвета. Самые маленькие ученики научатся разделять понятия «один» и «много», понимать разницу между «высоким» и «низким». Более старшим детям предлагаются альбомы-игры, игровые ситуации и комплекты игр, что позволит осилить ориентацию предметов в пространстве, сравнивать их по показателям длины и ширины, различать количество и учиться считать. Каждый возрастной этап имеет свой набор схем и игр, позволяющий развить логическое и пространственное мышление.

Логические блоки Дьенеша



Это обычный набор геометрических тел или строительных блоков. В действительности же это гораздо больше, чем просто строительный материал. Это целый кладезь игр на развитие логического, математического и пространственного мышления.

Пособие состоит из 48 объемных геометрических фигур, и главная особенность набора в том, что ни одна из фигур в нем не повторяется! Все блоки отличаются между собой по четырем свойствам: форма, цвет, размер, толщина. Такой набор характеристик позволяет предложить малышу много

интересных аналитических задач на сравнение, обобщение, классификацию, умение кодировать и декодировать информацию.

Конструкторы LEGO DUPLO



Lego Duplo – это интересные строительные наборы, в результате которых ребенок сможет самостоятельно или при помощи взрослых построить мини-ферму, замок для принцессы, зоопарк, железнодорожную станцию, больницу и много всего другого. Эта серия разработана производителем специально для малышей и предназначена для детей от 1,5 до 6 лет. Ни один из множества наборов не содержит мелких деталей и элементов, способных нанести вред даже самым маленьким детям. Наборы Lego Duplo были разработаны для ознакомления детей с окружающим их миром, где можно:

- собрать свою ферму или зоопарк;
- познакомиться с различными профессиями: пожарника, полицейского, водителя или машиниста;
- собрать самолеты, вертолеты и кораблики;
- смоделировать ситуации из любимых мультфильмов;
- построить дома, башни, железнодорожные станции и города.

LEGO® Education WeDo™ 2.0 active



Базовый набор WeDo 2.0, ПО и Стартовые проекты WeDo 2.0 представляют собой готовое образовательное решение,

поощряющее любопытство учеников и развивающее их навыки научной деятельности, инженерного проектирования, конструирования и программирования. Основные цели обучения:

- Исследование, моделирование и конструирование решений.
- Вовлечение учеников в изучение предметов естественно-научного цикла с помощью практико-ориентированного подхода.
- Развитие базовых навыков программирования и алгоритмического мышления.
- Развитие навыков совместной работы, коммуникативных и презентационных компетенций, умения аргументированно представить свою точку зрения.
- Развитие критического мышления, навыков поиска решений поставленных задач.
- Использование научного подхода при изучении физических явлений и законов.