Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №121 комбинированного вида Выборгского района г. Санкт-Петербурга

**Развитие интереса дошкольников к изобразительной деятельности на основе программы "Quiver"**

 Авторы: Саркисова Н.В.

Ванеева О.А.

2020 г.

**Развитие интереса дошкольников к изобразительной деятельности на основе программы "Quiver"**

 Формирование и развитие интереса к изобразительной деятельности у детей дошкольного возраста очень важный процесс, так как рисование способствует развитию всех психофизических процессов: восприятия, мышления, воображения, моторики, памяти.

 В основе формирования интереса к изобразительной деятельности у детей лежит процесс восприятия, если ребенок имеет отчетливое и эмоционально-окрашенное представление о предмете, то изобразительная деятельность состоится успешно. Развитое восприятие способствует развитию творческого воображения. Выготский Л.С. доказал, что воображение определяется богатством и разнообразием впечатлений от окружающей действительности.
 «Концепция дошкольного образования» ставит перед педагогами задачу - воспитание гармонично развитой, творческой личности, способной к преобразующей деятельности. А для реализации этой задачи, прежде всего, необходимо сформировать у ребенка предпосылки к творчеству. Необходимо руководствоваться такими методами и приемами, которые помогут возбудить у детей интерес и вызвать положительное эмоциональное отношение к такой деятельности.
 Интерес к занятиям формируется при правильном соотношении рационального и эмоционального в обучении. Вызвать удивление, любопытство, привести в движение фантазию - значит разбудить те скрытые движущие силы, которые создают активное творческое отношение к учению.
 Для того, чтобы поддержать у детей интерес к изобразительной деятельности, необходимо не только обучать детей, знакомить их с изобразительной деятельностью, но и правильно ее организовывать, создавать необходимые условия для ее развития.
 Применение новых форм организации изобразительной деятельности, направленно на развитие творческих способностей и решает следующие задачи:
\* формирование у детей алгоритма деятельности (на примере изобразительной деятельности);
\* развитие основных психических процессов; удовлетворение потребности ребёнка в продуктивной творческой проектной деятельности;
\* формирование и совершенствование технических умений и навыков; развитие способностей применять различные средства выразительности, дизайна продукта;
\* развитие эмоциональной сферы.
 Задачами ФГОС ДО являются обеспечение вариативности и разнообразия содержания Программы, организационных форм дошкольного образования, объединение обучения и воспитания в целостный образовательный процесс.
 В условиях информатизации дошкольного образования открываются новые возможности для развития методов и организационных форм обучения и воспитания детей.
 21 веке невозможно представить нашу жизнь без использования компьютерных технологий. Одной из таких инноваций являются возможности мобильных устройств использовать и создавать средства дополненной реальности.

 Дополненная реальность (от англ. “augmented reality, AR” – «расширенная реальность») – это новая технология наложения виртуальной (цифровой) информации на видимый объект. В качестве основы (маркера) может выступать изображение, фотография, схема или другой видимый объект.

 Связывая объекты реального мира с цифровыми данными, технология дополненной реальности открывает новый подход к обучению и познанию. Используя эту технологию, можно создавать проекты, развивающие познавательные и творческие способности, что не просто делает обучение увлекательным, но и способствует приобретению обучающимися интересного исследовательского опыта.

 **Целью** использования данной формы работы с дошкольниками является формирование в игровой форме интереса и умения использовать детьми дошкольного возраста элементов дополненной реальности в мобильном обучении и художественно-эстетическом развитии, а также приобретению обучающимися интересного исследовательского опыта.
 **Задачи:**
- Обеспечить вариативность и разнообразие содержания Программы ФГОС ДО;
- Развивать активность, интерес, самостоятельность творческих проявлений воспитанников;
- Объединить обучение и воспитание в целостный образовательный процесс;
- Активировать у воспитанников исследовательский интерес;
- Создать условия для внедрения мобильного обучения;
- Заинтересовать родителей обучающими мобильными приложениями.
 **Приложение Quiver** (читается: «квайвэ») позволяет создать раскраски с дополненной 3D – реальностью.

Найти бесплатные страницы раскрасок и загрузить приложение можно на сайте http://www.quivervision.com.
 Quiver - это приложение для смартфонов, которое является представителем очень интересного жанра, стремительно набирающего популярность среди пользователей мобильных устройств - приложение дополненной реальности (AR). С одной стороны, оно предлагает лишь наборы различных раскрасок, которые следует выгрузить в формат PDF и распечатать на принтере. Бумажную версию изображения вам предлагается раскрасить любым удобным способом, используя карандаши, маркеры или гуашь.
 Самым интересным представляется второй этап использования приложения. Раскрашенную картинку следует положить на прямую поверхность и навести камеру смартфона, предварительно запустив приложение Quiver для Андроид. Благодаря специальным алгоритмам, на экране вашего смартфона отобразится дополненная реальность в зависимости от рисунка, которая способна реагировать на изменения в окружающей среде объектива. Например, если вы нарисовали корову, с помощью Quiver она оживёт в вашем телефоне. Можно ее пощекотать, или попытаться прикоснуться - она будет ощущать ваши прикосновения, и реагировать на них. Таким образом, данное приложение является полезным помощником в развитии мышления и навыков вашего ребенка, однако подходит и для взрослых людей.
 Деятельность по внедрению мобильного обучения в дошкольном образовании ведется с детьми любого дошкольного возраста. При внедрении элементов мобильного обучения мы показываем детям, что смартфон или планшет годятся не только для игр, которые не всегда безопасны для столь раннего возраста. Мобильное устройство может стать таким же инструментом обучения и развития, как книга.

 Quiver - это отличный инструмент для развития навыков и знаний по различным темам.
В программе доступно большое количество страниц раскрасок:
- Транспорт: поезд, самолет, автомобили пожарная машина;
- Праздники: Новый год, Пасха, день святого Валентина, Хэллоуин;
- Космос: ракета, луна;
- Животные: пингвин, заяц, овечка (стилизованные)
- Образовательные: вулкан, материки, животная клетка;
- И др.
Ожившая картинка обладает различными возможностями:
- просмотр анимации с любого угла (можно рассмотреть объемное изображение со всех сторон);
- различные звуковые эффекты (можно включить сигнал машины, рев мотора, имитация звука животного и др.);
- эффекты дополнительной анимации (забить гол, нажав на мяч, укорить извержение вулкана и др.).
 Данных эффектов можно добиться, нажав на соответствующий инструмент программы (кнопка на экране устройства).
В зависимости от лексической темы или ситуации мы выбираем те или иные виды раскрасок.

Для детей ясельной и младшей группы основное значение имеет развитие интереса к изобразительной деятельности, развитие мелкой моторики и аккуратности в раскрашивании, с этими задачами успешно справляется данная программа, т.к. аккуратность рисунка играет важную роль в визуальном эффекте «оживления.»
 Например, для закрепления лексической темы « Домашние животные», «Птицы», «Морские обитатели» или «Транспорт», в конце занятия, мы предлагаем детям раскрасить соответствующую теме раскраску (причем это может быть как индивидуальное творчество, так и групповое, а может вообще быть задание на дом). Затем, вместе с детьми, оживляем полученные картинки и заново повторяем части тела животных и птиц, из каких частей состоит машина, какие функции выполняет пожарная машина или как взлетает самолет, как плавают и что едят акулы уже на объемном, двигающимся изображение.

 Еще одним из способов использовать данную программу является свободное изобразительное творчество, когда ребенку предлагается раскраска со свободным полем, где он может нарисовать все, что ему хочется. При «оживлении» рисунок ребенка оказывается, например на мольберте художника или на весело прыгающим шарике.

 А для родителей это еще один способ веселого общения, игры, развития и взаимодействия со своими детьми.
 Технологии дополненной реальности в любом возрасте вызывают у детей неимоверный восторг, они еще не осознают техническую подоплеку происходящего, и для них это кажется фантастическим фокусом. Использование элементов дополненной реальности повышает мотивацию, при изучении материала, уровень усваивания информации за счет сочетания различных форм ее представления, наглядности и интерактивности. Каждая раскрашенная картинка оживает, и ребенок сразу видит результаты своей работы. Приложение позволяет детям почувствовать себя художниками, оформителями, дизайнерами. Это похоже на личное знакомство со своим творением. Дополненная реальность не погружает ребенка в виртуальный компьютерный мир, а дополняет и обогащает реальную действительность информацией

Используемая литература:

1.«Работа с приложением Quiver (объѐмная 3D-модель раскрасок)» сайт quiver\_instrukcija\_po\_rabote.pdf

2. «Оригинальное приложение дополненной реальности Quiver!» сайт <https://augmentedreality.by/apps/quiver-3d-coloring/>

.