

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №3 «Светлячок» р.п. Тумботино**

Мастер-класс для воспитателей «Использование ИКТ в воспитательно-образовательном процессе ДОУ. Часть 1»

Цель: *повышение интереса педагогов к использованию ИКТ в учебно-воспитательном процессе, расширение знаний в области овладения ИКТ через использование мультимедийных программ и создания интерактивных игр.*

Всю информацию об окружающем нас мире мы получаем с помощью пяти основных органов чувств. И у каждого из нас есть определённый излюбленный способ восприятия мира – то, как нам легче и удобнее видеть мир и «укладывать» его в голове.

Детская природа требует наглядности, так говорил ещё К.Д. Ушинский. Наглядность материала повышает его усвоение, так как задействованы все каналы восприятия детей – зрительный, механический, слуховой и эмоциональный.

Часто в своей работе мы сталкиваемся с интеллектуальной пассивностью детей, когда ребёнок «ничего не хочет». Причины такой пассивности лежат в ограниченности интеллектуальных впечатлений и интересов ребёнка. Но стоит перевести задание на практику или игру, как ребёнок быстро выполняет его.

Помочь преодолеть интеллектуальную пассивность, нежелание ребёнка искать и получать новые знания, на мой взгляд, может использование мультимедийных технологий.

Мы живём в 21 веке, в условиях стремительного роста информационного потока, развития новых информационных технологий. Компьютеризация проникла практически во все сферы жизни и деятельности современного человека. Поэтому внедрение компьютерных технологий в образование – логичный и необходимый шаг в развитии современного информационного мира в целом.

Что же такое ИКТ?

В контексте образования это понятие обычно подразумевает средства ИКТ и методы их использования для поддержки процессов обучения и других видов познавательной и развивающей деятельности.

Информационно-коммуникационные технологии в образовании (ИКТ) – это комплекс учебно-методических материалов, технических и инструментальных средств вычислительной техники в учебном процессе, формах и методах их применения для совершенствования деятельности

специалистов учреждений образования (администрации, воспитателей, специалистов), а также для образования детей (развития, диагностики, коррекции).

Информационно-коммуникативные технологии (ИКТ) – это технология доступа к различным информационным источникам (электронным, печатным, инструментальным, людским) и инструментам совместной деятельности, направленная на получение конкретного результата.

Т.Е. под ИКТ подразумевается использование компьютера, интернета, телевизора, видео, DVD, интерактивных досок и панелей, видео- и фотокамер, программируемых игрушек и других подобных устройств, то есть всего того, что может представлять широкие возможности для познавательного развития.

Современное общество, развивающееся на базе использования новых информационно-технических средств, предъявляет всё большие требования к информатизации и в дошкольных образовательных учреждениях. Информационно-компьютерные технологии стали активно применяться в ДОУ. Процесс их применения регламентируется нормативно-правовой базой. Ряд нормативных документов представлен на слайде.

В Профессиональном стандарте «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)» от 18 октября 2013 года определены требования к педагогам:

- владеть ИКТ-компетенциями, необходимыми и достаточными для планирования, реализации и оценки образовательной работы с детьми раннего и дошкольного возраста.

Говоря об использовании компьютера детьми, встаёт вопрос о сохранении здоровья и зрения. На слайде указаны выдержки из *«Гигиенических требований к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы» СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03.*

Области применения ИКТ педагогами ДОУ.

На сегодняшний день воспитателю доступен довольно обширный выбор ИКТ в своей практике. Воспитатели стали для ребёнка проводником в мир новых технологий.

Можно выделить 4 основных области применения ИКТ в ДОУ:

- ведение документации
- методическая работа, повышение квалификации педагога
- работа с родителями
- воспитательно-образовательный процесс

Сегодня мне хотелось бы более подробно остановиться на воспитательно-образовательном процессе.

Экспериментально установлено, что при устном изложении материала ребёнок за минуту воспринимает и способен переработать до тысячи условных единиц информации, а при «подключении» органов зрения до 100 тысяч таких единиц. У старшего дошкольника лучше развито произвольное внимание, которое становится особенно концентрированным, когда ему интересно, когда изучаемый материал отличается наглядностью, яркостью, вызывает у дошкольника положительные эмоции.

Правильно подобранные материалы, демонстрируемые с помощью медиатехники позволяют сделать непосредственно образовательную деятельность более интересной и динамичной, помогают «погрузить» ребёнка в предмет изучения, создать иллюзию присутствия, сопереживания с изучаемым объектом, содействуют становлению объёмных и ярких представлений. Внедрение ИКТ даёт возможность создать богатый справочный и иллюстративный материал, представленный в самом разнообразном виде: текст, графика, анимация, звуковые и видеоэлементы.

Самой популярной на сегодняшний день программой создания и проведения презентаций является программа Microsoft Power Point.

Все вы знакомы с этой программой и активно используете её в работе, но всё же я подготовила для вас небольшие методические рекомендации по работе в программе Microsoft Power Point.

И сегодня мне бы хотелось провести небольшой мастер-класс по созданию интерактивных игр в этой программе. Для начала, я подготовила для вас две игры «Космический счёт» и «Угадай-ка». Откройте их и попробуйте поиграть.

Сегодня я постараюсь рассказать вам, как сделать такие игры, чтобы их можно было использовать на интерактивной панели. Вопросы можно задавать по ходу мастер-класса или в заключение него.

Первое, что нужно сделать для того чтобы создать интерактивную игру – это определить тематику, цель и содержание игры, а также продумать форму игры, её правила и последовательность, создать папку с файлами-картинками необходимыми для игры. Этот этап я за вас уже подготовила. Сегодня мы будем делать игру типа лото под названием «Профессии». У вас на рабочем столе есть папка «Воспитателям». В этой папке есть папка «лото Профессии». В ней есть всё необходимое для нашей игры.

Второй этап – запускаем программу Microsoft Power Point. Это можно сделать через панель задач, через меню ПУСК или правой кнопкой мыши через команду создать Презентация Microsoft Power Point. Если вы запускали через панель задач или меню ПУСК, то у вас откроется шаблон слайда –

удалите всё с него, чтобы слайд был пустым. Если вы создавали документ, то нужно сразу его переименовать и у вас откроется окно программы. В строке меню выбираете создать слайд – пустой слайд. Выбираете фон, вставляете название – это будет стартовая страница игры. К ней мы вернёмся позже.

Далее создаём следующий пустой слайд. На нём мы вставляем основу для нашего лото. Она находится в папке, о которой я говорила ранее. Для этого в строке меню выбираем вкладку Вставка – Рисунок и находим нашу папку «лото Профессии», выбираем картинку с основой для лото, нажимаем кнопку Вставить. Рассмотрим основу. Она состоит из нескольких частей. Первая часть – квадрат в центре, в нём мы будем размещать человека определённой профессии. По бокам от него располагаются четыре квадрата – это рабочее пространство, которое нужно заполнить. Наверху основы расположены шесть квадратов, в которых будут находиться разные предметы. Из этих предметов нужно будет выбрать те, которые относятся к профессии.

Итак, размещаем в центре человечка, а сверху предметы. Подбираем предметы так, чтобы было четыре предмета относящихся к профессии и два не относящихся. Уменьшаем их до нужного размера, передвигаем как нужно. Можно добавлять по одному объекту, чтобы не запутаться при добавлении анимации.

Теперь нужно установить анимацию на правильные и неправильные ответы. Начнём с неправильных. Выделяем нужный объект щелчком левой кнопкой мыши. Выбираем вкладку анимация. Выбираем выделение – вращение или качание. Теперь нам необходимо сделать так, чтобы предмет вращался только при щелчке на него. Открываем область анимации. Выделяем нужный объект, щёлкаем левой кнопкой мыши по маленькому треугольнику и выбираем Запустить щелчком. Затем выбираем кнопку Триггер в панели управления, щёлкаем левой кнопкой мыши по треугольнику, выбираем По щелчку и выбираем нужный объект. Посмотреть его название можно в области анимации. Теперь при нажатии на данный объект он будет вращаться. Повторите данное действие со вторым неправильным ответом.

Теперь установим анимацию для правильных ответов. Выделяем нужный объект. Выбираем вкладку анимация. Выбираем пути перемещения – линия. Выделяем линию и растягиваем её до нужного места. Повторяем действие с триггером. Картинки вверху достаточно маленькие, а по бокам побольше, поэтому можно добавить ещё анимацию, чтобы они увеличивались при попадании в нужное место. Для этого выделяем объект, выбираем во вкладке Анимация кнопку Добавить анимацию и выбираем Выделение Изменение. В области анимации щелчком по треугольнику выбираем Запустить вместе с предыдущим. Далее перетаскиваем эту

анимацию под нужный триггер. Теперь при нажатии на данный объект, он будет перемещаться в указанное место и увеличиваться. Повторяем эти действия с остальными тремя объектами.

Один слайд готов. Сделайте ещё 1-2 таких же слайда с другими профессиями.

Теперь займёмся навигацией по игре. Предлагаю на каждом слайде сделать кнопки «Далее» и «Домой», т.е. переход к следующему слайду или возврат к первому. Но эти кнопки должны появляться, когда заполнены все окошечки. Для этого вставим кнопки через вкладку Вставка – Фигуры – Управляющие кнопки. Находим нужные кнопки. Как только вы их вставите, появится окно с информацией, куда эта кнопка нас будет отсылать. Изменяем при необходимости. Можно изменить их дизайн. Выделяем каждую щелчком мыши. Открываем вкладку Средства рисования, изменяем цвет, контуры, рельеф.

Предлагаю вставить ещё один объект с кодовым словом «ВСЁ» или «ОК». Открываем вкладку Вставка – Фигуры, выбираем прямоугольник или другую, вставляем, пишем слово. Аналогично с предыдущими объектами меняем дизайн. Устанавливаем анимацию. Выделяем первую управляющую кнопку Далее. Открываем вкладку Анимация – Вход – Возникновение или другую. Открываем область анимации, выбираем Запустить щелчком. Далее выбираем Триггер – Запустить по щелчку. И тут нужно быть внимательными и выбрать тот объект на котором написано слово ВСЁ или ОК (кодовое слово), т.е. только при нажатии этого слова, будут появляться управляющие кнопки. Выделяем следующую кнопку выбираем анимацию, в области анимации выбираем Запустить вместе с предыдущим и перетаскиваем под нужный триггер.

Возвращаемся к первому слайду. Предлагаю вставить здесь правила игры, или создать ещё один слайд с правилами, в которых обязательно указать, что как только заполнишь карту, нужно нажать кодовое слово «ВСЁ» или «ОК». Также нужно выбрать вкладку Переходы и убрать галочки в смене слайдов, нажать применить ко всем, т.е. теперь на другой слайд можно перейти только с помощью управляющих кнопок. На первом слайде вставляем кнопку следующий слайд. Можно сделать навигацию к каждому слайду. Вставить картинки с профессиями. Выделить какую-нибудь, и во вкладке Вставка выбрать Действие и далее гиперссылка на нужный слайд. Такую навигацию я использовала, когда делала игру с уровнями сложности.