

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ДОСКИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ДОШКОЛЬНИКАМИ.

Морозова А.А., воспитатель

Одним из современных вопросов дошкольной педагогики в нашей стране является вопрос включения информационно-коммуникативных технологий (ИКТ) в воспитательно-образовательный процесс в дошкольном образовательном учреждении. Можно выделить следующие достоинства информационно-коммуникативных технологий:

- демонстрация информации на экране несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;
- движения, звук, мультипликация мобилизуют внимание ребенка;
- проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
- предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- в процессе своей деятельности около интерактивной доски дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может.

Современные санитарные правила ограничивают время использования интерактивной доски с дошкольниками: в день не более 20 минут, на занятии – 7 минут.

Поэтому считаем целесообразным использовать интерактивную доску для организации совместной или самостоятельной деятельности дошкольников.

Дидактическая игра для интерактивной доски «Да - нет» для детей 5 – 7 лет.

Наблюдения показывают, что в образовательной деятельности дети практически не задают вопросов воспитателю, напротив, воспитатели задают вопросы детям. В этом случае воспитатель работает без обратной связи, он не погружает детей в ситуацию активной мыслительной деятельности, а свободные высказывания детей расцениваются как дисциплинарные нарушения. Таким образом, установка на «регламентированную активность» сковывает активность детей, ставит их в позицию исполнителей, а не активных участников обсуждаемых вопросов. Такая недооценка мыслительных возможностей дошкольников, боязнь нарушения дисциплины отрицательно сказывается на развитии их интересов и любознательности. Необходимо научить дошкольников задавать вопросы, формулировать их. С этой целью применяется игра «Да - нет», где дошкольники отгадывают спрятанный предмет, задавая вопросы по его признакам.

Часто в образовательной деятельности мы применяем данную игру для того, чтобы обсудить с детьми то или иное литературное произведение.

Цель игры – сформировать умение у старших дошкольников задавать вопросы, формулировать их. Задачи: развивать интерес к художественной литературе; расширять представления о многообразии детских книг; развивать диалогическую форму речи.

Ход игры. Дети задают педагогу вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет». Для этого используются определенные маркеры:

1. Жанр – сказка, рассказ или стихотворение.
2. Авторское или народное произведение.
3. Главный герой – сказочное существо, растение, предмет, человек или животное.
4. Пол главного героя.
5. Возраст героя – ребенок или взрослый человек.
6. Какой характер у главного героя.
7. Где происходят основные действия: на земле, в воде или в воздухе.
8. Где происходят основные действия: в городе, в деревне или в лесу.
9. Время года, в которое происходит действие.

Для фиксации правильного ответа также используются маркеры.

Варианты игры.

1. В. Одоевский «Мороз Иванович».

Это сказка. Авторская. Главный герой – это человек. Женщина. Девочка. Добрая. История происходит на земле. В деревне. Зимой.

2. Н. Носов «На горке».

Это рассказ. Авторский. Главный герой – человек. Мужчина. Мальчик. Сердитый. История происходит на земле. В городе. Зимой.

3. Русская народная сказка «Крылатый, мохнатый да масленый».

Это сказка. Народная. Главные герои – животные и предмет. Сердитые, грустные. История происходит на земле. В деревне. Летом.

Дидактическая игра для интерактивной доски «Зайчик – регулировщик» для детей 6 – 7 лет.

Задачи: закреплять представления о правилах дорожного движения; уточнить знания детей о работе сотрудников ГИБДД, о значении их жестов; уточнить представления о транспорте (специальном, общественном).

Правила игры: обсуждать вопросы в команде, договариваться друг с другом, внимательно выслушивать товарища.

Ход игры. Игра проводится с помощью интерактивной доски. В ходе игры дети отвечают на вопросы педагога и самостоятельно убирают лишнюю картинку за ширму, зачеркивают или обводят её.

Детям предлагается помочь зайчику Ушастику стать регулировщиком. Дети последовательно выполняют задания на определение лишнего предмета, закрепляя знания о цветах светофора, общественном транспорте видах дорожных знаков, сигналах регулировщика.

Интерактивная доска используется также в организации пересказа художественных текстов по методике О.А. Шиян. Цель программы – дать ребенку почувствовать радость решения задач, умного спора, восхищения неожиданной идеей. Эта цель достигается на основе чтения и обсуждения знакомых или незнакомых детям сказок.

Маркеры, используемые для построения диалектической схемы, создаются с помощью программы Smart Notebook.

Для посещения виртуальных экскурсий, предлагаемых различными музеями, также целесообразно пользоваться интерактивной доской. Дети имеют возможность самостоятельно передвигать объекты, выбирать направление движения по музею.

Таким образом, интерактивная доска позволяет усилить подачу материала за счет увеличения количества иллюстрированного материала. Использование интерактивной доски активизирует познавательную активность дошкольников и делает занятия более интересными для детей. При этом педагог находится в активном сотрудничестве с детьми. Дети начинают понимать более сложные моменты в результате более ясной и динамичной подачи материала.

Список литературы:

1. Богонович Н.П. Игры для дошкольников на интерактивной доске. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/informatika/2018/01/11/igry-dlya-doshkolnikov-na-interaktivnoy-doske>