Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №122 комбинированного вида с татарским языком воспитания и обучения» Кировского района г.Казани

Использование интерактивной доски «Promethean ActivBoard»на занятиях.

 Воспитатель МБДОУ № 122

 Шарипова Г.Н.

Глава 1 Теоретические основы **использования** информационно– коммуникационных технологий *(ИКТ)* и **интерактивного стола Promethean ActivTable в образовательном процессе ДОУ**

1.1 Понятие ИКТ и их роль в **образовательном процессе** Социально-экономические изменения в России привели к необходимости модернизации многих социальных институтов, и в первую очередь системы **образования**. Новые задачи, поставленные сегодня перед **образованием**, сформулированы и представлены в законе Об **образовании** Российской Федерации [от 29.12.2012 N 273-ФЗ *(ред. от 02.03.2016)*] и **образовательном** стандарте нового поколения. В настоящее время и в системе дошкольного **образования** происходят значительные перемены. Успех этих перемен связан с обновлением научной, методической и материальной базы обучения и воспитания. Одним из важных условий обновления является **использование ИКТ в ДОУ**. Но что же такое ИКТ? И как **использовать ИКТ в работе ДОУ**. ИКТ *(информационно-коммуникационные технологии)* - это комплекс учебно-методических материалов, технических и инструментальных средств вычислительной техники **используемых в учебном процессе**.ИКТ связано с двумя видами технологий: информационными и коммуникационными. Информационная технология – комплекс методов, способов и средств, обеспечивающих хранение, **обработку**, передачу и **отображение** информации и ориентированных на повышение эффективности в **образовательном процессе**. На современном этапе методы, способы и средства напрямую взаимосвязаны с компьютером *(компьютерные технологии)*. Коммуникационные технологии - определяют методы, способы и средства взаимодействия человека с внешней средой *(****обратный процесс также важен****)*. В этих коммуникациях компьютер занимает свое место. Он обеспечивает, комфортное, индивидуальное, **многообразное**, **высокоинтеллектуальное** взаимодействие объектов коммуникации.

Соединяя информационные и коммуникационные технологии, проецируя их на **образовательный процесс**, способствуют адаптации человека к жизни в информационном обществе.К информационно-коммуникационным технологиям относятся: - компьютерное оборудование и **интернет**; - сотовая связь и спутниковые технологии; - мультимедийные средства - **интерактивная доска**; - **интерактивный стол**; - телевизор и видеомагнитофон; - видеокамера и фотоаппарат; - DVD и CD; - радио и игровые приставки; - электронная почта, программное обеспечение и пр. ИКТ **используются не как цель**, а как еще один педагогический инструмент, способствующий достижению цели занятия. Целью ИКТ в дошкольном **образовании является**: Повышение качества **образования** через активное внедрение в **воспитательно-образовательный процесс** информационных технологий в соответствии с ФГОС ДО.

Задачами ИКТ в дошкольном **образовании являются**: - обеспечение качества **воспитательно-образовательного процесса**;

- обеспечение взаимодействия с семьй;

- обеспечение открытости работы дошкольного **образовательного** учреждения для родителей *(на основе сайта детского сада и электронной почты)* и для вышестоящих *(контролирующих)* организаций;

- повышение уровня безопасности детей *(видеонаблюдения)*;

- облегчение реализации **образовательной деятельности**(за счт **интернет-ресурсов**, медиатеки, радио и телевидения, аудиосистем);

- облегчение методической работы *(электронные методические библиотеки)*; - обеспечение коммуникации, переписка *(электронная почта)*;

- возможность самореализации; - возможность **самообразования**.

Для реализации этого необходимы подготовленные педагогические кадры, способные сочетать традиционные методы обучения и современные информационные технологии. Педагог должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои **образовательные ресурсы**, широко **использовать** их в своей педагогической деятельности. **Использование** ИКТ не предусматривает обучение детей основам информатики и вычислительной техники. Главным принципом при организации деятельности детей этого возраста является принцип наглядности, **использование** ИКТ позволяет сделать **образовательный процесс более наглядным**, зрелищным и информационно мким.

**Использование ИКТ позволяет**:

- **преобразовать** предметно-развивающую среду;

- расширить возможности познания окружающего мира;

- **использовать наглядность**, демонстрационного материала, что способствует хорошей результативности занятий.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод,что применение информационно-компьютерных технологий в ДОУ:

- способствует повышению профессионального уровня педагогов, побуждает их искать новые нетрадиционные формы и методы обучения, проявлять творческие способности;

- способствует повышению **интереса детей к обучению**, активизирует познавательную деятельность, повышает качество усвоения программного материала детьми;

- способствует повышению уровня педагогической компетентности родителей, информированности их о направлениях деятельности всего учреждения и результатах конкретного ребенка, сотрудничеству родителей и ДОУ.

Таким **образом**, **использование** средств ИКТ – это необходимое условие для современного **образовательного процесса**, когда главным становится не трансляция фундаментальных знаний, а развитие **интеллектуальных**, творческих способностей с опорой на наглядность. Соблюдение несложных правил работы на компьютере позволит сохранить здоровье и одновременно открыть ребнку мир огромных возможностей.

1.2 Требования при **использовании ИКТ в образовательном процессе**

ДОУ

Компьютеризация школьного **образования** в нашей стране уже имеет почти двадцатилетнюю историю. И уже на протяжение десятилетия **использование** ИКТ вводятся на занятиях и в детских садах. Но это новшество требует тщательного изучения не только со стороны как педагогов и психологов, так и медиков. Основания для беспокойства самые весомые. Проведенные гигиенические исследования, показали, что занятия с **использованием** ИКТ могут приводить к утомлению и появлению жалоб на усталость глаз, боль, зуд, мелькание или двоение и т. д. Дошкольники чувствительны к воздействию различных факторов среды, поскольку их организм находится в состоянии **интенсивного развития**. Именно в возрасте 5-6 лет формируется нормальная рефракция глаза, происходит переход физиологической дальнозоркой рефракции в нормальную или близорукую, если к этому имеются генетические предпосылки или условия зрительной работы не соответствуют гигиеническим требованиям (низкий уровень освещенности, напряженная длительная зрительная работа на близком расстоянии, неразборчиво напечатанные текст и рисунки, неудобная поза и т. д.). **Интенсивно** развивается костно-мышечная система, совершенствуется работа внутренних органов и коры головного мозга, формируется произвольное внимание и многие другие функции, определяющие общее развитие ребенка. Поэтому очень важно, чтобы занятия не оказали неблагоприятного воздействия на здоровье. Из выше сказанного делаем вывод, что **использование** ИКТ в дошкольных учреждениях требует тщательной организации как самих занятий, так и всего режима в целом в соответствии с возрастом детей и требованиями Санитарных правил. При планировании деятельности нужно учитывать условия и требования к **использованию** информационнокоммуникационных технологий в учебно - воспитательном **процессе**и не допустить следующие ошибки: несоблюдение санитарноэпидемиологических правил 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно- вычислительным машинам и организации работы» и также придерживаться инструктивно-методическим письмом "О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возрасте в организованных формах обучения" **Минобразования России от 14**.03.2000 N 65/23-16. Неправильное определение дидактической роли и места ИКТ в **образовательной деятельности**, бесплановость, случайность применения ИКТ, нередко происходит перенасыщение анимацией, слайдами, рисунками, несоответствие возрасту детей. Современные исследования медиков показывают, что отрицательного воздействия на здоровье детей дошкольного возраста при работе с компьютером не наблюдается, если соблюдаются гигиенические и эргономические требования. Рассмотрим основные требования при **использовании**компьютерной техники на занятиях в ДОУ в подготовительной группе:

в ДОУ рекомендуемая непрерывная продолжительность работы с **интерактивным** оборудованием на развивающих игровых занятиях для детей 5 лет не должна превышать 10 мин., для детей 6 лет - 15 мин.

занятия с **использованием интерактивного**оборудования в ДОУ рекомендуется проводить не более одного в течение дня и не чаще трех раз в неделю в дни наиболее высокой работоспособности детей: во вторник, в среду и в четверг. После занятия с детьми проводят гимнастику для глаз.

не допускается проводить занятия с **интерактивным** оборудованием в ДОУ за счет времени, отведенного для сна, дневных прогулок и других оздоровительных мероприятий.

занятиям с ПЭВМ должны предшествовать спокойные игры. При работе в помещении с **интерактивным**оборудованием создаются специфические условия: уменьшается влажность, повышается температура воздуха, увеличивается количество тяжелых ионов, возрастает электростатическое напряжение в зоне рук детей. Напряженность электростатического поля усиливается при отделке кабинета полимерными материалами. Для поддержания оптимального микроклимата,предупреждения накопления статического электричества и ухудшения химического и ионного состава воздуха необходимо: проветривание кабинета до и после занятий и влажная уборка — протирка **столов до и после занятий**, протирка полов после занятий.

1.3 Назначение и особенности **интерактивного стола Promethean ActivTable**. **Интерактивный стол** - наглядный пример инновационных средств обучения, который представляет собой интрактивный учебный центр с сенсорной поверхностью, управляется прикосновением рук человека или других предметов. Это многопользовательский сенсорный **стол**, позволяющий эффективно вовлекать учеников в **образовательную деятельность**. **Интерактивный стол Promethean Acti**vTable - решение английской компании **Promethean**. Данный сенсорный **стол предназначен для использования** в учебных заведениях. Но также его можно **использовать** в музеях или в композициях выставочных стендов, в рекламных акциях или в дизайн-студиях. Конструкция **стола** прочная и максимально безопасная, за ней могут работать дети как школьного, так и дошкольного возраста. Устройство совместимо со всеми остальными решениями **Promethean**. В основу **Acti**vTable заложено мощное программное обеспечение, обладающее простым и интуитивно понятным **интерфейсом**. Для творческого педагога имеется возможность создавать свои оригинальные и **интересные задания**, которые можно демонстрировать и **использовать на занятиях**, делая их незабываемыми для обучающихся. Задачи которые решаются с применением **интерактивного стола**. [12] **Интерактивный стол** решает вопросы социализации дошкольников, развивая навыки совместной работы, позволяя легко включаться в **процесс** обучения одновременно прикасаясь к объектам на поверхности. Он содержит обучающие приложения где дошкольники вместе работают над заданием и приходят к общему решению. **Интерактивный стол создан по принципу***«пришел – включил – работает»*. Этот **стол** может выполнять роль компьютера, так как в нем уже встроен **процессор**, камера и проектор.

Программное обеспечение можно установить на стационарные ПК, нетбуки и ноутбуки, работающие на платформе Windows. **Promethean Acti**vTable — это программное обеспечение, функционал которого позволяет пользователю подготовить или отредактировать пакет упражнений для **интерактивных столов Promethean**. Возможность беспроводного подключения по Wi-Fi позволяет воспользоваться **электронно-образовательными ресурсами Интернета**. Рассмотрим еще несколько преимуществ **интерактивного стола Promethean**:

виртуальный графический планшет;

виртуальная клавиатура;

инструмент клонирования объектов;

встроенный браузер;

инструмент для работы с документ-камерой;

инструмент произвольного случайного выбора условий задач;

виртуальные часы;

встроенные громкоговорители, возможность подключения наушников *(6 шт)*;

возможность присвоения аватара каждому обучающему и оценки вклада каждого в работу трекинг *(отслеживание)* касаний поверхности *(карта касаний)* – анализ активности группы и каждого обучающего;

набор шаблонов и учебных материалов;

большой выбор приложений (музыкальные инструменты, составление простых слов, пазлы, создание газеты, изучение истории, персонажей, дат и событий (тайм-линия, *«математические гонки»*, изучение цифр и букв, конструктор городской инфраструктуры, поиск и сопоставление названий и объектов);

возможность создавать свои приложения и загружать готовые из **интернет-ресурсов**;

результат работы можно оценить по итоговому отчету, который впоследствии можно сохранить на флеш-накопитель. Каждое приложение позволяет организовать работу над материалом определенным **образом**. В работе педагога **используются** любые исходные графические материалы, **изображения**, видеофайлы и т. д., что позволяет создавать собственные цифровые материалы. Благодаря надежной и прочной конструкции с блокируемыми роликами, **стол Acti**vTable можно легко передвигать. **Стол Acti**vTable можно подключить к доске **ActivBoard**, чтобы **отображать** информацию для всей группы. Работая в группе, дети учатся принимать решения вместе и самостоятельно, уступать друг другу, прислушиваться к мнению других, делиться своими эмоциями, - происходит развитие коммуникативных способностей.

Глава 2 Внедрение **интерактивного стола Promethean ActivTable в образовательный процесс ДОУ**

2.1 Анализ программ и **интернет ресурсов для интерактивного стола Promethean Acti**vTable Рано или поздно любой творческий педагог задумывается серьезно о том, как самому создать **интерактивные** задания для своих занятий. Есть некоторые способы создания увлекательных **интерактивных упражнений для ActivTable**.

1. ПО для **интерактивного стола** включает в себя достаточно большую библиотеку встроенных заданий, а также библиотеку пополняемых ресурсов, которые загружаются при подключении к **Интернету**. Некоторые из таких заданий имеют функцию редактирования, что позволяет быстро создавать различные варианты предлагаемых упражнений. В различных заданиях можно менять фоновое **изображение**, **изображения**"контейнеров", содержимое "контейнеров". Для того чтобы включить режим редактирования, надо найти подходящее задание в библиотеке ресурсов **интерактивного стола**. Как определить, что задание можно редактировать? Для этого в разделе "Управление заданиями", на вкладке "Установленные задания", выбираем подходящее упражнение, выделяем его, и в правой части вкладки должна появиться кнопка "Редактор заданий". Открываем редактор, вносим необходимые изменения и сохраняем упражнение. Но, таким **образом** можно редактировать НЕ ВСЕ задания!

Плюсы и минусы:

редактировать можно готовые задания;

некоторые задания можно "**преобразить**" очень быстро;

ограниченное количество шаблонов для редактирования;

редактировать необходимо прямо на рабочем месте, это не всегда удобно.

2. Создавать различные задания, сохранять их на компьютере и переносить на **интерактивный стол** можно с помощью онлайн приложения **Acti**vity Builder на сайте http://www.**activtable**.com/Плюсы и минусы:

конструктор содержит шаблоны-заготовки для всех основных типов заданий;

**разнообразие** заданий ограничивается только вашей фантазией;

задания можно создавать без привязки к **интерактивному столу**;

обучиться созданию упражнений с помощью онлайн редактора можно достаточно легко и быстро;

пока редактор работает только на английском языке, но это не мешает создавать упражнения с **использованием русского языка**.

3. Для создания **интерактивных заданий можно использовать** программу SMART Table Toolkit Традиционно SMART Table применяют в работе с дошкольниками и младшими школьниками. В чем преимущество SMART Table по сравнению с другими **интерактивными средствами**?

позволяет организовывать работу в учебной группе, гибко сочетая индивидуальную и групповую формы;

горизонтальная поверхность более удобна, чем вертикальная, для совместных действий учеников;

несколько человек могут одновременно выполнять одинаковые операции либо каждый – отдельную часть общего задания;

во время работы над учебным заданием учитель может контролировать, отслеживать и направлять одновременно два **процесса**: решение учебной задачи и формирование социальных взаимосвязей в группе;

программное обеспечение позволяет создавать множество игровых ситуаций разного уровня, проводить ситуационные и ролевые игры.

Программное обеспечение SMART Table Toolkit включает восемь **интерактивных** приложений Каждое приложение позволяет организовать работу над материалом определенным **образом**. *«Горячие области»* Необходимо классифицировать объекты *(слова, формулы,****изображения и т****. д.)* по заданному признаку в выделенные области. При правильном помещении объекта рамка области становится *«бегущей»*, при неправильном – останавливается. *«Решение примеров»* Необходимо решить математический пример и *«набрать»* правильный ответ из имеющихся составляющих *(числа, монеты разного достоинства, предметы)*. *«Считаем вместе»* Для того, чтобы решить предлагаемые математические примеры, необходимо одновременно выполнить такое количество касаний, которое соответствует правильному ответу *«Пазлы»* Известная игра *«Танграмм»*, или мозаика – **изображение**, которое необходимо **собрать** из предложенных геометрических фигур. Если элемент установлен правильно – его цвет меняется *«Рисование»* Набор инструментов для графической работы, которую могут выполнять любым предметом *(в том числе и рукой)* одновременно несколько человек. Заранее задается фон для рисования *(лабиринт, контуры объектов, цветная страница и т. д.)* *«Отвечаем вместе»* В центре рабочей поверхности выводится вопрос, вокруг него – варианты ответов *(каждый вариант представлен по количеству участников рабочей группы)*. Задача для воспитанников – выбрать правильный ответ и поместить на специальное поле. Заранее задается вариант,когда зачитывается ответ:

если все дети ответили правильно;

правильно ответили большинство дети;

при первом правильном ответе.

*«Медиа»* Работа с **изображениями и видеофайлами**. В **процессе** работы ученики могут просматривать материалы, перемещать их по рабочей поверхности, увеличивать или уменьшать **изображения**. *«Горячие точки»* Чтобы решить задачу, необходимо совместить перемещаемые метки с выделенными точками на **изображении**. При правильном решении точка меняет цвет. Воспитатель может создавать собственные цифровые материалы **используя** при этом любые исходные графические материалы, **изображения**, видеофайлы и т. д. Установив на своем компьютере или ноутбуке программное обеспечение SMART Table Toolkit. Педагог получает возможность выбирать необходимые для занятия **интерактивные приложения**. Создавать и редактировать материалы, действуя по понятному и наглядному алгоритму. Кроме графических материалов педагог может создавать различные фоны, звуковое сопровождение, голосовые инструкции, сигналы правильности выполнения заданий.