

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН
РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ЦЕНТР «ДОШКОЛЬНОЕ ДЕТСТВО»

**МЕТОДЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
НА ОСНОВЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБОРУДОВАНИЯ
В ВОСПИТАТЕЛЬНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

Методические рекомендации

АСТАНА
2015

Разработана на базе Республиканского центра «Дошкольное детство»
Министерства образования и науки Республики Казахстан

Рецензенты:

Салиева А. Ж., к. п. н., доцент ЕНУ им. Л. Н. Гумилева

Абдрахманова Р. И., заведующая детским садом

Есмагамбетова Б. С., методист детского сада

Методы использования инновационных технологий на основе интерактивного оборудования в воспитательно-образовательном процессе: методические рекомендации /– Астана, 2015. –16 стр.

Методические рекомендации по применению инновационных технологий на основе интерактивного оборудования предназначены для педагогов дошкольных организаций.

В рекомендациях представлены эффективные методы использования интерактивных и мультимедийных средств в воспитательно-образовательном процессе.

Методические рекомендации «Методы использования инновационных технологий на основе интерактивного оборудования в воспитательно-образовательном процессе» рекомендованы научно-методическим советом Республиканского центра «Дошкольное детство» МОН РК (протокол №3 от 10 июня 2015 г.).

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Виды интерактивного оборудования для детей и их назначение	5
Методы использования инновационных технологий на основе интерактивного оборудования	7
Заключение	13
Литература	14
Приложение	15

ВВЕДЕНИЕ

Развитие системы дошкольного воспитания и обучения является приоритетным направлением государственной политики Республики Казахстан. Глава государства Н. Назарбаев, акцентируя внимание общества на модернизации дошкольного образования, поручил: «Модернизация дошкольного образования должна быть продолжена, современные методы дошкольного обучения должны быть инновационными и креативными».

В настоящее время педагогические коллективы дошкольных организаций интенсивно внедряют в работу инновационные технологии. Поэтому основная задача педагогов дошкольных организаций – *выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности.*

Важной стороной в педагогической технологии является позиция ребенка в воспитательно-образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых. Цель взрослого – содействовать становлению ребенка как личности.

Мир, в котором развивается современный ребенок, коренным образом отличается от мира, в котором выросли его родители. Это предъявляет качественно новые требования к дошкольному воспитанию и обучению как первому звену непрерывного образования.

С использованием информационных образовательных ресурсов, применяя инновационные педагогические технологии, организованную учебную деятельность для детей дошкольного возраста необходимо проводить интересно, ненавязчиво, эффективно.

Широкое применение получило внедрение в образовательный процесс интерактивного оборудования, без которого вряд ли сейчас можно представить современное образовательное учреждение.

С помощью интерактивного оборудования и различных мультимедийных ресурсов педагог имеет возможность проводить занятия увлекательно, живо и заинтересовать детей интересными играми. Интерактивное оборудование позволяет детям при поддержке педагога вести исследовательскую, проектную деятельность в воспитательно-образовательном процессе, самостоятельно делать выводы, добывать знания, получая практический опыт. Оно вдохновляет педагога на поиск новых подходов к обучению, стимулирует профессиональный рост.

Таким образом, педагог должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, широко использовать их в своей педагогической деятельности.

ВИДЫ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБОРУДОВАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ИХ НАЗНАЧЕНИЕ

Одним из достижений передовой технологии является интерактивное оборудование. Интерактивность означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, с компьютером) или с кем-либо (человеком). Интерактивное оборудование стало незаменимым в процессе обучения, отличившимся функциональной многогранностью: показ слайдов и видео, возможность делать пометки в необходимых местах, чертить схемы, вставлять рисунки, управлять содержанием, формой, цветом и размерами объектов, тем самым обеспечивая активное участие в процессе обучения.

Различают следующие виды интерактивного оборудования для детей:

1. Интерактивная доска. Она является основным видом интерактивного оборудования, представляет собой сенсорный экран, который подключен к компьютеру. Для передачи изображения с компьютера на доску используется проектор. Чтобы начать работу компьютера достаточно прикосновения к поверхности доски. При этом используется специальное программное обеспечение, которое дает возможность осуществлять работу с текстами, видеофайлами, аудиоматериалами. Интерактивная доска, применяемая в процессе воспитания и обучения, значительно расширяет возможности предъявления учебной информации, позволяет усилить мотивацию ребенка. Применение мультимедиа-технологий (цвета, графики, звука, современных средств видеотехники) позволяет моделировать различные ситуации и среды. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа-программы, активизируют познавательную деятельность обучающихся и усиливают усвоение материала. В детских садах с помощью интерактивной доски можно показывать детям любые иллюстрации или видео, проводить музыкальные занятия или рассказывать сказки. Благодаря сенсорному экрану дети сами могут перемещать изображенные предметы, менять масштаб картинок, рисовать, выбирать.

2. Интерактивная панель. Она состоит из монитора и специального устройства, позволяющего вводить информацию с помощью пера. Небольшой размер панели и система внутренней визуализации позволяют использовать ее в любом месте, а данные можно проецировать на экран различных размеров. Панель можно установить вертикально, положить на поверхность или даже на колени.

3. Интерактивный стол. Это большой сенсорный экран в горизонтальном положении, соединенный с компьютером, на экране которого имеются сенсорные управляющие элементы.

Интерактивный стол для детей – это картинки, игры, буквы, цифры и много другой информации. Является средством развлечения и обучения, например, фотоальбомом или интерактивной картой, настольной игрой или обучающим материалом. Работа за столом отличается ориентированностью на индивидуальные потребности ребенка, когда он сам может одновременно

выделять или передвигать объекты, рисовать или писать на экране и при этом взаимодействовать с остальными детьми, отвечая на поставленные вопросы.

4. Интерактивный пол. Представляет собой сочетание современных цифровых и проекционных технологий, позволяющий кардинально оживить интерьер практически любого помещения и создать необычайное видео на полу. Интерактивный пол в детском саду может послужить лучшей волшебной игрушкой и увлекательным развлечением для ребенка.

5. Интерактивный планшет. Представляет собой устройство для ввода информации при помощи пера. Обладает компактностью и мобильностью. Очень удобен в применении и для детей, и для взрослых.

6. Интерактивная система голосования (пульта для голосования). Состоит из комплекса аппаратуры и программного обеспечения. Это технология, работающая на радиочастотах, каждому пульту может быть присвоено индивидуальное имя. Дети отвечают на вопросы воспитателя, нажимая кнопки, и он сразу видит результаты, поэтому имеет возможность контролировать уровень знаний в реальном времени, понимать, что интересно или непонятно для малышей.

7. Документ-камера – новый тип оборудования, дающий возможность транслирования идеального качества изображения абсолютно любых объектов, включая трехмерные. Благодаря наличию разнообразных интерфейсов это изображение можно транслировать не только на экран, но его можно ввести в компьютер, передавать по Интернету, демонстрировать на экранах телевизоров. При передаче изображений в компьютер можно их записывать – как в формате фотографий, так и в формате видеоматериалов, а если при этом подключить микрофон – можно записывать и видео со звуком.

8. Интерактивная говорящая ручка. Сочетает в себе множество функций и может стать отличным помощником малышу при изучении языков, с ее помощью ребенок научится читать и писать, изучит цвета, формы, названия различных животных и растений, предметов. Слуховое, визуальное и тактильное стимулирование вызывает у ребенка заинтересованность процессом. Говорящая ручка вырабатывает познавательную активность малыша, мелкую моторику, необходимые навыки и умения для обучения. Очень приемлема для раннего развития ребенка.

9. Интеллектуальный интерактивный учебно-методический комплекс «Даналық әліппесі» («Азбука мудрости») состоит из инструкции, двенадцати книг и говорящей ручки. Вошедшие в книги кюи, народные песни, звуки кобызы, свирели, колыбельные, сказки, предания, эпосы, традиции, слова назидания передают взрослым и детям драгоценное культурное наследие казахского народа, их слова, музыку, идеи, душу, мысли.

«Даналық әліппесі» – это инструмент духовного обогащения, воспитания подрастающего поколения в духе национальных традиций, сохранения миропознания наших предков, воспитания патриотов своей земли, усвоения

детьми народной мудрости. Эту книгу можно читать самостоятельно или слушать тексты в исполнении лучших мастеров слова.

10. Инновационный сенсорный учебный развивающий комплекс изучения английского языка и математики для детей E-blocks создает уникальные условия для обучения детей с помощью мультимедийного программного обеспечения и кубиков размером с ладонь в одной среде. Они могут использоваться как в качестве основного средства обучения, так и дополнять другие образовательные материалы.

11. Мультимедийное обучающее программное обеспечение EduQuest и интерактивный рабочий стол с двумя пультами управления вместе с дидактическими материалами и готовыми планами уроков создают полноценную обучающую среду, в центре которой находится ребенок. Обеспечивает естественный переход от абстрактного к конкретному и наоборот, а также для изучения трудно-воспринимаемых понятий. Десять тематических модулей EduQuest охватывают все основные сферы обучения и развития ребенка. Различные уровни сложности заданий позволяют преподавателю не только адаптировать задания системы в соответствии с утвержденным учебным планом, но и в соответствии с индивидуальными учебными целями группы детей или отдельного ребенка.

Использование интерактивного оборудования в дошкольной организации, являясь максимально востребованным, открывает перед педагогом новые возможности. Важно стать и для ребенка, и для родителей проводником в мир новых технологий, наставником в выборе компьютерных игр и сформировать основы информационной культуры личности ребенка.

МЕТОДЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ОСНОВЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБОРУДОВАНИЯ

Важнейшей целью использования инновационных технологий является достижение результата совместной познавательной деятельности обучающего и обучаемого. Педагогическая суть инновационных технологий – активизировать познавательную деятельность воспитанника, повысить его самостоятельность, формировать необходимые личностные качества.

Инновационные технологии в дошкольном образовании используются, в первую очередь, для решения актуальных проблем, для повышения качества предоставляемых услуг, для реализации возрастных запросов родителей.

Использование инновационных технологий на основе интерактивного оборудования в воспитательно-образовательном процессе в ДО имеет ряд преимуществ перед традиционными формами организации занятий. Технологии предлагают приёмы и методы, которые позволяют сделать занятие необычным, более насыщенным и интересным, качественно осваивать учебный материал и включать мотивационную сферу обучаемого.

К инновационным технологиям обучения на основе интерактивного оборудования можно отнести интерактивные технологии обучения, технологию проектного обучения и компьютерные технологии.

Соединение интерактивного оборудования и инновационных педагогических методик способно повысить эффективность и качество образовательных программ, усилить адаптивность системы образования к уровням и особенностям развития обучающихся.

Владение приемами по использованию инновационных технологий и созданию электронных дидактических ресурсов, умение планировать и моделировать занятия с использованием интерактивного оборудования помогает педагогам решать конкретные образовательные задачи, повышать познавательную активность и мотивацию дошкольников.

Для интерактивных устройств должны быть доступны интерактивные задания, развивающие игры – ресурсы, которые нужны педагогу для работы с детьми дошкольного возраста.

Методы обучения в дошкольном образовании можно разделить по источнику знаний и по характеру познавательной деятельности. В качестве обучения детей дошкольного возраста *по источнику знаний* рекомендуются методы:

- *Метод демонстраций* следует использовать для визуализации изучаемых объектов, явлений, процессов с целью их изучения детьми дошкольного возраста.
- *Метод иллюстраций* предполагает показ предметов, процессов, явлений в их символическом изображении (фотографии, рисунки).
- *Практические методы (упражнения)* направлены на формирование умений и навыков. Упражнения способствуют развитию речи, внимания, памяти, познавательных способностей, личностных качеств и выработке навыков их применения.

По характеру познавательной деятельности можно использовать следующие методы обучения:

- *объяснительно-иллюстративный*, предполагающий словесные объяснения с привлечением наглядности;
- *метод проблемного изложения*, предлагающий найти способы разрешения проблем;
- *частично-поисковый метод*, предполагающий решение поставленной задачи педагогом вместе с детьми;
- *метод компьютерных дидактических игр*.

Выбор методов обучения определяется с учетом возможностей детей, их возрастных и психофизиологических особенностей.

В основе инновационных технологий лежат интерактивные методы обучения. Под интерактивными методами понимают методы, позволяющие детям дошкольного возраста взаимодействовать между собой, и тем самым воспитательно-образовательный процесс происходит во взаимодействии всех

детей под руководством педагога. Многие интерактивные методы взаимодействуют в различных технологиях и дают возможность добиваться ожидаемых результатов.

Технологии интерактивного обучения рассматриваются как способы усвоения знаний, формирования умений и навыков в процессе взаимоотношений и взаимодействий педагога и обучаемого как субъектов учебной деятельности. Сущность их состоит в том, что они опираются не только на процессы восприятия, памяти, внимания, но, прежде всего, на творческое, продуктивное мышление, поведение, общение.

Одними из активно используемых интерактивных методов в детских садах являются методы «Ролевая игра», «Мозговой штурм», метод «Синквейна», проектная деятельность. К примеру, в процессе **ролевой игры** каждый ребенок «переживает» ту роль, которая ему задаётся. Приобретаемые знания становятся личностно-значимыми, эмоционально-окрашенными, так как ребенок побывал в роли участника событий. Игровая форма работы создает определенный настрой, который обостряет мыслительную деятельность детей. Дидактические материалы демонстрируются на интерактивной доске.

«Мозговой штурм». В ограниченный период времени путем расторможения предлагается собрать от всех детей как можно больше идей относительно заданной темы.

Например: Ребята, какой персонаж сказки к вам пришел в гости? Какой он?

«Синквейн». Синквейн, в переводе с французского языка – 5 строк. Синквейн – белый (нерифмованный) стих, помогающий синтезировать информацию.

В воспитательно-образовательном процессе ДО данный метод можно применить с помощью любого интерактивного оборудования:

1-строка: Предмет или явление;

2-строка: Описание этого предмета;

3-строка: Действия данного предмета;

4-строка: Нравится ли данный предмет и как?

5-строка: Как можно по-другому назвать этот предмет?

Например, 1. СОЛНЫШКО; 2. Яркое; 3. Греет; 4. Да. Тепло на улице

5.Теплота

«Кластеры». Кластер в переводе с английского языка (cluster) означает гроздь, кисть. Кластер – это метод, помогающий свободно и открыто думать по поводу какой-либо темы. Это нелинейная форма мышления. Разбивка на кластеры очень проста.

В дошкольных организациях этот метод можно применить следующим образом. На интерактивной доске показывается картинка с изображением ключевого слова и предлагается детям назвать слова, относящиеся к данному слову. Этот метод можно использовать как в группе, также индивидуально с каждым ребенком, которому предлагается несколько картинок и найти связь между ними.

Активно внедряется в практику дошкольных организаций **метод проектов**. Метод проектов является исходящим от потребностей, интересов, возрастных и индивидуальных особенностей детей. Данный проект выводит педагогический процесс из стен детского сада в окружающий мир. Проектная деятельность дает возможность воспитывать «деятеля», а не «исполнителя».

Спецификой использования метода проектов в дошкольной практике является то, что взрослым необходимо направлять ребенка, помогать обнаруживать проблему, вызывать к ней интерес и привлекать детей в совместный проект, при этом не переусердствовать с помощью родителей. Педагог выступает как организатор детской продуктивной деятельности, он источник информации, консультант, эксперт. Он – основной руководитель проекта и последующей исследовательской, игровой, художественной, практико-ориентированной деятельности, координатор индивидуальных и групповых усилий детей в решении проблемы. Участвуя в проекте, ребенок ощущает себя значимым в группе сверстников, видит свой вклад в общее дело, радуется своим успехам. Метод проектов способствует развитию благоприятных межличностных отношений в группе детей.

Использование компьютерных технологий в дошкольном образовании дает возможность обогатить, качественно обновить воспитательно-образовательный процесс и повысить его эффективность.

Применение компьютеров в образовательной деятельности является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона. Современные исследования в области дошкольной педагогики свидетельствуют об овладении компьютером детьми в возрасте раньше 3 лет. Этот период совпадает с моментом интенсивного развития мышления ребенка, подготавливающего переход от наглядно-образного к абстрактно-логическому мышлению.

Компьютер может войти в жизнь ребенка через игру. Игра – одна из форм практического мышления.

В дошкольных организациях как средство обучения, воспитания и развития широко используются интерактивные дидактические игры.

Интерактивная дидактическая игра – современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

Различают следующие виды игр:

- *Обучающей* будет игра, если дошкольники, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем результат усвоения знаний будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании материала.

- *Контролирующей* будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ребёнку необходима определенная подготовка.

- *Обобщающие игры* требуют интеграции знаний. Они способствуют приобретению новых знаний, направленных на приобретение умений действовать в различных ситуациях.

В настоящее время отдельное место в воспитательно-образовательном процессе ДО отводится компьютерным дидактическим играм. Занятия с применением компьютерных игр очень интересны детям. Красочность и динамичность компьютерных программ, музыкальное оформление, игровая форма, общая атмосфера доброжелательности позволяет ребёнку играть увлечённо, испытывать радость познания, открывать новое. Интерактивные дидактические игры способствуют всестороннему развитию творческой личности ребенка. У ребенка развивается: восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление; познавательная мотивация, произвольная память и внимание; умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Существующие обучающие программы можно классифицировать, как:

- Игры для развития памяти, воображения, мышления и др.;
- «Говорящие» трехязычные словари с хорошей анимацией;
- Игры-путешествия;
- Графические редакторы с библиотеками рисунков;
- Программы по обучению чтению, математике и др.
- Использование мультимедийных ресурсов.

Педагог, сам создавший самую простую обучающую компьютерную игру для детей, получит в процессе подготовки игры новые знания в области технологии, применит их сразу на практике, увидит готовый продукт своего труда и, самое главное, получит удовольствие от творческого процесса. А ребенок увидит на экране именно то, что надо воспитателю на данном занятии.

Так, например, простая игра в одевание ребенка на зимнюю прогулку – пример управления событиями, происходящими на экране. Это можно сделать вручную, указывая по очереди на нужные предметы одежды, или то же самое можно запрограммировать, расположив эти предметы в должной последовательности (т.е. создав план действий или программу). Затем можно нажать кнопку «старт» и посмотреть, что происходит, то есть проверить, правильно ли спланирован процесс. Действия представлены здесь упрощенными графическими изображениями (пиктограммами) предметов одежды. Последовательность действий показана чередой пиктограмм. Простые задачи начинаются с непосредственного управления – поочередного выбора пиктограмм. Более сложные задачи требуют планирования – расположения предметов одежды заранее в определенном порядке.

В компьютерной среде, которую используют для развития алгоритмической грамотности у детей младшего возраста, есть особенность, которая делает задачу

правдоподобной — это наглядность, визуальность объектов и действий: все «происходит на экране».

Самым эффективным методом в воспитательно-образовательном процессе дошкольного воспитания и обучения является использование возможностей интерактивной доски с программным обеспечением ActivInspire. Данное программное обеспечение предоставляет педагогам доступ к разнообразным инструментам, изображениям, звукам, шаблонам, действиям и огромному количеству дополнительных ресурсов, находящихся на веб-сайтах. Дает возможность разрабатывать новые увлекательные занятия и оценивать знания отдельных детей и групп.

Использование флипчартов в организованной учебной деятельности, способствующей повышению интереса детей к изучаемому материалу – одно из перспективных направлений применения инновационных технологий в дошкольных организациях.

Флипчарт – это новые формы занятий, которые стимулируют педагога к изучению и применению инновационных технологий в практической деятельности. Под флипчартом понимается логически связанная последовательность страниц флипчарта, объединенная одной тематикой и общими принципами оформления.

Флипчарт-занятие представляет собой мультимедийный конспект, который содержит краткий текст, основные вопросы, формулы, чертежи, рисунки, схемы, видеофрагменты, анимации. Он сочетает в себе динамику, звук и изображение, т. е. те факторы, которые могут долго удерживать внимание ребенка.

Можно выделить основные принципы разработки флипчартов:

- все занятие не должно быть «завязано» на флипчарте;
- страницы флипчарта можно использовать во время объяснения, закрепления или для создания проблемной ситуации;
- отбор материала для флипчарта должен соответствовать принципам научности, доступности, наглядности.

По сравнению с традиционной формой ведения занятий, использование флипчарта высвобождает большое количество времени, которое можно использовать для объяснения нового материала, отработки умений, проверки знаний детей и повторения пройденного материала. Флипчарт-занятия считаются лучшими при использовании педагогом всех возможностей и ресурсов интерактивного обучения.

Использование инновационных технологий на основе интерактивного оборудования позволяет значительно интенсифицировать воспитательно-образовательный процесс. Технологический подход способствует, в дальнейшем, успешному обучению детей в школе.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На сегодняшний день различные инновационные технологии на основе интерактивного оборудования открывают перед педагогами, специалистами и родителями новые возможности в воспитании и обучении детей дошкольного возраста и их использование становится максимально востребованным.

Современные дети знакомы с компьютером зачастую раньше, чем приходят в детские сады. Дети могут быть подвержены как позитивному, так и негативному воздействию цифровых технологий. Соответственно, необходимо найти такие механизмы использования инновационных технологий, которые позволят достичь высоких результатов в воспитании и обучении детей наиболее эффективным, естественным и творческим способом.

Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании в аналитическом обзоре «Возможности информационных и коммуникационных технологий в дошкольном образовании» отмечает, что нужно исключить программы низкого качества. Если игра или программа не работает должным образом, ребенок теряет к ним интерес. Если выбор программ ограниченный и постоянно пользоваться одной, она может поддерживать схематичное мышление (только одно решение правильно, то, которое выдает компьютер). Ребенок при этом не развивается (дети знают, где надо нажимать на кнопку мыши, и выбирают ответы автоматически). Это может вызвать негибкость мышления, проявляющуюся, в частности, при решении задач. (Дети уже знают правильные ответы, поэтому, снова играя в уже сыгранную однажды игру, просто не думают о том, что делают. Если они не знают правильного ответа, то предпочитают искать его методом проб и ошибок.)

Каждый учитель должен понимать важность использования интерактивного оборудования на занятиях. Поэтому компьютерные программы для интерактивных оборудований должны нести исследовательский характер, отличаться занимательностью, легкостью для самостоятельных занятий детей, возрастным соответствием, охватом широкого спектра навыков и представлений.

Таким образом, использование инновационных технологий на основе интерактивного оборудования требует серьезной длительной подготовки к занятиям и навыков работы педагога с компьютером. Воспитание и обучение с применением инновационных технологий способствует развитию интеллекта и логического мышления детей дошкольного возраста.

ЛИТЕРАТУРА

1. Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании. «Возможности информационных и коммуникационных технологий в дошкольном образовании», 2011 г;
2. Н. Назарбаев. «Казахстан на пути к обществу знаний», интерактивная лекция перед студентами Назарбаев Университета, 2012 г;
3. А.Н.Сарсенбаева. «Применение современных интерактивных средств обучения в образовательных учреждениях»;
4. К.М.Арынгазин, А.В.Дзюбина «Методические рекомендации по работе с интерактивной доской и методика проведения занятий с её использованием»;
5. В.Ф.Одоевский. Современные образовательные технологии в ДОУ;
6. Т.П.Бартенева. Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе развития и обучения дошкольников;
7. Кучурин, В.В. Электронные наглядные средства обучения на основе современных компьютерных технологий;
8. Методические рекомендации. Использование флипчарт-занятий на основе интерактивной технологии;
9. Интернет-ресурсы:
www.rc-dd.kz
astana.all.biz/interactiv-kazakhstan-interaktiv-kazakhstan-too-e22642
<http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/ispolzovanie-informatsionno-kommunikativnykh-tehnologiy-v-doshkolnom>
<http://iite.unesco.org/pics/publications/ru/files/3214673.pdf>
<http://www.prometheanworld.com>
<http://www.activsoftware.co.uk/update>

Использование флипчарт-занятий на основе интерактивной технологии

Web-сайт: www.rc-dd.kz, Методология – Методические разработки

Пример метода проектов на основе интерактивной доски в дошкольной организации

Проект «Перекресток» (Из проекта «Автопарк» Г.С.Ершовой)

(Ход проекта сопровождается интерактивными оборудованием)

1. Подготовительный этап – создание проблемной ситуации.

Пример: Подготовлен макет перекрестка улиц города. Педагог вносит дорожные знаки, расставляет их. Спрашивает детей: что это за знаки? Для чего они нужны? Можно ли обойтись без них? Почему? Предлагает пофантазировать: что было бы, если на улицах города не будет дорожных знаков? Если не будет названий улиц?

После обсуждения ситуации подводится итог: существуют правила дорожного движения, которые нужно соблюдать как водителям, так и пешеходам. Необходимо знать, как правильно вести себя на улицах города. Педагог предлагает всем вместе собрать эту неизвестную и интересную информацию, создать сюжетную игру “Перекресток”.

2. Основной этап. На этом этапе проводится непосредственная работа с детьми, во время которой максимально раскрываются возможности каждого ребёнка. Педагог в соответствии с планом проекта, организует их работу в различных центрах.

Пример:

1. Центр искусства (рисование на тему «Мы рисуем улицу», понаблюдать и нарисовать дорожные знаки, что они могут обозначать.)
2. Центр математики (посчитать дорожные знаки по пути в детский сад и др., обратить внимание в какую сторону едут машины)
3. Центр движения (выучить правила движения пешехода и др.)
4. Центр информации (иллюстрированные задания по теме безопасность на улице, рассматривание плакатов, буклетов, открыток по теме, просмотр презентаций)
5. Центр строительства (постройка автопарка, домов, сделать макеты из коробок, изготовить макеты дорожных знаков.)

6. Центр игры (игра на улице «Путешествие по городу», дидактическая игра «ПДД», игра «Мы едем в зоопарк».)
7. Центр науки (игры с элементами ТРИЗ, кроссворды, ребусы и т.д.).
8. Центр речи (игры «Назови профессию», «Хорошо-плохо», придумывание правил поведения на улице).
9. Центр творчества (кукольный спектакль и др.).

В воспитательно-образовательном процессе ДО знания детей о правилах дорожного движения, о транспорте и профессиях уже систематизируются. Организуется перекресток, где проводятся игры, в ходе которых закрепляются знания о назначении дорожных знаков, назначении и роли спец. машин, о профессиях пожарника, врача, умение пользоваться пешеходным переходом.

Проводятся беседы и разъясняются детям, как важно будущим школьникам не только знать, но и выполнять правила дорожного движения, когда они самостоятельно будут ходить по улицам города. В Центре искусства проводим занятие на тему «Мы рисуем улицу»

Для развития внимания, памяти детей старшего дошкольного возраста используются многочисленные дидактические игры.

3. *Заключительный этап.* На этом этапе подводятся итоги проекта. Они могут представляться в различных формах. Например, на «Перекрестке» итоги подводятся в виде сюжетной игры с викториной.

На этом этапе ребёнок является активным участником, он сталкивается с определёнными трудностями в решении проблем. Малышам предоставляется возможность самостоятельного приобретения знаний.

Трудности этого этапа может вызывать разный уровень подготовки детей.

Преодолеть их помогает грамотная подготовка к проекту, которая должна учитывать индивидуальные особенности каждого ребёнка, и условия, в которых будет проводиться проект.

4. *«Системная паутинка».* В ней расписывается совместная деятельность педагога с детьми во всех образовательных областях.

5. *Рефлексия.* Анализ проделанной работы.