МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ДОСКИ С ИНТЕРАКТИВНОЙ ПРИСТАВКОЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Никулина Нина Ивановна
воспитатель, МДОУ д/с №80 «Чебурашка», г. Волжский Волгоградской области
nina-nikulina64@mail.ru

Лобанова Ирина Михайловна
воспитатель, МДОУ д/с №80 «Чебурашка», г. Волжский Волгоградской области
metodict-80@yandex.ru

Аннотация. В статье даны практические рекомендации для подготовки игр на интерактивном оборудовании с использованием программы MimioStudio. Рассматриваются возможности использования инструментов и функций данной программы. Приведены примеры использования игр, разработанных в программе MimioStudio, в воспитательно-образовательном процессе с детьми дошкольного возраста.

Ключевые слова: доска с интерактивной приставкой; программа MimioStudio; стилус; инструменты; функции.

В настоящее время в нашей стране использование информационно-коммуникационных технологий является одним из приоритетов образования.

ФГОС ДО предъявляют новые требования к педагогу и его профессиональной компетентности. Выбранная нами программа MimioStudio является многофункциональным инструментом, с помощью которого происходит значительное расширение возможности предъявления учебной информации, что позволяет усилить мотивацию ребенка. Обучение детей дошкольного возраста становится более привлекательным и захватывающим. Применение информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) позволяет моделировать различные ситуации, а игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную деятельность обучающихся.

Термин «интерактивность» происходит от английского слова «interaction», которое в переводе означает «взаимодействие» [1]. Использование информационно-коммуникационных технологий в нашем детском саду позволяет расширить творческие возможности педагогов и оказывает положительное влияние на развитие дошкольников. Мы используем доску с интерактивной приставкой в организованной образовательной и свободной деятельности детей в течение всего дня. Интерактивное оборудование с помощью программы MimioStudio позволяет не только знакомить детей с какой-либо информацией, но и дает возможность управлять экранным изображением, находясь около доски.

Как работает интерактивная доска?

Доска с интерактивной приставкой - это сенсорный дисплей, работающий как часть системы, в которую также входит компьютер и проектор. Компьютер посылает изображение на проектор. Проектор передает изображение на интерактивную доску. Доска с интерактивной приставкой работает одновременно как монитор и как устройство ввода данных: работать на доске можно, прикасаясь к поверхности доски стилусом. Всё, что есть на мониторе компьютера, демонстрируется на интерактивной доске, а что мы делаем «мышью», можно выполнить на доске с помощью специального маркера - «стилуса». Доска позволяет работать без использования клавиатуры, «мыши» и монитора компьютера. На ней можно передвигать объекты и надписи, добавлять надписи к рисункам, сохраняя их для дальнейшего использования, выделять ключевые слова, добавлять цвета. Чтобы курсор соответствовал нажатию стилуса, необходимо откалибровать экран [2]. Как это сделать?

После того как включили интерактивный режим, на доске появляются следующие изображения «*Калибровка экрана»* и калибровочные точки. Надо прижать стилус к центру калибровочной точки, держа его перпендикулярно поверхности маркерной доски. Калибровочная точка исчезнет и появится следующая. Далее последовательно касаемся стилусом центра каждой калибровочной точки (их всего будет 9). Калибровка экрана необходима для настройки точного прикосновения к интерактивной доске. С его помощью можно запускать любые программы, установленные на компьютере, работать в любых приложениях.

Чередуя различные техники в зависимости от конкретной ситуации, возникшей в ходе занятия, мы получаем возможность максимально эффективно пользоваться как экранными возможностями электронной доски, так и ее интерактивностью.

Пакет MimioStudio включает в себя следующие программы [2]:
1) Mimio Блокнот;
2) Mimio Инструменты;
3) Mimio Галерею.

Работа с Mimio Блокнотом производится практически так же, как и в других приложениях для обработки рисунков и текстов. Файлы, созданные в Mimio Блокноте, можно сохранять в собственном формате Mimio или конвертировать в другие форматы. Очень удобно использовать возможности данной интерактивной приставки на занятиях.

С помощью набора инструментов ресурсы из галереи и импортированные из других программ объекты размещаются в блокноте. Результат визуального конструирования выводится проектором и оборудованием Mimio на интерактивную доску-экран. Непосредственно в ходе занятия работа в блокноте может быть продолжена при их демонстрации. Необходимо, чтобы инструменты были постоянно доступны для работы, поэтому они собраны вместе на специальной панели, которая может присутствовать на экране, а может, при необходимости, быть закрытой.

Инструменты Mimio используются как в сочетании с готовыми объектами из Галереи Mimio (или импортированными из других источников), так и для создания новых учебных объектов непосредственно на доске (рис. 1).

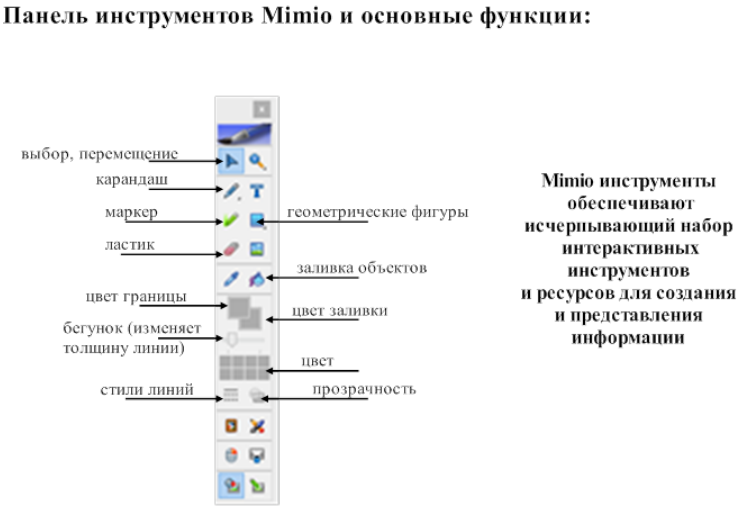


Рисунок 1. Панель инструментов

Инструмент *Выбор* является одним из основных «действующих лиц» при работе с MimioStudio. С его помощью пользователь указывает на объекты, над которыми предполагается произвести какие-либо действия. Перечислим некоторые из них:

- перемещение объекта в любую область страницы;
- выделение объекта (или нескольких объектов) на странице блокнота – вокруг объекта появляется прямоугольник из пунктирных линий с небольшими кружками по углам и зеленым кружком сверху;
- увеличение или уменьшение размеров объекта происходит нажатием стилусом на кружки и перемещением внутрь прямоугольника (уменьшение) или наружу (увеличение). Нажатием на зеленый кружок можно повернуть объект вокруг своей оси (рис. 2).

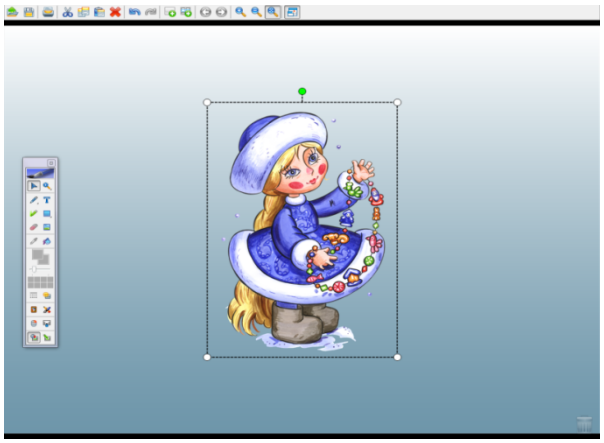


Рисунок 2.

Инструменты *«Карандаш», «Маркер», «Ластик»* [2].

Данные инструменты предназначены для проведения линий свободной формы, различной толщины и цвета. Эти линии могут быть как самостоятельными элементами (рисунками, подписями), так служить и для

выделения (обрисовки) различных областей на иллюстрациях (картинах, таблицах и т.п.). Применяя инструмент *Бегунок,* можно изменять толщину линий. С помощью инструментов можно изменить цвет, прозрачность, стили линий. *Маркер* применяют для работы с изображениями, когда необходимо, чтобы выделенный элемент был виден сквозь цветной элемент выделения. Инструментом *Ластик* пользуются для удаления части или всего нарисованного маркером или карандашом объекта. Всеми этими инструментами можно работать как при подготовке учебных материалов, так и непосредственно на занятии.

Удалять рисунки и изображения можно не только *Ластиком*, но и путем выделения данного объекта и нажатия кнопки на клавиатуре, или путем перетаскивания данного объекта в корзину, расположенную в нижнем правом углу страницы.

Изображенная на панели инструментов буква «Т» означает текстовый редактор. С его помощью можно делать записи на странице, подписи к диаграммам или изображениям на экране.

Инструменты *Геометрические фигуры:*

Линии: Этот инструмент позволяет рисовать линии и стрелки разных цветов, типов и толщины, изображать геометрические фигуры; если требуется, то можно использовать такие параметры как толщина линий, цвет контура, наличие заливки и её цвет.

Прямоугольник (эллипс, треугольники др.): выбирая на панели один из этих инструментов, получаем возможность строить простейшие геометрические фигуры. Например, при нажатии и удержании значка *Равнобедренный треугольник* можно выбрать дополнительные варианты геометрических фигур: прямоугольный треугольник, пятиконечная звезда, правильный шестиугольник, пятиугольник. Этот инструмент используем:

- при подготовке различных заданий по формированию элементарных математических представлений;
- при построении рамок разной формы и цвета для выделения слов, частей изображения, отдельных граф, таблиц и т.п.;
- при создании геометрических форм, предназначенных для того, чтобы скрыть часть изображения (текста, таблицы и т.п.) с возможностью последующего удаления объекта (рис. 3, 4).

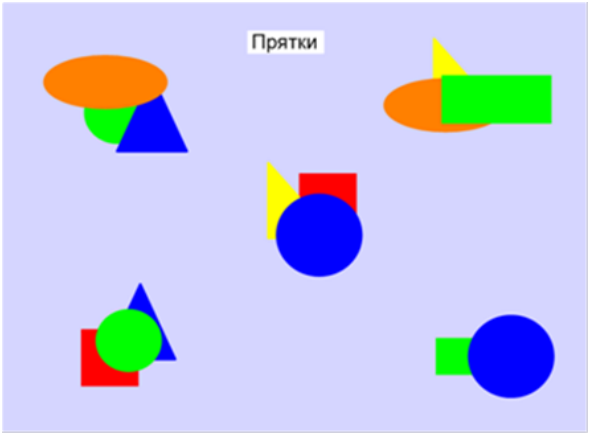


Рисунок 3.



Рисунок 4.

На основе создания геометрических фигур можно предложить следующий ряд игр: «Сложи зайчика» , «Сложи лисичку» (рис. 5), «Кто быстрее», «Собери бусы» (рис. 6) и др. С помощью этих игр закрепляем знания о геометрических фигурах, цвете, величине. Чтоб создать такие игры, используем инструмент *«Геометрические фигуры»:* рисуем нужные фигуры необходимого цвета, размера для создания фигур животных или любых других предметных картинок.

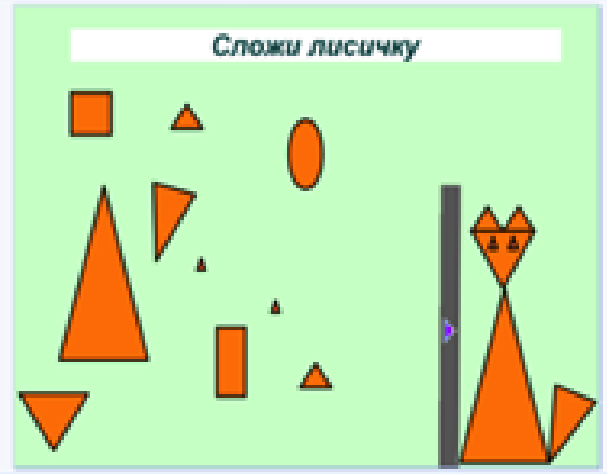


Рисунок 5.

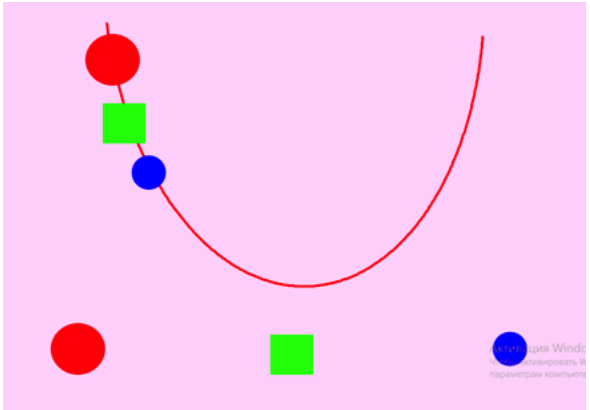


Рисунок 6.

Инструменты *Шторка и Фокус* помогают сосредоточить внимание детей на определенной области проекции, скрыв остальную часть экрана. Инструмент *Шторка* предназначен для поэтапного открытия материала, расположенного на странице или для скрытия какой-либо его части. Другими словами, *Шторка* - это непрозрачный экран серого цвета, расположенный поверх изображения (рис. 7).

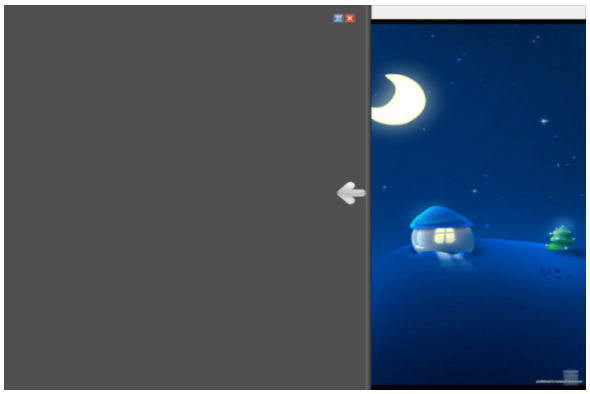


Рисунок 7.

Фокус же высвечивает часть изображения на затемненном экране, помогает сосредоточить внимание на определенной области экрана (рис. 8).

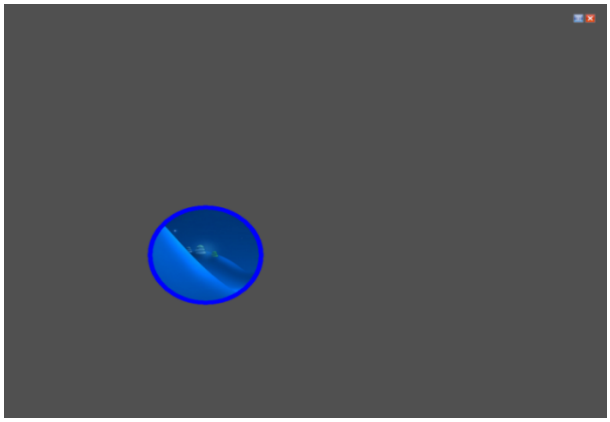


Рисунок 8.

Фокус и *Шторка* дают возможность изменять форму, размер окна и степень прозрачности фона. Эти инструменты можно использовать для придания занятию элемента таинственности, загадочности, сюрприза, что значительно повышает интерес детей к материалу занятия.

Использование Галереи MimioStudio для подготовки игр [3]

В состав MimioStudio входит Галерея, которая содержит набор готовых ресурсов и модулей, предназначенных для работы с ними и создания игр из представленного материала.

В Галерее представлены:

- коллекция рисунков, модули, которые могут быть использованы непосредственно на занятиях или в качестве исходных ресурсов для составления собственных игр;

- коллекция содержательных фонов для вновь формируемых заданий;
- коллекция, представляющих собой подборку созданных разработчиками презентаций и заданий для уроков из различных предметных областей;
- коллекция мультимедийных объектов, позволяющих включать в материалы игр разнообразные интерактивные модули (мультимедиа).

Содержание Галереи

В раздел *«Рисунки»* Галереи MimioStudio входит более 150 изображений различных предметов, которыми можно воспользоваться при подготовке заданий. Предметы расположены в различных содержательных группах Галереи, поэтому можно выбрать раздел *«Рисунки»* без выбора конкретной группы – и вы получите доступ ко всем иллюстрациям. В разделе *«Мультимедиа»* наряду с другими ресурсами представлены четыре варианта «Шторок», которые также можно использовать в собственных игровых занятиях. Здесь же находятся *Музыкальная клавиатура, Секундомер, Транспортир и многие другие Flash-объекты*, которые могут быть использованы при подготовке определенных заданий.

Возможные варианты заданий:

«Убери лишний»: этот тип задания предполагает составление набора исходных изображений. При этом все элементы, кроме одного, объединены между собой общим признаком. Результатом выполнения задания будет выбор лишнего элемента из представленного набора. При выполнении этого задания возможны разные варианты действий: зачеркнуть лишнее изображение, используя инструмент *Карандаш*, или обвести лишний элемент. Можно переместить предмет с помощью инструмента *Выбор* в любую область страницы. Например, такие задания как: «Сложи в корзину», «Найди, где живет», «Кто куда движется» и т. п. Но, как правило, детям нравится звуковые эффекты, и можно предложить им такие варианты оценки выполненных действий как *Область верного и неверного ответа*. В этом случае при правильном ответе слышится приятная музыка, а при неправильном – тревожный музыкальный сигнал.

«Нарисуй правильно»: из папки *Шаблоны* вытягиваем объект *Клетка (крупная).* Такой расчерченный экран можно использовать для проведения разнообразных графических диктантов (рис. 9).

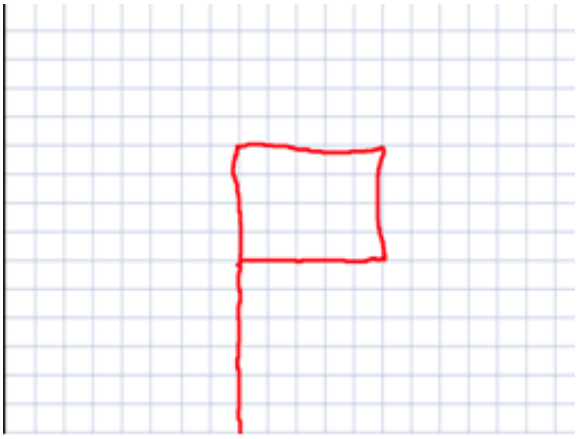


Рисунок 9.

Игры «Шашки», «Шахматы»: из папки *Шаблоны* можно взять готовое шахматное поле вместе с фигурами шахмат и играть. Там же есть пустое шахматное поле, фигурки шашек взять из папки *Изображения,* или же нарисовать, используя инструмент *Эллипс.* Передвигая фигуры по полю инструментом *Выбор,* дети старшего дошкольного возраста с удовольствием играют в свободное время, устраивают соревнования (рис. 10).

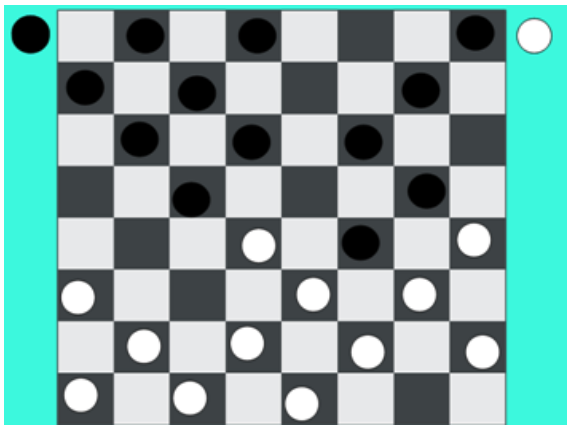


Рисунок 10.

Но ни одну игру нельзя создать, не применив такие функции как *Блокировать, Копировать, Группировка, Упорядочить.*

При создании игры некоторые объекты необходимо блокировать. Для чего это нужно? На слайде находится, как правило, несколько объектов. Одни по ходу игры надо перемещать, другие должны при этом оставаться неподвижными. Объекты блокируются путем выделения их курсором и нажатием правой кнопки мышки «блокировать». Объекты, взятые из папок *Шаблоны и Мультимедиа,* а также при использовании функции «*клонировать*», находятся в синих рамках. Чтобы убрать эти рамки, такие объекты также необходимо блокировать.

Функция *Клонировать* позволяет использовать изображение клонируемого объекта множество раз. Особенно удобно применение этой функции на занятиях по формированию элементарных математических представлений, обучению грамоте, по продуктивным видам деятельности.

В игре «Собери такой же» воспитатель открывает шторку и предлагает запомнить изображение, затем закрывает шторкой изображение. Дети способом перемещения геометрических фигур собирают кораблик. Геометрические фигуры все клонированы, то есть всякий раз при перемещении фигуры двигается её клонированная копия, а сам образец остается на месте (рис. 11).

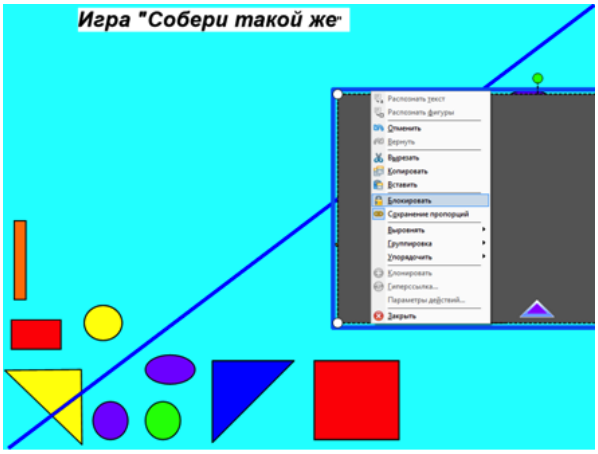


Рисунок 11.

Функция *Группировать* позволяет соединить несколько объектов в единое целое, из нескольких разных объектов создать целостное изображение. Эффективно применение этой функции, когда надо спрятать какой-то объект за пределами экрана. Сгруппировав данный объект с каким-либо «маркером» (стрелка, точка, листик, бабочка, снежинка и т.д.), можно убрать его за экран, оставив на экране «маркер». Далее, при перемещении «маркера», появляется и спрятанный объект. Для детей подобное появление чрезвычайно занимательно. Оно привлекает внимание, создает атмосферу таинственности: ведь объект появляется как бы «ниоткуда». Например, при знакомстве со стихотворением «Избушка» передвигаем синие снежинки и, таким образом, вытягиваем изображения обитателей избушки (рис. 12).

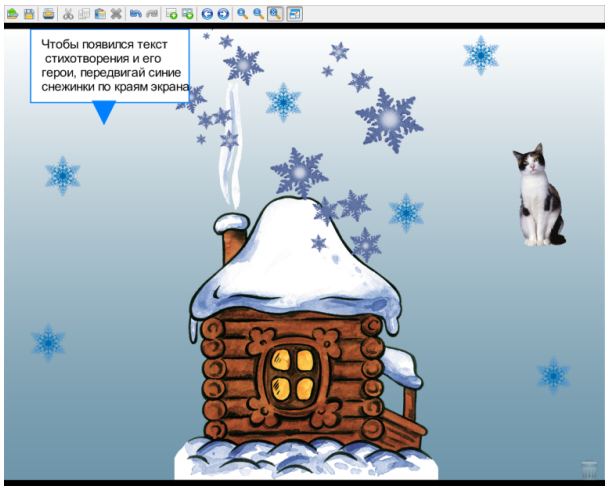


Рисунок 12.

Функция *Упорядочивание* позволяет распределить объекты в нужном порядке: впереди, сзади (рис. 13).

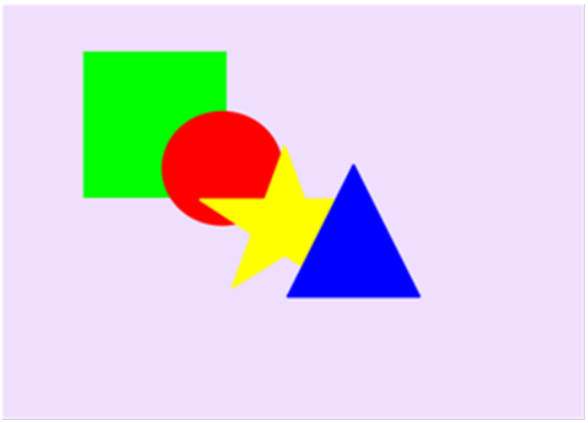


Рисунок 13.

В игре «Помоги мышке» изображение мышки можно передвигать, т.е. помочь ей залезть на стул, спрятаться за шкаф. В данном случае учим детей ориентироваться в пространстве, использовать в речи предлоги: *на, за*, *под* и т.п. (рис. 14). При создании этой игры использовали функции *Упорядочивание, Блокировать и* инструмент *Выбор*.

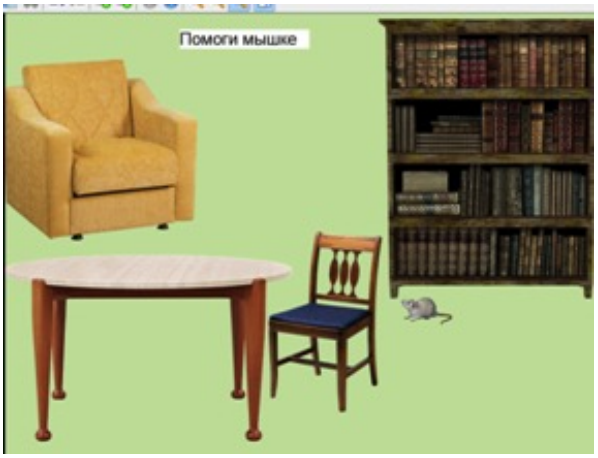


Рисунок 14.

Создание гиперссылок

Для создания гипертекстовых (документов, содержащих ссылки на другие страницы, звуковые документы, видео-файлы и т.д.) используют гиперссылки. Для этого необходимо выделить объект, который хотите снабдить гиперссылкой. Объект с гиперссылкой имеет специальный значок. При касании стилусом определенного маркера (любого изображения) происходит либо переход на другой слайд, либо слышится определенный звуковой сигнал (шум дождя, пение птиц и т. д.). Параметры гиперссылки (переход при касании на другой слайд или появление звукового сигнала) задаются заранее, при создании игры.

Гиперссылка применяется в играх-путешествиях для создания атмосферы сказочности. Добавлять гиперссылки можно ко всем созданным или импортированным объектам в Mimio Блокноте; исключение составляют шаблоны и фон.

Например: на слайде Незнайка, который спрашивает у детей: знают ли они сказки, предлагает отправиться в путешествие по сказкам, но чтобы узнать о какой сказке пойдет речь, надо отгадать загадку. Для воспитателя все загадки подвижны – отгадки скрыты за шторкой, которые прикреплены к бабочкам (рис. 15).



Рисунок 15.

В случае верного ответа воспитатель нажимает на бабочку, гиперссылка отправляет на слайд с изображением фрагмента из сказки (рис. 16).



Рисунок 16.

При нажатии на цветок слышится веселый звук, который характеризует правильный ответ и возвращает назад к Незнайке. В случае неверного ответа, воспитатель нажимает на красную стрелку (гиперссылка отправляет на слайд с изображением грустного солнышка – при нажатии на него слышим звук тревоги, который характеризует неправильный ответ). В левом верхнем углу есть стрелка, которая отправляет на слайд 1 и предлагает попробовать еще раз отгадать загадку.

Нами разработан ряд **методических рекомендаций по созданию игр на доске с интерактивной приставкой**:

1. Используемые изображения должны быть на прозрачном фоне.
2. Лучше, когда фон самой страницы цветной, либо представляет собой какую-либо сюжетную картинку. Фон не должен быть слишком ярким.
3. Изображения в слайдах должны быть высокого качества, не допускается использование нечетких или размытых иллюстраций.
4. Все изображения должны быть пропорциональны относительно друг друга.
5. Изображения должны быть достаточно крупными, позволяющими четко их видеть с любого места.
6. Для успешного усвоения содержания слайда изображение не должно быть перегруженным малосущественными деталями, загромождающими картину и отвлекающими внимание детей от главного.
7. Не рекомендуется располагать на одном слайде реальные и «сказочные» изображение предметов, необходимо придерживаться одного стиля.
8. Общее количество слайдов, демонстрируемых на занятии, должно соответствовать возрастным особенностям воспитанников.

Навыки, необходимые для работы на доске с интерактивной приставкой:

- Начальные знания работы на компьютере.
- Умение работать в программах: MicrosoftWord, MicrosoftPowerPoint, MimioStudio.
- Практика работы в Интернете (для поиска изображений, готовых презентаций и обучающих программ).

Ссылки на источники

1. Иванова И.И. Использование интерактивной доски в образовательном учреждении //Ученые записки. - 2010. - №31. – С.96 – 100.
2. Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Поволжский Государственный Университет Сервиса» Инструкция для преподавателей по работе с интерактивной электронной доской mimio»// г. Тольятти – 2012 - URL: http://do.znate.ru/docs/index-6060.html [Дата обращения 20.01.2017].
3. Информационно-методический отдел основы работы с интерактивной приставкой mimio. Использование Галереи mimio для подготовки материалов. // URL: http://urf.podelise.ru/docs/2699/index-210090.html?page=7 [Дата обращения 20.01.2017]

METHODICAL RECOMMENDATIONS ON THE USING OF WHITEBOARDS IN EDUCATION OF PRESCHOOL CHILDREN

Nikulina Nina
Educator, MDOU d / s № 80 "Cheburashka", Volzhsky, Volgograd region
Nina-nikulina64@mail.ru
Lobanova Irina
Educator, MDOU d / s № 80 "Cheburashka", Volzhsky, Volgograd region

Metodict-80@yandex.ru

Abstracts. The article gives practical recommendations for preparing games on interactive equipment using the MimioStudio program. The possibilities of using the tools and functions of this program are discussed. Examples are given of the use of games developed in the MimioStudio program in the educational and educational process with preschool children.
Keywords: board with interactive prefix; The MimioStudio program; stylus; instruments; Function.