

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ОПТИМИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОУ В УСЛОВИЯХ ФГОС НА ПРИМЕРЕ КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЫ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА

Копица Елена Сергеевна

старший воспитатель МБДОУ д/с № 80, г. Волжский Волгоградской обл.

Емельянова Наталья Владимировна

учитель-логопед МБДОУ д/с № 80, г. Волжский Волгоградской обл.

metodict-80@yandex.ru

Аннотация: Применение игр на доске с интерактивной приставкой в образовательной деятельности оказывает благоприятное воздействие на разностороннее развитие каждого ребенка. Использование интерактивных игр служит дополнительным, рациональным и удобным источником информации, наглядности, создаёт положительный эмоциональный настрой, мотивирует и ребёнка, и педагога. В статье представлены этапы обучения детей играм на доске с интерактивной приставкой, алгоритм создания таких игр, их место в коррекционной работе учителя-логопеда ДОУ.

Ключевые слова: информационно-коммуникативные технологии; доска с интерактивной приставкой; программа Mimio Studio; игры.

Важность и необходимость внедрения ИКТ (информационно-коммуникативных технологий) в процесс обучения отмечают международными экспертами во «Всемирном докладе по коммуникации и информации 1999 – 2000 годы», подготовленном ЮНЕСКО и изданным в конце прошлого тысячелетия агентством «Бизнес-Пресс». В предисловии к докладу Генеральный директор ЮНЕСКО Федерико Майор пишет, что новые технологии должны способствовать «созданию лучшего мира, в котором каждый человек будет получать пользу от достижений образования, науки, культуры и связи». ИКТ затрагивают все названные сферы, но, пожалуй, наиболее сильное позитивное воздействие они оказывают на образование, так как «открывают возможности совершенно новых методов преподавания и обучения». Более подробно об актуальности и потребности внедрения ИКТ в образование говорится во второй главе этого же доклада – «Новые направления в образовании», написанной Крейгом Блэртоном, адъюнкт-профессором Университета Гонконга, и в главе VII «Информационные службы, библиотеки, архивы», автор которой – профессор Королевского колледжа библиотечного дела в Копенгагене Оле Гарбо. [1]

Проблема широкого применения компьютерных технологий в сфере образования в последнее десятилетие вызывает повышенный интерес в отечественной педагогической науке. Большой вклад в решение проблемы компьютерной технологии обучения внесли российские и зарубежные ученые: Г. Р. Громов, В. И. Гриценко, В. Ф. Шолохович, О. И. Агапова, О. А. Кривошеев, С. Пейперт, Г. Клейман, Б. Сендов, Б. Хантер и др.

Различные дидактические проблемы компьютеризации обучения нашли отражение в работах А. П. Ершова, А. А. Кузнецова, Т. А. Сергеевой, И. В. Роберт; методические — Б. С. Гершунского, Е. И. Машбица, Н. Ф. Талызиной; психологические — В. В. Рубцова, В. В. Тихомирова и др. [2]

Положения Концепции модернизации образования, рекомендательное письмо Министерства образования РФ от 25 мая 2001 года об информатизации системы дошкольного образования служит отправной точкой для принятия управленческих решений и создание условий для формирования информационно-коммуникационной компетентности педагогов и воспитанников ДОУ.

Развитие современного общества предъявляет новые требования к дошкольному образованию. Введение в действие Федеральных государственных образовательных стандартов к структуре основной общеобразовательной программе дошкольного образования предполагает развитие ДОУ как новой образовательной системы, ориентированной на воспитание и развитие у детей новых качеств и ценностей.

В современном компьютеризированном обществе использование в образовательном процессе информационно-коммуникативных технологий (ИКТ) занимает значительное место. Уже невозможно представить себе любую учебную аудиторию (класс, группу) без компьютера и ноутбука. Презентации, видеосюжеты, обучающие компьютерные игры без сомнения стали частью арсенала педагога. Эти виды деятельности на занятиях вызывают у детей живой интерес. С их помощью можно добиться высокого уровня мотивации к порой трудному для ребенка виду деятельности, снизить порог утомляемости. В идеале большинству педагогов хотелось бы не только демонстрировать информацию на компьютере, выводить её на экран, но и выполнять весь набор привычных действий: писать, рисовать, чертить, что-то обводить или перемещать, снабжать пояснениями. Этот идеал достижим уже сегодня. Все перечисленные функции реализуются интерактивными досками и досками с интерактивными приставками. По сути дела, такая доска – это компьютерный терминал, с помощью которого можно выполнять те же действия, что с клавиатурой и мышью, но находиться при этом не рядом с компьютером, а около доски.[3].

В нашем ДОУ 6 групп, кабинет педагога-психолога, кабинет учителя-логопеда оборудованы **интерактивным мультимедиа устройством Mimio, в который** входят:

- магнитно-маркерная доска с антибликовым покрытием,
- интерактивная приставка Mimio Teach,
- проектор,
- ноутбук.

Электронный маркер – стилус - позволяет пользоваться различными инструментами программы Mimio Studio, применять на доске функции данной программы. И педагог, и ребенок получают возможность так же управлять изображениями на доске, как мы делаем это на экране монитора компьютера с помощью мышки. С помощью стилуса можно рисовать, перемещать изображения предметов, что-то отмечать, переходить на другой слайд. Использование всех возможностей этого инструментария позволяет сделать педагогический процесс для дошкольников более эффективным, информационно ёмким, зрелищным, комфортным. В данном случае задействованы оказываются различные анализаторы ребенка: зрительные, слуховые, тактильные, кинестетические. Ведь

в Mimio-играх информация предоставляется одновременно в виде текста, разнообразного графического изображения (как статического, так и динамического), звука, речи, видео.

Программный пакет Mimio Studio позволяет создавать собственные игры. Mimio – игры можно использовать на различных этапах занятия: во время объяснения нового; при закреплении нового материала или при повторении уже изученного. Это может быть и демонстрационный материал, и определенные игровые упражнения, и собственно игры.

За время активного использования интерактивного оборудования Mimio мною разработаны игры, используемые на разных этапах коррекционной работе: при объяснении нового, повторении, закреплении материала и контроле достижений. Игры представляют собой дополнение к занятиям, представленным в книге «Коррекция звукопроизношения у детей 5-6 лет с фонетическим недоразвитием речи в условиях ДОУ», написанной мною в соавторстве с учителями-логопедами Л.И. Жидковой и Г.А. Капицыной. [4]

Разработанные в программе игры находятся в тесной связи с темой занятия, с его задачами и не носят развлекательного характера. В этих играх решаются задачи коррекции звукопроизношения, развития фонематического слуха, развития у детей внимания, восприятия, памяти, мышления, воображения, мелкой моторики, а также эмоциональной сферы. Mimio-игра длится 5–10 минут, она органично сочетается с другими видами деятельности. Использование интерактивных игр служит дополнительным, рациональным и удобным источником информации, наглядности, создаёт положительный эмоциональный настрой, мотивирует и ребёнка, и его наставника. Для разработки игр при помощи интернет-ресурсов создана собственная база предметных картинок с распределением их по лексическим темам (более 1500 картинок). Все разрабатываемые игры помещаются в каталог, фрагмент которого представлен в таблице 1.

Таблица 1.

**Игры на доске с интерактивной приставкой
на занятиях по коррекции звукопроизношения**

№ зан.	Тема занятия	Игра на доске с интерактивной приставкой	Содержание игры
Автоматизация звука (ш)			
7	Автоматизация звука (ш) в словах с прямыми слогами	Игры «Исключение лишнего»,	На слайдах представлены предметные картинки по темам «Цветы», «Одежда», «Мебель», «Ягоды». Детям предлагается определить, что из представленных предметов выберет кошка и почему. При этом сначала внимание детей направлено на сам предмет, а затем на слово, называющее этот предмет. (В слове звучит звук (ш)). Дети выбирают картинку, нажимая на неё стилусом. При правильном ответе появляется зеленая «галочка», при неправильном –

		«Закрытые картинки»	<p>красный крестик.</p> <p>На доске под «шторками» спрятаны картинки, в названии которых слышится звук (<i>ш</i>). Дети открывают «шторки», нажимая на них стилусом, называют слова. Когда все слова будут открыты, предлагается поиграть в игры: «Что пропало?», закрывая «шторкой» какую-либо картинку; «Вспомни картинку» - закрыть все картинки «шторками» и предложить вспомнить, какая картинка находится под определенной «шторкой». Возможно использование данного слайда и на занятиях по автоматизации звука (<i>ш</i>) во фразах. Детям предлагается открыть «шторку», назвать картинку и придумать предложение с данным словом.</p>
8	Автоматизация звука (<i>ш</i>) в словах с обратными слогами	Игра «Волчок»	<p>На экране изображен волчок. В каждом секторе картинки, в названии которых слышится звук (<i>ш</i>). Детям предлагается стилусом нажать на середину волчка, стрелка начнет двигаться. Далее дети называют картинку, на которую укажет стрелка. На следующих занятиях можно предложить детям определить место звука (<i>ш</i>) в данном слове, количество слогов в нем, придумать предложение с данным словом.</p>
9	Автоматизация звука (<i>ш</i>) в словах со стечением согласных	Игры «Найди картинку», «Посчитай-ка»	<p>На экране расположены картинки. Ребенок называет те картинки, в названии которых слышится звук (<i>ш</i>), и обводит их стилусом с помощью инструмента «карандаш»</p> <p>На экране изображено различное количество одинаковых предметов, в названии которых слышится звук (<i>ш</i>). Детям предлагается найти одинаковые предметы и посчитать их, согласуя имена числительные и существительные и соединяя эти предметы линией.</p>

10	Автоматизация звука (ш) в словах со стечением согласных	Игры «Отгадай загадки», «Кубик»	<p>На слайде закрытые «шторками» картинки, представляющие собой ответы на загадки. Тексты загадок появляются при перемещении синих стрелок. Отгадав загадку, ребенок открывает шторку, проверяя себя.</p> <p>На экране изображены расположенные по кругу прямоугольники с цифрами, в которых расположены картинки, в названии которых слышится звук (ш). Посередине – интерактивный кубик с цифрами. Детям предлагается нажать стилусом на кубик. Кубик начнет двигаться. После его остановки на верхней грани выделяется цифра. Дети произносят названия картинок по кругу, начиная с этой цифры. При следующем нажатии на кубик детям предлагается придумать предложение по картинке, номер которой выделился на кубике.</p>
11	Автоматизация звука (ш) в предложениях	Игры «Волчок» , «Маша ищет мишку»	<p>На экране изображен волчок. В каждом секторе картинки, в названии которых слышится звук (ш). Детям предлагается стилусом нажать на середину волчка, стрелка начнет двигаться. Далее дети называют картинку, на которую укажет стрелка, и придумывают предложение с данным словом.</p> <p>На доске представлены картинки, в названии которых слышится звук (ш). Под каждой картинкой – схема для определения места звука в слове. Детям предлагается помочь Маше найти мишку. Для этого, двигаясь по стрелочкам, надо определить место звука (ш) в слове. Ребенок стилусом нажимает на нужный квадратик в схеме. При правильном ответе в данном квадратике появляется синяя «галочка». При неправильном – красный крестик. Если нажать на спрятавшегося за ширмой мишку,</p>

			появится следующий слайд с изображением комнаты, Маши и мишки.
12	Автоматизация звука (ш) в предложениях	Игры «Отгадай загадки», «Поезд»	<p>На слайде закрытые «шторками» картинки, представляющие собой ответы на загадки. Тексты загадок появляются при перемещении синих стрелок. Отгадав загадку, ребенок открывает шторку, проверяя себя.</p> <p>На первом слайде изображен домик на лесной опушке. Около домика лошадь, мишка, лягушка, шмель, шарики, на крыше кошка. В нижней части слайда появляется поезд. Стилузом он передвигается вперед. В вагонах поезда разное количество окошек (в соответствии с количеством слогов в словах). На втором слайде ребенку предлагается назвать слово со звуком (ш), определить количество слогов в нем и стилусом переместить данный предмет в соответствующий вагон. На третьем слайде представлен еще один вариант этой игры с другими словами.</p>
14	Автоматизация звука (ш) в предложениях	Игра «Соедини пары»	На экране два прямоугольника с картинками, в названиях которых слышится звук (ш). Детям предлагается соединить линиями пары картинок из обоих прямоугольников и придумать предложения с этими словами.
15	Автоматизация звука (ш) в предложениях	Игра «Где живет звук (ш)?»	На доске представлены картинки, в названии которых слышится звук (ш). Под каждой картинкой – схема для определения места звука в слове. Ребенок стилусом нажимает на нужный квадратик. При правильном ответе появляется синяя «галочка». При неправильном – красный крестик.
19	Автоматизация звука (ш) в связной речи	Игра «Котишка-плутишка»	Данный слайд используется в качестве интерактивной сюжетной картинке при пересказе рассказа. С помощью стилуса ребенок может передвигать некоторые

			изображения: кошку, карандаш, перья из подушки, рассказывая при этом о происходящих событиях
20	Автоматизация звука (ш) в связной речи	Игра «Избушка»	На первом слайде закрытые «шторками» картинки, представляющие собой ответы на загадки. Тексты загадок появляются при перемещении синих стрелок. Отгадав загадку, ребенок открывает шторку, проверяя себя. Второй слайд представляет собой интерактивную сюжетную картинку, служащую иллюстрацией к стихотворению «Избушка» Учитель-логопед читает стихотворение и поочередно перемещает героев стихотворения к избушке, двигая синие снежинки. На третьем слайде изображены герои стихотворения и необходимые им по сюжету стихотворения предметы. Ребенок находит предметы, необходимые каждому герою, и перемещает их к нему.

Примечание: нумерация занятий дана по книге «Коррекция звукопроизношения у детей 5-6 лет с фонетическим нарушением речи условиях логопункта ДОУ: метод. пособие. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2013. – 288с. (Кабинет логопеда.) Н.В. Емельянова, Л.И. Жидкова, Г.А. Капицына

Введение игр на доске с интерактивной приставкой в коррекционной работе учителя-логопеда наиболее целесообразно не ранее, чем при автоматизации звуков в составе слова и их дифференциации. На более ранних этапах коррекционной работы обязательна опора на зрительный анализатор, т. е. зрительный контроль за произнесением звуков с использованием зеркала.

Процесс обучения детей играм на доске с интерактивной приставкой можно условно разделить на несколько этапов.

На **подготовительном этапе** проводится ознакомление детей с правилами пользования стилусом и особенностями работы у доски с интерактивной приставкой.

На **первом этапе** детям предлагаются игры, которые предполагают самое простое использование стилуса – просто касание им определенной картинке. К таким играм относятся «Волчок», «Кубик», «Кто полетит на ракете?», «Отгадай загадку», «Спасатели: соловей и ласточка», «Спасатели: Чебурашка и шары», «Маша ищет мишку» и другие. В некоторых из этих игр ребенок, нажимая на картинку, слышит приятный звуковой сигнал, означающий правильное выполнение заданий (рис. 1).

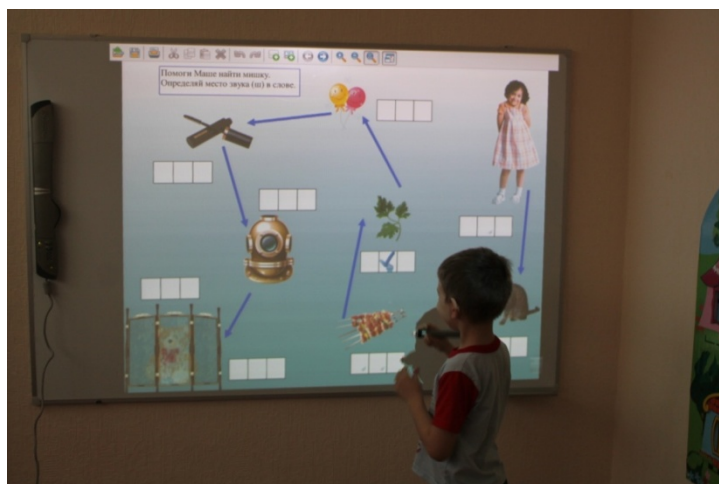


Рисунок 1. Игра «Маша ищет мишку»
Задача: определение места звука (ш) в слове.

Игры, представленные на **втором этапе**, позволяют детям использовать такие инструменты программы Mimio Studio как карандаш, маркер, ластик. В них ребенок должен соединить линиями определенные картинки, схемы, либо обвести что-то карандашом. При ошибке с помощью ластика можно стереть неправильно нарисованную линию. К играм этого этапа относятся «Угощение пирата», «Найди картинку с заданным звуком» (варианты на изучаемые звуки), «Соедини пары», «Посчитай-ка» (до 5 вариантов на изучаемый звук) и другие (рис. 2).



Рисунок 2. Игра «Найди слова со звуком (с)»
Задача: развитие фонематического слуха на основе упражнений в выделении слов, в которых слышится звук (с)

На **третьем этапе** введения игр на доске с интерактивной приставкой дети учатся перемещать картинки на плоскости доски, что вызывает их живой интерес к происходящему. Сначала они перемещают одни картинки к другим, заблокированным картинкам или схемам, из одной части доски в другую. Далее, передвигая какой-либо заранее обусловленный маркер (листик, муравья, бабочку, снежинку, кружок, стрелку и т.д.), дети вытягивают картинку, которой раньше на доске не было, что опять-таки вызывает у детей положительные эмоции и устойчивое внимание. На данном этапе предлагаются такие игры как «День рождение совы и кошки», «Поезд», «День рождения Лунтика», «Путешественники», «Сова удивляется», «Находки бабы Яги» и другие (рис.3).



Рисунок 3. Игра «Путешественники»
Задача: дифференциация звуков (р-л) во фразах.

На **заключительном четвертом этапе** возможно привлечение детей к созданию новых вариантов игры. При достаточно высоком уровне развития детей можно предложить детям подумать, как можно видоизменить игру и к следующему занятию показать получившийся вариант. Например, в игре «Музыкальные инструменты» дети называли инструмент, нажимали на его изображение, слушали звучание. Потом захотели сами стать «композиторами»: называли два инструмента и соединяли их звучание. Игра получила дальнейшее развитие, когда дети предложили угадывать музыкальный инструмент по его звучанию. Этот вариант игры был подготовлен и включен в следующее занятие. При этом не следует забывать, что была полностью реализована основная цель игры: дифференциация звуков (**р - л**) в словах сложного слогового состава.

Разработан **алгоритм создания игр на доске с интерактивной приставкой.**

1. Определение цели игры, её места в занятии.
2. Подбор материала (рисунки на прозрачной основе в формате png и картинки для фона).
3. Определение инструмента программы Mimio Studio, необходимого для реализации игры.
4. Объединение компонентов игры в единый слайд.
5. Создание инструкции к игре и её вариантов.
6. Апробация игры на «сильной» подгруппе детей.

7. Внесение, при необходимости, изменений в игру.
8. Включение игры в каталог игр на доске с интерактивной приставкой.

Можно выделить несколько вариантов организации детей во время проведения игр на доске с интерактивной приставкой:

- дети по очереди по одному выполняют задания у доски, остальные в это время наблюдают за действиями своего товарища, помогая ему при необходимости;
- дети работают у доски парами, помогая друг другу, остальные наблюдают за действиями своих товарищей;
- дети по очереди по одному самостоятельно выполняют задания у доски, остальные в это время самостоятельно выполняют аналогичные задания на своих столах;
- при достаточно высоком уровне развития детей можно предложить детям самим давать задания по игре своему товарищу у доски (например, в игре «Волчок» могут быть предложены следующие задания: - определи первый или последний звук в слове, - определи место заданного звука в слове, - определи количество слогов в слове, - придумай предложение с этим словом, - нажми на волчок ещё раз и придумай предложение сразу с двумя словами).

Широкие возможности предоставляет программа Mimio Studio для работы по развитию связной речи. Педагог может сам создавать сюжетную картинку или серию сюжетных картинок, необходимых для занятия. Ведь зачастую трудно найти в готовом печатном материале то, что нужно именно для данного занятия, именно для данных детей. Картинка используется на нескольких занятиях. В отличие от статичной печатной данная картинка динамична, то есть её персонажи могут двигаться, что особенно нравится детям. Кроме того, возможно создание проблемной ситуации путем расположения на картинке предмета, не характерного для данного сюжета. Возможно частичное изменение картинки к следующему занятию, что побуждает детей фантазировать, придумывать события, в ходе которых произошло это изменение. Педагог может также создавать картинки к тому или иному литературному произведению, что помогает обучению пересказу (рис. 4)



Рисунок 4. Сюжетная картинка «Лужайка у реки»
Задача: автоматизация звука (ж) в тексте на основе упражнений в составлении рассказа по картинке с использованием выделенных слов

За время использования доски с интерактивной приставкой на занятиях были достигнуты положительные результаты, которые стали возможными благодаря следующим преимуществам интерактивной доски:

1. Выше скорость передачи информации по сравнению с традиционными средствами обучения;
2. Улучшает восприятие материала благодаря разнообразию иллюстративного ряда;
3. Помогает педагогу постоянно взаимодействовать с детьми;
4. Развивает мотивацию и повышает интерес дошкольников к занятиям;
5. Более ясная и динамичная подача материала способствует успешному

решению программных задач;

6. Использование ИКТ позволяет развивать у детей умение ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, на практике овладевать способами работы и обмена информацией с помощью современных технических средств.[5]

Применение игр на доске с интерактивной приставкой в образовательной деятельности оказывает благоприятное воздействие на разностороннее развитие каждого ребенка. Коррекционное занятие получается более насыщенным. За тот же промежуток времени удастся провести больше игр, направленных на автоматизацию и дифференциацию звуков. А это значит, что ребенок получает возможность чаще произнести заданный звук в составе слова, фразы или текста. Процесс автоматизации и дифференциации звуков становится более эффективным. Значительно повышается мотивация ребенка к трудному для него виду деятельности. Систематически проводимый мониторинг выявил, что дети отдают явное предпочтение играм на доске с интерактивной приставкой, по сравнению с другими играми, проводимыми на коррекционном занятии.

Ссылки на источники

1. Яковлев А.И. «Информационно-коммуникационные технологии в дистанционном обучении: Доклад на круглом столе «ИКТ в дистанционном образовании». – М.: МИА, 1999. – 14 с. http://infodoy.blogspot.ru/2014/04/blog-post_16.html [22.12.2016]
2. Зайцева С.А., Иванов В. В. «Современные информационные технологии в школьном образовании» <http://sgpu2004.narod.ru/infotek/infotek2.htm>. [22.12.2016]
3. Кондратьева И.Н., Рубашкин Д.Д. «Mimio: интерактив на маркерной доске». Методическое пособие Москва, ИНТ, 2010 http://intis.com.ua/attachments/article/42/mimio_metodika.pdf [22.12.2016]
4. Емельянова Н.В., Жидкова Л.И., Капицына Г.А. «Коррекция звукопроизношения у детей 5-6 лет с фонетическим нарушением речи условиях логопункта ДОУ: метод. пособие. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2013. – 288с. (Кабинет логопеда.)
5. Абдуразакова Д. «Современные педагогические технологии» <http://www.maam.ru/detskijsad/statja-na-temu-sovremenyepedagogicheskie-tehnologi.html> [22.12.2016]

INFORMATION AND COMMUNICATIVE TECHNOLOGIES AS A MEANS OF OPTIMIZATION OF EDUCATIONAL ACTIVITY IN KINDERGARTEN

Kopitsa Elena

Senior teacher of MBDO d / s № 80, Volzhsky, Volgograd region.

Yemelyanova Natalia

Teacher-logopedist MBDO d / s № 80, Volzhsky, Volgograd region.

Metodict-80@yandex.ru

Abstracts: The use of games on a board with an interactive prefix in educational activities has a beneficial effect on the diversified development of each child. The use of interactive games serves as an additional, rational and convenient source of information, visibility, creates a positive emotional mood, motivates both the child and the teacher. The article presents the stages of teaching children games on the board with an interactive prefix, the algorithm for creating such games, their place in the correctional work of the speech therapist.

Keywords: information and communication technologies; Board with interactive prefix; Mimio Studio; games.