ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБОРУДОВАНИЯ В ОРГАНИЗОВАННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ДЕТЬМИ МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Фадина Елена Александровна
воспитатель МДОУ №80 «Чебурашка», г. Волжский Волгоградская область
metodict-80@yandex.ru

Закарян Эля Лёваевна
воспитатель МДОУ №80 «Чебурашка», г. Волжский Волгоградская область
metodict-80@yandex.ru

Аннотация: Статья посвящена вопросу введения и использования интерактивного оборудования в группах младшего дошкольного возраста. Авторы предлагают различные варианты использования интерактивной доски как в организованной образовательной, так и в свободной деятельности с детьми 3-4 лет. Приведены примеры конкретных игр и игровых заданий для различных образовательных областей и для индивидуальной работы с детьми данного возраста.

Ключевые слова: интерактивное оборудование; младший дошкольный возраст; дидактические игры и упражнения; этапы занятия.

Использование интерактивного оборудования в детском саду является одной из важных ступеней для развития будущего всесторонне развитого и грамотного человека. Оно помогает развивать у детей умение ориентироваться в достаточно сложном информационно-технологичном окружающем мире. И, на наш взгляд, чем раньше ребенок получит эти навыки, тем легче ему будет в дальнейшем обучении.

Бытует мнение, что интерактивное оборудование предназначено для работы со школьниками или, максимум, для работы с детьми старшего дошкольного возраста.Но это совершенно не так. Мы несколько лет используем интерактивное оборудование при работе с детьми младшего дошкольного возраста, и это дает замечательные результаты. Обучение для ребенка становится более интересным и ярким, потому что можно перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, где дети становятся непосредственными участниками образовательного процесса.

Для нас работа с детьми на интерактивной доске становится более продуктивной. Можно представлять новый материал более интересно и увлекательно. Ребенку намного занимательнее выполнять различные задания на интерактивной доске. Ведь можно применять цвета, графику, звуки. Конечно, только при правильном сочетании работы на интерактивной доске и традиционных методов обучения происходит повышение качества обучения детей. Использование интерактивной доски в образовательной деятельности помогает избежать статичности в предъявлении иллюстративного материала, активно участвовать в развертывании сюжета игры, что привлекает внимание

детей. Интерактивная доска и программа MimioStudio позволяют использовать как совершенно новые, так и годами наработанные педагогические методы и приемы, потому что соединяют бесспорные сильные стороны компьютера с ценными качествами обычной доски.

Многие скажут, что использовать интерактивное оборудование для детей младшего возраста можно только в виде средства воспроизведений презентаций или видео, но это далеко не соответствует действительности. Дети 3-4 лет удивительно легко справляются с работой на интерактивной доске, могут использовать электронный маркер - «стилус». Они свободно могут провести линию, обвести или «перетащить» объект в нужное место. Дети достаточно быстро осваивают панель инструментов и работу с геометрическими фигурами и цветом.

Существует несколько особенных требований для работы с детьми этого возраста:

1. Рост ребенка в этом возрасте достаточно мал, и основные объекты слайда должны быть сосредоточены в нижней части доски;

2. Изображения не должны быть крупными, так как с близкого расстояния они будут плохо восприниматься;

3. Нужно соблюдать требования СанПиНа, предъявляемые к работе с интерактивным оборудованием для детей младшего дошкольного возраста. Для детей до 5 лет она не должна превышать 7 минут. Занятие проводится один раз в день и не более 3 раз в неделю, рекомендательно во вторник, в среду и в четверг.

4. Игры и упражнения, используемые педагогом, должны носить развивающий характер.

Использование интерактивного оборудования в основном происходит в рамках организованной образовательной деятельности (на занятиях).

Структура занятия, как правило, традиционна. Традиционны и цели каждого из этапов: познакомить детей с чем-то новым – этап объяснения нового материала; закрепить полученные знания – этап закрепления; выяснить, что же усвоили дети на занятии – итог занятия. Существенно отличаются приемы, с помощью которых достигаются поставленные цели.

При объяснении нового материала следует, прежде всего, учитывать некоторые особенности, характерные для детей данного возраста. У детей увеличивается устойчивость внимания, формируется оригинальность и произвольность воображения, восприятие становится более развитым, начинает развиваться образное мышление. Дети оказываются способными использовать простые схематизированные изображения для решения несложных задач [1].

На этапе *объяснения нового материала* возможны:

- демонстрация видеоматериалов: фрагментов мультфильмов, компьютерных приложений, фрагментов передач о жизни животных и насекомых, различных детских видеопроектов из цикла «История происхождения вещей» и так далее;
- презентации в PowerPoint «Времена года», «Овощи», «Домашние животные», «Животные леса», «Транспорт», «Летит, плывет, ходит» и так далее;
- различные дидактические игры.

Демонстрация видеоматериалов и презентации хорошо всем знакомы, а вот на дидактических играх хочется остановиться подробнее. Ребенок является активным участником игры на доске с интерактивной приставкой, сам находит что-то новое, раннее ему неизвестное. Так, на занятии по речевому развитию детям

предлагается игра «Что чем станет». Она направлена на расширение знаний об окружающем мире, развитие образного мышления, обогащение словаря. Детям предстоит подумать, во что может превратиться дерево, кирпич, стекло и так далее. На доске представлено изображение этих предметов. После словесного обсуждения ребенок нажимает на изображение предмета и попадает на слайд, где изображены различные вещи, сделанные из этого материала. При этом многократно повторяются новые для детей слова «деревянный», «стеклянный», «кирпичный». Формируется правильное согласование этих прилагательных с существительными определенного рода. Далее детям предлагается найти в группе различные предметы с изученными признаками.

На занятиях по познавательному развитию у детей формируются элементарные экологические представления. Игра «Чей домик» направлена на расширение знаний о среде обитания животных и развитие познавательной активности. Получив письмо от Незнайки с просьбой о помощи, дети отправились к нему в гости. Там они встретили различных животных, у которых перепутаны их жилища. Ребятам предлагается отгадать, где живет животное. Если животное переместить в правильный домик, то включается гиперссылка, и дети смотрят видеофрагмент об этом животном в среде его обитания (рис. 1).

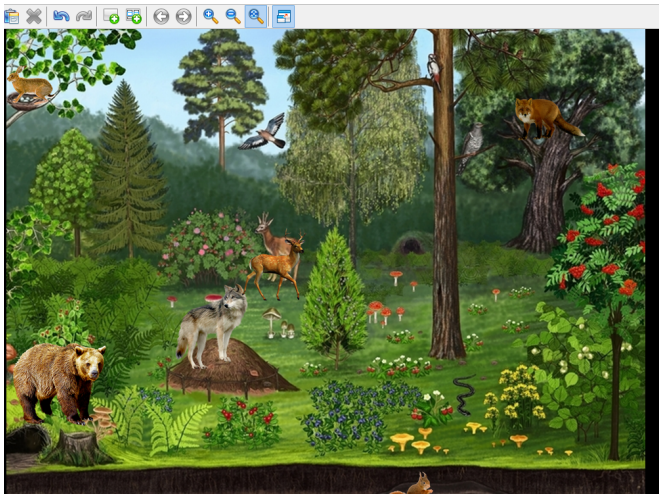


Рисунок 1.

Большую роль играет работа с интерактивным оборудованием на занятиях по формированию элементарных математических представлений в группах младшего дошкольного возраста. В основе получения знаний в данной образовательной области детьми 3-4 лет лежит чувственное восприятие. При формировании элементарных математических представлений у детей младшего дошкольного возраста каждый педагог старается усовершенствовать усвоение систем сенсорных эталонов, выработанных многими поколениями людей (геометрические фигуры, меры величин и др.). Интерактивное оборудование позволяет значительно увеличить образовательное воздействие на занятиях и в игровой деятельности, творчески реализовать математические задачи, способствует развитию у детей воображения.

Игра «Найди один предмет» позволит детям закрепить знания о равенстве и неравенстве групп предметов. В процессе игры дети, сравнивая

количество предметов, ищут один предмет, а правильность выполнения задания проверяют, используя «звуковой сигнал» (рис. 2).

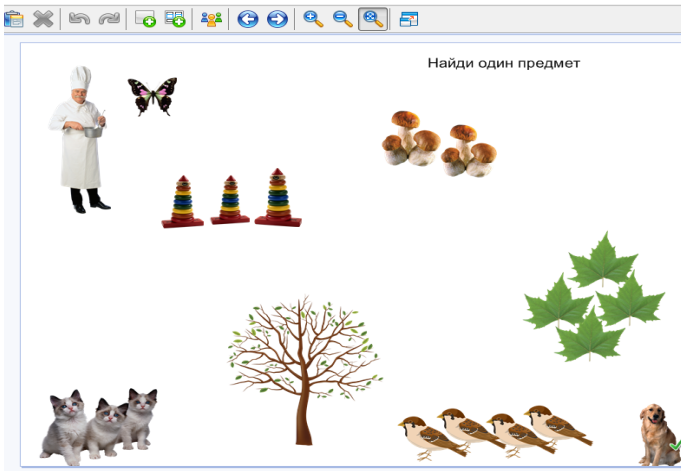


Рисунок 2.

На этапе объяснения нового материала педагоги часто используют различные проблемные ситуации. Дидактическая игра (проблемная ситуация), создающая мотивацию к деятельности, поможет детям познакомиться с новой темой. Игра должна быть такой, чтобы в ходе ее дети видели несколько путей разрешения ситуации и могли выбрать наиболее удачный. Актуально использовать проблемные ситуации в организованной образовательной деятельности по областям: «Социально-коммуникативное развитие» и «Познавательное развитие. Ознакомление с миром природы».

На этапе *закрепления материала* также проводятся различные дидактические игры, в ходе которых дети выполняют задания на основе словесного или визуального представления ранее изученных материалов. Дети по-разному усваивают предлагаемый новый материал, поэтому и задания для его закрепления предлагаются с разными уровнями сложности. Так, в игре «Накроем стол к чаю» необходимо повторить названия чайной посуды, закрепить навыки классификации на основе упражнений в выделении «лишнего», не относящегося к чайной посуде, предмета. Детям предлагается помочь кукле накрыть стол к чаю. На слайде представлены изображения чайной посуды. Дети называют её. Далее вниманию детей предлагается следующий слайд, на котором отсутствует один из изображенных на первом слайде предметов. Дети припоминают, чего не хватает. Возможны и такие варианты игры:

- добавляется ещё какой-то предмет, причем он может относиться к другому виду посуды, надо выявить этот «лишний» предмет, назвать его и сказать, к какому виду посуды он относится (рис. 3).

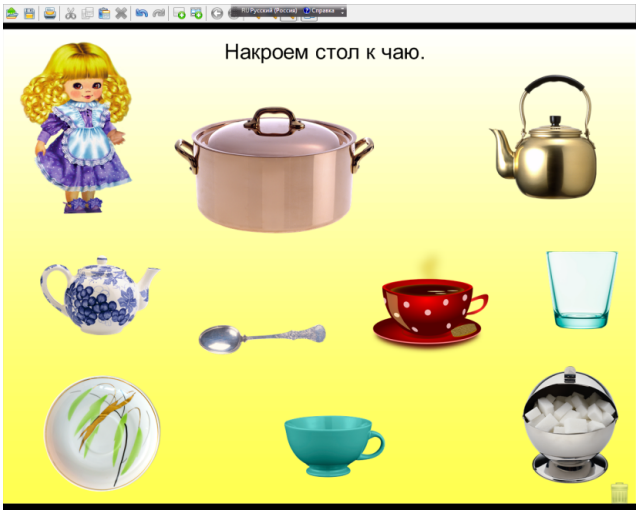


Рисунок 3.

- меняется расположение предметов на слайде, надо восстановить первоначальный вариант расположения предметов.

После выполнения заданий на доске дети продолжают игру в группе, накрывая стол для кукольного чаепития.

При закреплении умения дифференцировать понятий «фрукты» - «овощи» предлагается игра «Поможем собрать урожай». Дети должны сложить (функция «перемещение») в одну корзинку фрукты, в другую – овощи.

Возможны более сложные варианты:

- сгруппировать фрукты и овощи по размеру;
- сгруппировать эти предметы по цвету и форме.

После того как в начале занятия дети познакомились с деревьями (елка, сосна, береза, клен) используется игра «От какой ветки детки?». Предлагаем ребятам определить, с какого дерева упали эти «детки». На доске несколько различных деревьев и отдельно листья (иголки) с каждого дерева. Можно использовать несколько вариантов работы: «перетащить» листик к нужному дереву или соединить линиями листья с деревьями.

На занятиях по художественно-эстетическому развитию на этапе закрепления полученных знаний возможно использование различных творческих заданий на доске с интерактивной приставкой. На занятии по аппликации «Шарф для деда Мороза» детям на доске предлагается шаблон шарфа и набор различных декоративных (геометрических) элементов. Ребята сами выбирают понравившиеся им элементы, могут при желании поменять их цвет. Далее переносят их на шаблон шарфа и располагают в определенной последовательности. Таким образом, дети сами создают образец шарфа для последующего выполнения этой работы на бумаге (рис. 4).

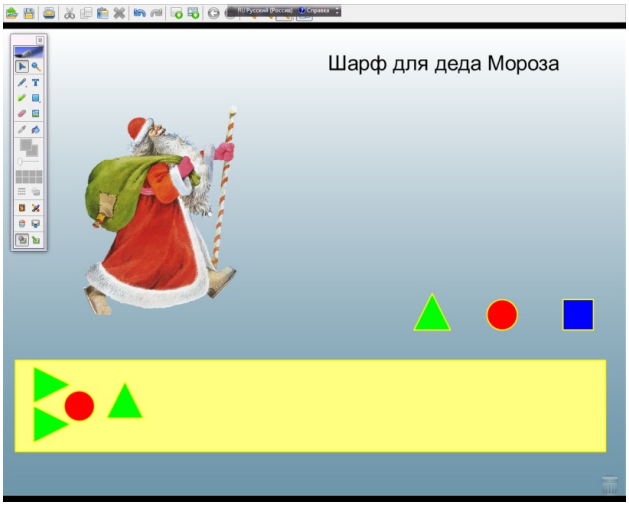


Рисунок 4.

Аналогично строится работа и на занятии по рисованию «Придумай узор». Здесь возможно некоторое усложнение задания. После того как дети составили определенный фрагмент узора, педагог может что-то поменять в нем (цвет, последовательность элементов, размер и т.д.). Детям предлагается восстановить первоначальный вариант, а затем перенести его на бумагу.

Интерактивная доска и программа MimioStudio упрощает овладение символами, моделями. При конструировании какой-либо постройки из конструктора ребенок имеет возможность сделать её модель на доске. Ребенку интересно выбрать разные варианты будущей постройки. Он имеет возможность разобрать ее, рассмотреть детали, добавить несколько своих элементов прежде, чем перейти к работе с реальным конструктором (рис. 5).

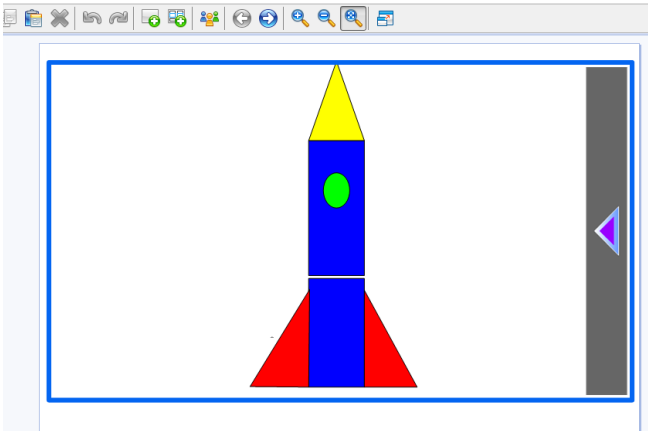


Рисунок 5.

Все представленные выше виды игр и упражнений в организованной образовательной деятельности носят творческий характер. Предлагаемый в играх иллюстративный материал интересен и красочен и соответствует возрастным особенностям детей. В то же время эти игры индивидуальны по своей сути: каждый ребенок может выполнить такое задание по-своему. При объяснении своего варианта задания дети 3-4 лет приобретают первый опыт выступления на публике, учатся высказывать свое мнение, которое может

отличаться от мнения остальных. У них развивается логическое мышление, связная речь.

Неоспорима важность *заключительного этапа занятия*, на котором подводится итог всей проделанной работы. В конце создается игровая ситуация, которая фиксирует индивидуальное освоение каждым ребенком нового материала. На этом этапе предлагаются игры, где детьми используются новые полученные знания или умения и происходит самооценка ребенком своей деятельности по освоению нового.

В свою очередь именно на этом этапе педагог понимает, насколько дети усвоили предлагаемый материал, видит, какие аспекты темы требуют повторения, намечает цели будущей работы. В данном случае игры на доске с интерактивной приставкой имеют несколько вариантов:

- традиционная, но короткая по времени. Например: игра позволяющая выявить умения детей сравнивать предметы по величине, строится на знакомой сказке «Три медведя». С помощью функции «перемещение» дети группируют предметы по величине (рис. 6).

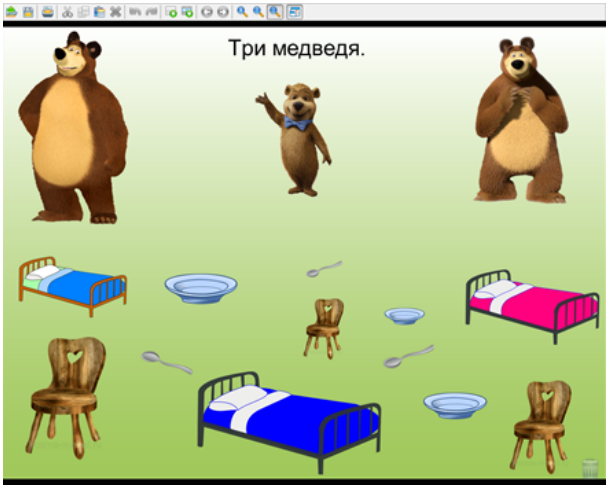


Рисунок 6.

- игра, в конце которой при правильном решении поставленной задачи раздается приятная музыка, веселый смех, звучат аплодисменты. Достигается этот эффект при помощи гиперссылки на звук, которую незаметно включает педагог (ребенок), касаясь стилусом определенного маркера. В игре «Хорошо - плохо» на слайде представлено несколько сюжетных картинок с изображением хороших и плохих поступков детей. Необходимо выбрать, как поступить правильно. При касании стилусом правильной картинки раздается звуковой сигнал.
- игра, в конце которой при правильном решении поставленной задачи происходит переход на другой слайд с изображением правильного решения. В игре «Три сигнала светофора» детям предлагается определить, на какой сигнал светофора можно переходить дорогу. Когда ребенок стилусом касается зеленого цвета светофора, появляется слайд с идущими по пешеходному переходу людьми.

Интерактивную доску и программу MimioStudio интересно использовать и в качестве предметно-схематической модели интерактивного календаря природы, который ведут дети. При этом они пользуются различными значками-символами для обозначения изменений в неживой и живой природе. Использование моделей и схем позволяют сформировать у детей умение анализировать, развивает их образное мышление и способствует развитию связной и диалогической речи. Привлекается внимание детей к признакам предметов, что ведет к обогащению словаря прилагательных. Применение моделирования оказывает большое влияние на развитие памяти, внимания и мышления. Для ориентировки детей в пространстве используются различные схемы группы, сада, план участка, игровые лабиринты.

Таким образом, систематическое использование мультимедийных программ в процессе обучения детей 3-4 лет в сочетании с традиционными методами и педагогическими новинками значительно повышает результаты обучения детей с разноуровневой подготовкой. Ведь в одной группе есть дети, которые до 3 лет не посещали детский сад, и дети, получившие определенные знания в группе раннего возраста. Дети младшего дошкольного возраста, на наш взгляд, более гибко и динамично воспринимают новые образовательные технологии в условиях инновационного образовательного пространства.

Совместная деятельность с детьми в процессе освоения образовательной программы означает, что и педагог, и ребенок вносят свой особый творческий вклад, обмениваются идеями, способами действий. Ведь зачастую дети действуют совершенно не так, как планировалось, удивляя педагогов новыми способами решения той или иной задачи.

Ссылки на источники

1. Воспитание и обучение в средней группе детского сада. Программа и методические рекомендации/ Состав. В.В. Гербова. – М.: Мозаика-Синтез, 2006.-192с.

POSSIBILITIES OF USING INTERACTIVE EQUIPMENT IN EDUCATIONAL ACTIVITY WITH TODDLERS

Fadina Elena
Educator of MDOU number 80 "Cheburashka", Volzhsky, Volgograd region
Metodict-80@yandex.ru

Zakaryan Elya
Educator of MDOU number 80 "Cheburashka", Volzhsky, Volgograd region
Metodict-80@yandex.ru

Abstracts: The article is devoted to the introduction and use of interactive equipment in groups of younger preschool age. The authors offer various options for using the interactive whiteboard in both organized educational and free activities with children 3-4 years old. Examples of specific games and games for different educational areas and for individual work with children of this age are given.
Keywords: interactive equipment; toddlers; Didactic games and exercises; Stages of the lesson.