



Марина КОГТЕНЁВА,
заместитель заведующего
по основной деятельности,
ясли-сад № 84 г.Могилёва

ОБУЧЕНИЕ С УВЛЕЧЕНИЕМ

В государственном учреждении образования «Ясли-сад № 84 г.Могилёва» на протяжении 2013/2014 учебного года реализовывался инновационный проект «Внедрение интерактивных электронных средств обучения в образовательный процесс учреждения дошкольного образования» (консультант — Анжелика Анатольевна Мещерякова, старший научный сотрудник Центра образовательных технологий Научно-исследовательского института теории и практики государственного управления Академии управления при Президенте Республики Беларусь). Цель проекта — создание условий для стимулирования и поддержки эмоционального, нравственного и интеллектуального развития ребёнка, формирование творческого потенциала через внедрение интерактивных электронных средств обучения в образовательный процесс учреждения дошкольного образования.

Работа над инновационным проектом внесла существенные изменения в деятельность учреждения образования: созданы условия, способствующие повышению качества дошкольного образования путём разработки и апробирования технологий мультимедийного сопровождения образовательного процесса, расширено использование информационных технологий и электронных средств в работе с законными представителями воспитанников. Педагоги яслей-сада стремятся к созданию информационно-методического обеспечения образовательного процесса, используя средства информационно-

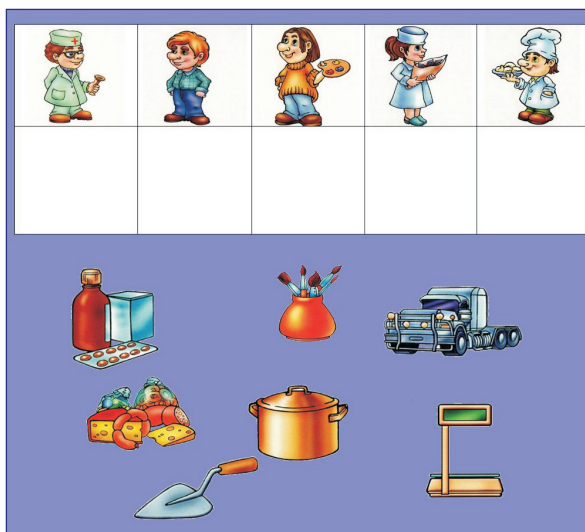
коммуникационных технологий (ИКТ), внедрению современных электронных дидактических материалов по разделам учебной программы дошкольного образования, их интеграции с традиционными средствами обучения.

В ходе реализации инновационного проекта педагоги научились создавать мультимедийные презентации, слайд-программы, интерактивные электронные игры, работать с ресурсами Интернета.

Техническое обеспечение проекта — интерактивная доска, перо (указка), ноутбук, Интернет, компьютерная техника, программные продукты для обеспечения эффективной деятельности педагогов.

Особенности интерактивной доски связаны с возможностью работать на экране при помощи электронного пера, что даёт возможность анимации, перемещения объектов, изменения и выделения наиболее значимых элементов при помощи цвета, шрифта. Это позволяет задействовать визуальные, аудиальные, а также кинестетические каналы усвоения информации, придаёт воспитанникам уверенности: они знают, что всегда могут вернуться на шаг назад, что-то изменить или исправить.

Электронным пером можно рисовать, менять цвет и толщину линии, писать, делать пометки поверх представленного на экране изображения, перемещать рукой или указкой и изменять какие-либо объекты, увеличивать, уменьшать их, разворачивать, вырезать, стирать с экрана, копировать и вставлять, отменять или возвращать действия.



ставленных изображений (лекарства, продукты, мастерок, кисти, весы, автомобиль, кастрюля) пользуется каждый представитель профессии. Ребёнок называет предмет или инструмент, объясняет, для чего он необходим и с помощью указки переносит в соответствующую ячейку.

Вредно—полезно

Задачи: формировать представления о пользе продуктов питания; развивать активный словарь; воспитывать привычку употреблять в пищу полезные продукты.

Игровые правила: назвать, показать на экране, рассказать о полезных или неполезных продуктах.

Игровые действия: выбрать изображение продукта, назвать, объяснить его пользу (вред) и соединить с весёлым либо грустным смайликом.



Ход игры

Педагог предлагает рассмотреть изображения продуктов питания и определить,

какие из них полезные, а какие нет. Ребёнок с помощью указки показывает изображение продукта, называет его, объясняет, почему он является полезным (вредным) и перемещает к соответствующему смайлику. Если определил правильно, то изображение исчезает, а если нет, то возвращается на место. В конце игры появляется таблица с ответами, педагог с детьми называет полезные и вредные продукты питания.

ИГРЫ ПО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «РЕБЁНОК И ПРИРОДА»

Развитие растения

Задачи: формировать представления об этапах роста растения; развивать память, мышление, внимание; воспитывать внимательное отношение к растениям.

Игровые правила: определить последовательность роста растения, размещая изображения в правильном порядке.

Игровые действия: разместить изображения стадий роста растения друг за другом в соответствии с последовательностью его развития.



Ход игры

Педагог показывает на экране перепутанные изображения последовательности роста фасоли. Ребёнок с помощью указки переставляет эти изображения в нужном порядке. После того, как изображения размещены в соответствии с развитием растения, указкой нажимает на экране кнопку с надписью «проверка». Если действия выполнены правильно, то изображения отмечаются зелёной «галочкой», а если нет — красным «крестиком».

Зимующие и перелётные птицы

Задачи: формировать представления о перелётных и зимующих птицах; разви-

вать активный словарь, связную речь; воспитывать бережное отношение к живым существам, их среде обитания.

Игровые правила: разместить изображения перелётных и зимующих птиц согласно их среде обитания в зимнюю пору года.

Игровые действия: назвать птицу, определить, перелётная она или зимующая, перенести её на соответствующую спираль с изображением летней или зимней поры года.



Ход игры

На экране изображены птицы. Педагог предлагает детям с помощью указки показать изображения зимующих (перелётных) птиц и назвать место их обитания в зимний период года. Если ребёнок определил правильно, то изображение исчезает, а если неправильно — возвращается на место. В конце игры появляется таблица с ответами, дети называют перелётных и зимующих птиц.

ИГРЫ ПО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «ЭЛЕМЕНТАРНЫЕ МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ»

Найди нужную цифру

Задачи: закреплять умение соотносить группу предметов с цифрой практически путём (графически); развивать память, внимание, логическое мышление; воспитывать культуру познания.

Игровые правила: соединить линией (стрелкой) цифру с соответствующим количеством предметов.

Игровые действия: посчитать количество изображённых предметов посуды и соотнести с цифрой графическим путём.



Ход игры

Педагог предлагает детям помочь Золушке: злая мачеха заставила её пересчитать всю посуду. Если Золушка не справится, то не сможет попасть на бал. На экране изображения предметов посуды расположены группами (чайники, салатницы, чашки, кастрюля, тарелки, сковороды). Педагог предлагает рассмотреть их, посчитать предметы в каждой группе и соединить линией (стрелкой) с соответствующей цифрой.

На какие цифры похожи?

Задачи: закрепить умение узнавать, называть и различать цифры от 0 до 9; развивать наблюдательность, воображение, логическое мышление, речь; воспитывать культуру познания, интеллектуальные чувства.

Игровые правила: рассмотреть изображения различных предметов и определить, на какую цифру они похожи.

Игровые действия: назвать предмет, похожий на определённую цифру и переместить к соответствующему изображению цифры.

Ход игры

Педагог обращает внимание детей на то, что в окружающем мире есть много разных предметов. Если посмотреть на них внимательно, то можно заметить, что некоторые похожи на цифры. Дети рассматривают на экране изображения предметов и цифр,



ними пустая ячейка. Необходимо сосчитать количество предметов слева и справа от ячейки и поставить нужный знак ($>$, $<$, $=$).

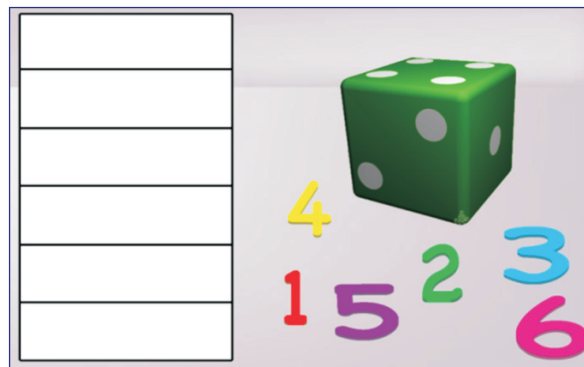
Цифры

Задачи: расширить представления о цифрах от 1 до 6, составе числа из единиц (в пределах 6); развивать память, мышление, внимание; воспитывать культуру познания, интеллектуальные чувства.

Игровые правила: соот-

нести количество точек на кубике с соответствующими цифрами.

Игровые действия: вращение кубика, счёт количества точек, соотношение количества с цифрой, перемещение в таблицу.



Ход игры

На экране — изображение кубика, на сторонах которого определённое количество точек (от 1 до 6). Под кубиком расположены цифры (от 1 до 6). Слева находится таблица с пустыми строками. Ребёнок, вращая кубик при помощи указки, считает количество точек на выпавшей стороне. Называет цифру, которая соответствует этому количеству, и перемещает её в таблицу.

Расставь предметы

Задачи: формировать умение различать и называть геометрические фигуры (прямоугольник, ромб, пятиугольник);

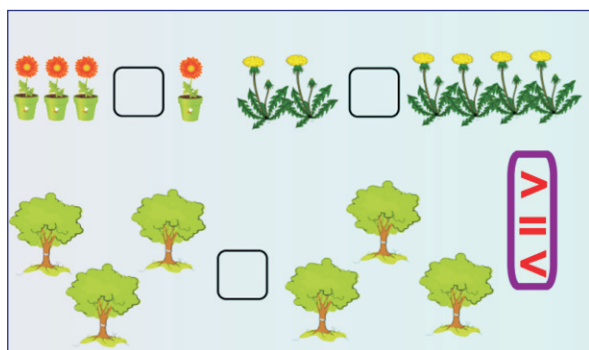
перемещают при помощи указки цифру к изображению предмета (объекта), с которым она имеет сходство.

Сравни

Задачи: закрепить представления о математических знаках: «больше», «меньше», «равно», состава числа из единиц (в пределах 5); развивать внимание, мышление; воспитывать чувство уверенности в себе.

Игровые правила: сосчитать количество предметов справа и слева от ячейки, переместить знак «больше», «меньше», «равно» в свободную ячейку.

Игровые действия: перемещение нужного математического знака в пустую ячейку.



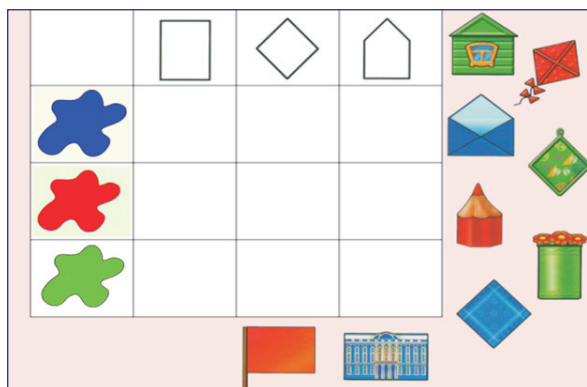
Ход игры

На экране представлены изображения групп одинаковых предметов и между

развивать внимание, мышление; воспитывать культуру познания, интеллектуальные чувства.

Игровые правила: разместить предметы в ячейки таблицы в соответствии с заданными цветом и фигурой.

Игровые действия: распределить предметы в соответствии фигура—цвет.



Ход игры

На экране представлена таблица с девятью незаполненными ячейками. Строки таблицы обозначены 3 цветами: красный, зелёный, синий; столбцы — тремя геометрическими фигурами (прямоугольник, ромб, пятиугольник). Рядом с таблицей изображены 9 предметов разных форм и цвета. Предлагается распределить их в таблице так, чтобы они соответствовали цвету (по горизонтали) и форме (по вертикали). Предварительно ребёнок называет правило (принцип), в соответствии с которым надо заполнять таблицу.

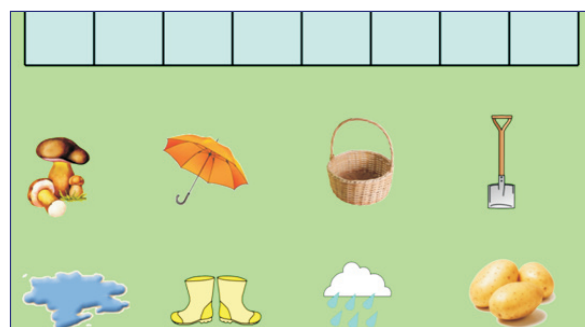
ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МЕТОДОВ И ПРИЁМОВ ОТСМ-РТВ-ТРИЗ-ТЕХНОЛОГИИ

Логическая цепочка

Задачи: систематизировать представления детей о характеристиках осени; развивать внимание, логическое мышление, воображение, речь; воспитывать познавательное отношение к природе.

Игровые правила: соединить изображения по смыслу и объяснить, как они связаны между собой.

Игровые действия: переместить изображения в ячейки, объяснить свой выбор.



Ход игры

Вверху экрана таблица из пустых ячеек, под ней — изображения гриба, зонтика, корзины, лопаты, лужи, резиновых сапог, тучи с дождём, картофеля.

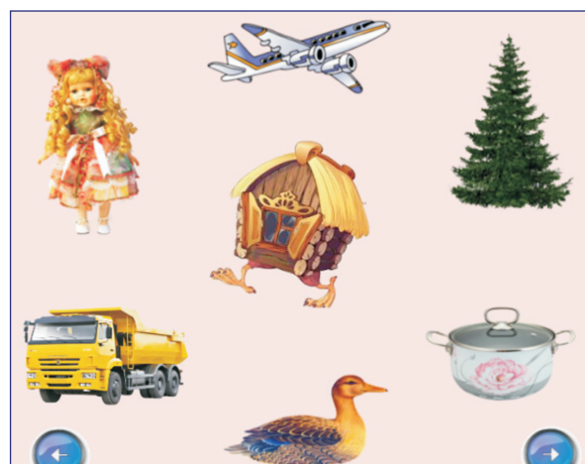
Педагог предлагает детям соединить изображения таким образом, чтобы не осталось ни одной пустой ячейки, и объяснить, как они связаны между собой. Например: в первую ячейку помещаем гриб, т.к. осенью собирают грибы. Во вторую помещаем тучу с дождём, т.к. грибы растут, когда идёт дождь. В третью ячейку помещаем лужу, т.к. когда идёт дождь на земле образуются лужи и т.п.

Угадай

Задачи: уточнить и расширить представления о предметах окружающей жизни; развивать внимание, логическое мышление, речь, память; воспитывать познавательный интерес.

Игровые правила: угадать загаданный объект, поэтапно исключая изображения предметов окружающей жизни.

Игровые действия: определить загаданное изображение и объяснить свой выбор.



Ход игры

На экране изображения предметов окружающей жизни и объектов живой природы: кукла, самолёт, ель, машина, утка, кастрюля, избушка. Необходимо угадать один из представленных предметов.

Например:

То, что я загадала, не умеет плавать. (*Лишний объект — утка.*) Изображение исчезает с экрана.

То, что я загадала, не умеет летать. (*Лишний объект — самолёт.*) Изображение исчезает с экрана.

То, что я загадала, не умеет перевозить грузы. (*Лишний объект — машина.*) Изображение исчезает с экрана.

То, что я загадала, не похоже на человека. (*Лишний объект — кукла.*) Изображение исчезает с экрана.

То, что я загадала, не имеет иголок. (*Лишний объект — ель.*) Изображение исчезает с экрана.

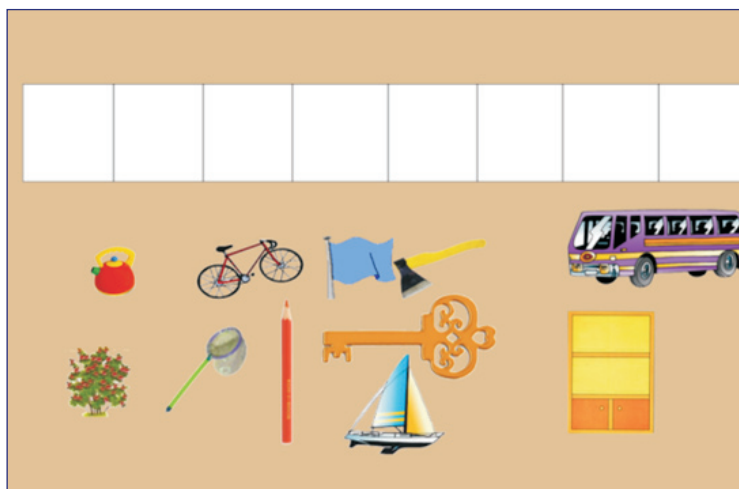
В том, что я загадала, нельзя варить. (*Лишний объект — кастрюля.*) Изображение исчезает с экрана.

Какой объект я загадала? (*Избушка.*)

В помощь учителю-дефектологу представлены игры для работы над словарём, для формирования обобщающих понятий, пространственных представлений, правильных грамматических конструкций, развития связной речи и психических процессов. Их преимущество заключается в возможности учёта особенностей развития воспитанников и внесения необходимых изменений и корректировки.

Цепочка слов

Задачи: совершенствовать артикуляционный аппарат; развивать зрительное восприятие, слуховую память, речь; воспитывать элементарное осознание особенностей своего произношения, умение оценивать свою речь, стремление совершенствовать её.



Игровые правила: составить цепочку из слов.

Игровые действия: выделить первый и последние звуки в названиях изображённых предметов, составить цепочку слов.

Ход игры

Педагог предлагает рассмотреть на экране изображения предметов (чайник, велосипед, сачок, флаг, дерево, карандаш, ключ, корабль, шкаф, автобус, топор), назвать их, составить цепочку слов. Например, ребёнок называет слово «карандаш» и перемещает его изображение в первую ячейку. Педагог уточняет, на какой звук заканчивается слово «карандаш» и предлагает найти из имеющихся изображений то, название которого начинается на звук [ш]. Ребёнок помещает изображение шкафа в следующую ячейку. По такой аналогии заполняются все ячейки.

Найди пару

Задачи: формировать понимание отношений между словами-антонимами; развивать внимание, речь; воспитывать осмысленное отношение к грамматической правильности речи, стремление говорить правильно.

Игровые правила: составить пару из изображений с противоположным значением.

Игровые действия: переместить изображение в нужную ячейку.



Ход игры

На экране — таблицы, состоящие из двух ячеек и предметных изображений (пальто, слон, мыш, сидит, открытая сумка, стул с обивкой, девочка, машина, пустой стакан, мальчик, страус, закрытая сумка, стул без обивки, мыш бежит, машина едет, лев, стакан с напитком, пожилой человек, плачущий мальчик, бегемот танцует). Необходимо подобрать изображение с противоположным значением и переместить в соседнюю ячейку, назвав пару. Например, открытая сумка — закрытая сумка.

На поляне

Задачи: расширять словарный запас; совершенствовать грамматический строй речи; упражнять в употреблении предлогов: в, на, по, с, под, над, из-за, из-под); развивать внимание; воспитывать осмысленное отношение к грамматической правильности речи, стремление говорить правильно.

Игровые правила: составить предложение с использованием предлога.

Игровые действия: переместить изображение насекомого на поляну.

Ход игры

На экране изображения: поляна и насекомые. Педагог предлагает переместить насекомых на поляну и ответить на вопросы:

— Где находится насекомое? (*Бабочка сидит на цветке, гусеница заползла за пен, паук ползает по паутине.*)



— Откуда насекомое улетит (уползёт)? (*Бабочка улетит с цветка, гусеница уползёт из-под пня.*) И т.д.

Чей хвостик

Задачи: развивать умение образовывать и употреблять притяжательные прилагательные; развивать навыки словообразования, зрительное внимание, восприятие; воспитывать осмысленное отношение к грамматической правильности речи, стремление говорить правильно.

Игровые правила: определить, какого животного хвост.

Игровые действия: соединить изображение животного с изображением соответствующего хвоста.



Ход игры

На экране изображения диких и домашних животных (заяц, свинья, лошадь, лиса, волк, обезьяна), отдельно изображены их хвосты. Педагог просит детей назвать, чей хвостик потерялся, и соединить их. Затем необходимо ответить на вопросы: Чей?

Чья? Чьё? Чьи? (Лисий, волчий, заячий и т.д.)

Наведи порядок

Задачи: формировать умение находить слова, соответствующие роду имён существительных; развивать зрительное внимание, логическое мышление; воспитывать осмысленное отношение к грамматической правильности речи, стремление говорить правильно.

Игровые правила: найти изображения предметов в соответствии с родом существительных, о которых можно сказать «он», «она», «оно», и переместить их в подходящий шкаф.

Игровые действия: переместить изображения предметов одежды и обуви к изображению шкафов с надписями «он», «она», «они».



Ход игры

На экране изображены три одинаковых шкафа с табличками «он», «она», «они». Под ними изображения одежды и обуви (шуба, колготы, комбинезон, куртка, перчатки, носки, сапог, туфли, шарф, халат, шапка, майка, рубашка, брюки). Педагог просит ребёнка навести порядок — разложить вещи по шкафам.

Чего не бывает летом

Задачи: формировать умение составлять описательный рассказ по иллюстрации, выделять характерные признаки времени года (лето); развивать внимание, мышление, связную речь.



Игровые правила: определить изображения предметов или явлений, не соответствующих времени года, изображенного на картинке.

Игровые действия: нажать пером на изображения предметов (явлений), не соответствующих времени года (лето), изображенного на картинке.

Ход игры

На экране — иллюстрация поры года «Лето», изображения различных сезонных явлений (листопад, санки, снежинки, снеговик, радуга и т.д.). Ребёнок выбирает те, на которых изображены явления или предметы, не относящиеся к лету, называет их и с помощью указки нажимает на изображение. Если изображение выбрано верно, оно исчезнет, если неверно — возвратится на место. После того, как задание будет выполнено, дети составляют рассказ-описание о лете.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании: 13 января 2011 г. № 243-З. — Минск: Амалфея, 2012.
2. Мулярчик, С.Е. Интерактивная доска в образовательном процессе. Методические рекомендации для участников образовательного процесса по работе с интерактивной доской: описание возможностей, методик применения и особенностей разработки учебных занятий. — Государственное учреждение «Гродненский областной УМЦ ПО, 2012.
3. Учебная программа дошкольного образования. — Минск: НИО, 2012.