



Людмила ЯНКОВСКАЯ,
заведующий,



Анастасия ХАМПАЕВА,
заместитель
заведующего по основной
деятельности,

ясли-сад № 522 г.Минска

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СИСТЕМЕ МЕТОДИЧЕСКОЙ РАБОТЫ

Использование информационно-коммуникационных технологий (далее — ИКТ) в образовательном процессе является одним из важнейших условий модернизации системы образования Республики Беларусь. Внедрение ИКТ в образовательный процесс учреждения дошкольного образования предполагает как создание материально-технической базы, так и развитие информационной компетентности педагогических работников.

Участие яслей-сада № 522 г.Минска в инновационной деятельности в рамках реализации Республиканского инновационного проекта «Внедрение модели формирования профессиональной компетентности воспитателей дошкольного образования посредством ИКТ (2015—2019)» способствует профессиональному развитию педагогических работников, стимулированию их к творчеству и саморазвитию, повышению качества методической работы учреждения дошкольного образования.

Для осуществления проекта нашим учреждением дошкольного образования были приобретены компьютеры, мультимедийный проектор, экран, интерактивная доска, цифровая видеокамера, фотоаппарат, система интерактивного опроса, мультимедиа, обеспечен доступ в сеть Интернет.

На начальном этапе реализации проекта был изучен уровень компетентности педагогических работников в области ИКТ, который оказался достаточно высоким, однако для успешного осуществления проекта необходимо было освоение программы сертификационного экзамена в категории «Учебно-воспитательная работа». В нашем учреждении был организован постоянно действующий семинар по подготовке к данному экзамену. В результате 76% педагогических работников являются сертифицированными пользователями ИКТ.

С целью организации инновационной деятельности и повышения её эффективности работу педагогического коллектива учреждения дошкольного образования было решено осуществлять в рамках единой темы годового плана. Так, например, в 2015/2016 учебном году педагогический коллектив работал над реализацией задачи по развитию познавательной активности детей дошкольного возраста в процессе проектной деятельности. Находясь в проблемном поле методической работы учреждения в целом, и в соответствии со своими профессиональными интересами, педагогические работники формулировали темы самообразования и работали над их раскрытием: «Метод проекта как сред-

ство развития коммуникативных навыков детей среднего дошкольного возраста», «Познавательное развитие детей старшего дошкольного возраста посредством экспериментирования», «Использование метода наглядного моделирования в процессе развития познавательной активности детей младшего дошкольного возраста» и др.

С целью вовлечь начинающих педагогических работников в творческую учебно-познавательную деятельность проводились семинары-практикумы по запросам с применением активных методов обучения: дискуссий, диспутов, викторин, деловых игр. Так, при проведении семинара-практикума «Реклама методического приёма» педагоги-тьюторы в игровой форме актуализировали и дополнили знания начинающих воспитателей дошкольного образования о наглядном моделировании, экспериментировании, ОТСМ-ТРИЗ.

Новые возможности ИКТ стимулируют интерес к процессу взаимодействия в режиме удалённого доступа, активизируют систематическую, планомерную работу по самообразованию [2, с. 12].

Использование интернет-ресурсов даёт возможность педагогическим работникам расширять своё информационно-образовательное пространство, создаёт условия для профессионального роста и самообразования, позволяет использовать информационные ресурсы педагогического сообщества в своей профессиональной деятельности, общаться с коллегами, принимать участие в обсуждении актуальных вопросов, в онлайн мероприятиях и т.д. Центром работы по повышению профессиональных компетенций педагогических работников стал разработанный и наполненный актуальным содержанием тематический сайт учреждения дошкольного образования (<http://shkola.ddu522.minsk.edu.by/>). Так, содержание раздела сайта «Работа с воспитанниками» разработано в соответствии с учебной программой дошкольного образования и представляет собой материал по таким направлениям, как: социально-нравственное, личностное, речевое, познавательное, физическое и эстетическое развитие. В каждом направлении представлены методические рекоменда-

ции по организации и проведению занятий и занятия по образовательным областям для воспитанников всех возрастов, а также вспомогательный материал для эффективной организации образовательного процесса. В разделе сайта «В помощь педагогу» представлены картотеки опытов, сюжетно-ролевых и подвижных игр, игр экологической направленности, а также пальчиковая гимнастика. В разделе сайта «Работа с родителями» представлены образцы анкет, оформление родительского уголка, методические разработки родительских собраний и консультации для родителей. В разделе сайта «Актуально» представлены игры для интерактивной доски по различным областям учебной программы дошкольного образования.

В пополнении сайта принимают участие как опытные, так и начинающие воспитатели дошкольного образования, что способствует повышению уровня компетенций педагогических работников в области ИКТ, создаёт реальные возможности построения открытой системы непрерывного образования и делает познавательную деятельность педагогических работников более эффективной.

Подготовка победителей городского этапа Республиканского конкурса исследовательских работ детей дошкольного возраста «Я — исследователь», участие в конкурсе методических разработок для дошкольного образования «Ступенька в будущее», в Международной научно-практической конференции «Профессиональные педагогические сообщества: традиции и инновации» в 2016 году способствовали повышению активности и качества самообразования педагогических работников.

Повысилось качество обобщённого педагогического опыта («Проектная деятельность как средство развития социального опыта детей старшего дошкольного возраста», «Использование игровых методов и приёмов как условие формирования географических представлений детей дошкольного возраста», «Развитие лексико-грамматических средств языка детей дошкольного возраста посредством электронных средств обучения»).

Решением координационного совета и приказом Комитета по образованию Мингорисполкома с 2016 года яслям-саду № 522 г. Минска присвоен статус городского ресурсного центра по управленческой деятельности. Это свидетельство повышения авторитета, формирования положительного имиджа нашего учреждения дошкольного образования.

В ходе реализации инновационного проекта повысился уровень компетентности педагогических работников в области ИКТ. По данным диагностического интервью, конкурса методических разработок было выявлено, что 25% воспитателей дошкольного образования перешли с репродуктивного уровня в поисковый, 36% — с поискового в творческий.

Таким образом, в процессе реализации Республиканского инновационного проекта «Внедрение модели формирования профессиональной компетентности воспитателей дошкольного образования посредством ИКТ (2015—2019)» в нашем учреждении дошкольного образования разрабатываются и апробируются новые механизмы управления в системе дифференцированной методической работы учреждения дошкольного образования.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании: с изменениями и дополнениями по состоянию на 12 марта 2012 г. — Минск: Национальный центр правовой информации Республики Беларусь, 2012.

2. *Шашок, В.Н.* Современные технологии в дополнительном образовании педагогов / В.Н. Шашок // Пралеска. — 2014. — № 3. — С. 10.

В ИГРЕ — ОБ ИГРЕ

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА

ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Цель: повышение уровня аналитической и рефлексивной культуры воспитателей дошкольного образования.

Задачи: создать атмосферу творческого поиска; систематизировать знания воспитателей дошкольного образования по организации игровой деятельности детей дошкольного возраста; стимулировать развитие инициативы и творчества.

Материал и оборудование: карточки с названиями сюжетно-ролевых игр, с изображениями атрибутов к ним, с указанием составляющих здорового образа жизни, гонг, таймер, 3 коробки с набором материала, бэйджи с эмблемами команд, дипломы победителей, призы, дидактическое пособие «Кольца Луллия», интерактивная доска, система интерактивного опроса, 3 ноутбука, по количеству участников: бумага, фломастеры.

Ход мероприятия

Ведущий (В.). Добрый день, уважаемые коллеги! Великий педагог В.А. Сухомлинский писал: «Игра — это огромное

светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». Наша встреча посвящена вопросам организации игровой деятельности воспитанников, поэтому проведём мы её в форме интерактивной игры.

Ведущий представляет членов жюри.

В. В игре принимают участие команды: «Развивай-ка», «Умней-ка», «Начинай-ка». Прошу капитанов представить команды.

В центр зала поочерёдно выходят капитаны.

Девиз команды «Развивай-ка».

Наши дети все играют,
И игра их развивает.
Мы сегодня победим,
Мы все игры знать хотим!

Девиз команды «Умней-ка».

Дети — умнички у нас.
Они играют — высший класс!
Чтобы нам умнее стать,
Тоже нужно поиграть!

Девиз команды «Начинай-ка».

Чтоб игру организовать,
 Всем программу нужно знать.
 Дальше творчество подключим
 И в игре всему научим!

В. Перед вами на интерактивном экране виды игр: сюжетно-ролевые, дидактические, строительные и подвижные. Это направления нашей игры. Капитаны команд будут по очереди выбирать направление, каждое из них содержит несколько различных заданий. За правильно выполненное задание команда получает 1 балл. В конце мы подведём итог игры и определим команду-победителя.

Направление «Сюжетно-ролевые игры»

Цель: совершенствование знаний и умений воспитателей дошкольного образования по организации сюжетно-ролевых игр.

1-е задание. «Кольца Луллия»

Задачи: углубить знания по организации и проведению сюжетно-ролевых игр; развивать нестандартное мышление.



На первом круге — карточки с названием сюжетно-ролевых игр («Аптека», «Магазин продуктов», «Кафе» и т.д.), на втором — с изображением атрибутов к играм (кассовый аппарат, ножницы, весы и т.д.), на третьем — с указанием составляющих здорового образа жизни (рациональное питание, соблюдение режима дня, физическая активность и т.д.).

Капитаны команд подходят к пособию, поочередно раскрывают кольца и, по-

лучив случайный результат, после 3 мин обсуждения в команде, объясняют, как можно сформировать у детей представления о здоровом образе жизни (например, о рациональном питании — при помощи игрушки автомобиля в сюжетно-ролевой игре «Больница»).

2-е задание. «Планировщик»

Задача: совершенствовать знания воспитателей дошкольного образования по планированию и проведению сюжетно-ролевых игр.

Капитаны команд из рук ведущего берут карточки с названиями сюжетно-ролевых игр («Медицинский центр», «Салон красоты», «Кафе»). Командам предлагается в течение 3 мин спланировать предварительную работу к ним.

Жюри подводит итог.

Направление «Дидактические игры»

Цель: повышение навыков воспитателей дошкольного образования по организации и проведению дидактических игр.

1-е задание. «Плакат»

Задачи: совершенствовать компетентность воспитателей дошкольного образования в области ИКТ; развивать творческое воображение.

Капитаны команд выбирают по ноутбуку, в каждом из которых на «Рабочем столе» содержится электронная папка с одной из тем («Здоровый образ жизни», «Берегите природу», «Правила дорожного движения») и подборкой изображений к ней. Командам предлагается в течение 5 мин с помощью средств ИКТ в электронном виде оформить плакат и перечислить варианты его использования как дидактического пособия. После выполнения задания плакат выводится на интерактивный экран, и команда защищает свой проект.

2-е задание. «Четвёртый лишний»

Задачи: совершенствовать знания воспитателей дошкольного образования о разнообразии дидактических игр; развивать логическое мышление.

На экране интерактивной доски появляется изображение четырёх видов спорта. Через 3 мин необходимо назвать лишний, объяснить почему и придумать вариант дидактической игры «Четвёртый лишний», направленный на освоение воспитанниками какой-либо области учебной программы дошкольного образования.

3-е задание. «Классификатор»

Задача: углубить знания воспитателей дошкольного образования о классификации дидактических игр.

На интерактивной доске предлагается распределить дидактические игры в соответствии с имеющейся классификацией (с игрушками и предметами, настольно-печатные, словесные). Каждой команде даются различные дидактические игры и 3 мин на выполнение, после чего необходимо объяснить, как использовать в образовательном процессе тот или иной вид игры.

Жюри подводит итог.

Направление «Строительные игры»

Цель: закрепление знаний воспитателей дошкольного образования об организации конструктивной деятельности воспитанников.

1-е задание. «Прораб»

Задача: углубить знания воспитателей дошкольного образования об этапах работы по организации строительных игр.

С использованием системы интерактивного опроса при помощи пультов воспитателям дошкольного образования предлагается в течение 3 мин выстроить последовательность усложнения конструирования. После выполнения задания на экран выводятся диаграммы результатов каждой из команд, определяется победитель.

Правильная последовательность: 1 — возведение сооружений взрослым с показом детям всех приёмов конструирования и пояснения действий; 2 — показ образца строения, выполненного воспитателем дошкольного образования, с последующим анализом его составных частей; 3 — по-

каз приёмов конструирования, которыми дети овладевают для возведения построек; 4 — предложение образца незаконченного строения, которое детям необходимо закончить самостоятельно; 5 — конструирование по теме или заданным условиям; 6 — возведение детьми сооружений по их собственному замыслу.

2-е задание. «Проблемная ситуация»

Командам предлагается проблемная ситуация. Необходимо за 3 мин найти как можно больше её решений.

Два мальчика затеяли игру. Каждый взял машину. Из конструктора Саша построил большой гараж и дорогу, а Ваня построил только гараж. Чтобы игра была интереснее, Ваня начал ездить своей машиной по дороге, построенной его другом. Саша оттолкнул Ваню и сказал: «Надо было свою дорогу строить». Ваня от обиды расплакался и сломал дорогу. А Саша в отместку сломал гараж Вани...

Жюри подводит итог.

Направление «Подвижные игры»

Цель: совершенствование знаний воспитателей дошкольного образования по развитию двигательной активности и физических качеств воспитанников посредством подвижных игр.

1-е задание. «Блиц»

Задачи: повысить уровень аналитической культуры воспитателей дошкольного образования; совершенствовать знание учебной программы дошкольного образования.

На электронном экране появляется вопрос. На него будет отвечать та команда, которая первой подаст сигнал. В случае неверного ответа право отвечать на вопрос переходит другим. Затем на экране появляется правильный ответ.

Вопросы:

- Назовите ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста. (*Игра.*)
- Как часто планируются подвижные белорусские народные игры? (*Один раз в неделю.*)

- Каково оптимальное количество повторений одной игры? (3–5 раз.)
- Какое основное назначение игр малой подвижности? (*Восстановление пульса и дыхания у детей.*)
- Как называются игры для развития у детей мелкой моторики? (*Пальчиковые игры.*)
- В каком возрасте широко используют игры-эстафеты? (*В старшем дошкольном возрасте.*)

2-е задание. «Всё в дело!»

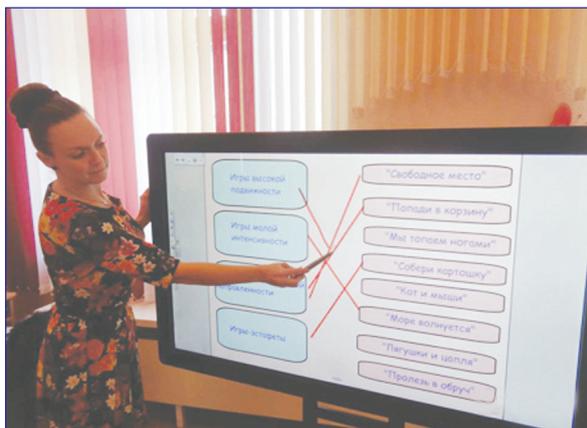
Задача: стимулировать инициативу и творчество воспитателей дошкольного образования.



Командам предлагается за 5 мин разработать нестандартное спортивное оборудование из предложенного каждой команде набора с материалом и продемонстрировать, как его можно использовать.

3-е задание. «Тренер»

Задача: совершенствовать умение классифицировать подвижные игры.

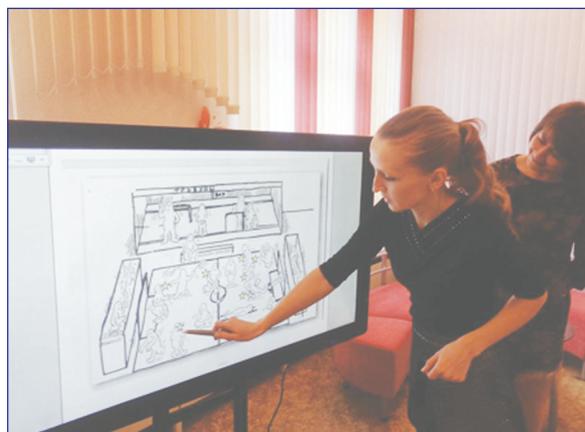


Предлагается за 3 мин распределить на интерактивной доске подвижные игры по степени физической нагрузки (высокой, средней и малой подвижности). У каждой команды свой набор игр и задание продумать, какие из предложенных игр можно использовать на прогулке (в специально организованной деятельности, закаливании).

Жюри подводит итог.

Рефлексия «Футбольное поле»

На интерактивном экране появляется изображение игроков на футбольном поле (забивает гол, стоит на воротах, сидит на скамейке запасных, размышляет в задумчивой позе). В зависимости от индивидуального анализа и оценки своего продвижения в ходе интерактивной игры, каждому участнику предлагается обозначить фигурку на футбольном поле, наиболее точно передающую его состояние на данном мероприятии.



ЛИТЕРАТУРА:

1. Игра в жизни дошкольника: пособие для педагогов учреждений дошкольного образования / Е.А. Панько [и др.]; под ред.: Я.Л. Коломинского, Е.А. Панько. — Минск: Нац. ин-т образования, 2012.
2. Никашина, Г.А. Интеллектуально-творческое развитие детей дошкольного возраста: пособие для педагогов учреждений дошкольного образования / Г.А. Никашина. — Минск: Нац. ин-т образования, 2014.
3. Смолер, Е.И. Развитие интеллектуальной активности детей дошкольного возраста: пособие для педагогов учреждений дошкольного образования / Е.И. Смолер. — Мозырь: Белый Ветер, 2014.