

Мастер класс

«Развитие познавательно-игровой активности дошкольников посредством использования интерактивного стола SMART»

Подготовила и провела воспитатель Логинова И.В.

Цель: Формировать у воспитателей представление о простых приемах работы с интерактивным столом SMART; о целесообразности использования интерактивного стола в образовательном процессе

Задачи:

- Создать условия для выявления возможностей и преимуществ интерактивного стола
- Продемонстрировать использование интерактивного стола в образовательном процессе
- Продемонстрировать собственные наработки
- Создать условия для активного взаимодействия ведущего мастер – класса и его участников

*«Скажи мне, и я забуду,
Покажи мне, - я смогу запомнить.
Позволь мне это сделать самому,
И это станет моим навсегда»
Древняя мудрость*

Эта древняя мудрость, на мой взгляд, очень точно отражает те требования, которые предъявляются к реализации Федерального Государственного Образовательного Стандарта дошкольного образования.

А сегодня эти слова станут эпиграфом к нашему мастер-классу
«Работа с интерактивным столом – это просто, интересно, продуктивно»

1. Что такое интерактивный стол?

Интерактивный стол – представляет собой интерактивный учебный центр с сенсорной поверхностью управление которой происходит с помощью прикосновений рук человека или других предметов.

Это первый многопользовательский сенсорный стол, позволяющий эффективно вовлекать детей в процесс обучения. SMART Table был специально разработан для детей младшего возраста (от дошкольников до шестиклассников) и дает им возможность совместно выполнять интерактивные задания и участвовать в обучающих и развивающих играх. Новая уникальная технология позволяет считывать более 40 одновременных касаний, что делает его незаменимым для совместной работы небольших групп детей. Этот стол может выполнять роль компьютера, так как в нем уже

встроен процессор, камера и проектор. При включении стола запускается программное обеспечение смарт тэйбл, проектор проецирует изображение экрана на поверхность, динамики воспроизводят аудиофайлы с компьютера, а камера обнаруживает прикосновения детей к поверхности. Благодаря совместной работе этих компонентов дети могут взаимодействовать по столу.

Компьютер уже давно и прочно вошел в нашу жизнь. Наступило время, когда без него нельзя представить себе и общеобразовательные учреждения. Быстрое развитие компьютерных технологий и мультимедийных средств заставляет педагога, использовать все это многообразие в учебном процессе.

2. Нужен ли интерактивный стол в ДОУ?

Чтобы ответить на этот вопрос предлагаю выполнить вам задание.

Участники мастер-класса делятся на 2 группы.

Необходимо распределить картинки на 2 группы: перелётные птицы в кругу с солнцем, зимующие-в кругу со снежинкой.

1 группа работает за столом

2 группа работает за ИС

Вывод:

- Кто справился быстрее с заданием? (на ИС)
- Какой вид работы был наиболее интересным? Почему? (на ИС)

Что такое ИС для педагога?

- Делает задания интересными и более функциональными,
- экономит время на занятии.
- обеспечивает хороший темп занятия;
- обеспечивает вовлеченность детей в работу, особенно тех, кто воспринимает информацию в основном кинестетически; не коммуникативных
- предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- Панель настройки позволяет педагогу выбрать количество воспитанников, которые одновременно смогут работать над заданием (до 8 человек).
- проведение проверки знаний детей сразу
- позволяет создавать собственные цифровые материалы. Установив на своем компьютере или ноутбуке программное обеспечение SMARTTableToolkit педагог получает возможность выбирать необходимые для обучения интерактивные приложения, создавать и редактировать материалы, действуя по понятному и наглядному алгоритму. Кроме графических материалов педагог может создавать различные фоны, звуковое сопровождение, голосовые инструкции, сигналы правильности выполнения заданий.

Что такое ИС для детей?

Что привлекает ребенка на занятиях?

Поиграть, пообщаться, вместе что-то сделать

Что наиболее эффективно привлечёт внимание ребенка в учебном процессе?

A. Возможность поиграть на занятии.

Предъявление информации на столе в игровой форме вызывает у детей огромный интерес.

B. Общение детей между собой. Развитие коммуникативных способностей. Дети работают в группе: учатся принимать решения вместе и самостоятельно, уступать друг другу, прислушиваться к мнению других, делиться своими эмоциями. Т.е. происходит интерактивное обучение т.к. дети взаимодействуют или находятся в режиме беседы, диалога.

Дети научатся:

- распределять роли при совместной работе;
- обсуждать с товарищами задание, обмениваться мнениями, выражать согласие и несогласие с мнением товарищей;
- осуществлять контроль, вносить необходимые дополнения и коррективы в свою деятельность.

C. Совместная работа над заданием. Использование SMART Table стимулирует работу в малых группах, укрепляет навыки общения, а также сочетает учёбу с игрой. Он позволяет детям работать вместе на одной интерактивной поверхности, решая увлекательные задачи и выполняя разные задания, направленные на выработку общего мнения.

D. Использование современных технологий.

3.Практическая часть.

Использование интерактивного стола в реальном времени



Рассмотрим возможности ИС. Работа начинается со знакомства с

рабочим столом и видами заданий. Приступить можно с любого вида деятельности, главное - договориться и принять единое решение.



При включении ИС включается **режим «Учащийся»**. В этом режиме учащиеся могут вызвать программы, специально разработанные для детей.

Эта программа запускается автоматически при включении ИС.



Чтобы настроить звук, выбрать нужное кол-во детей, выбрать пакеты занятий и приложений нужно перейти в **режим «Учитель»**, удержав в центре стола пять пальцев

В режиме учитель мы можем:

Задавать количество детей

Настраивать громкость

Загружать приложения или пакеты упражнений

Удалять упражнения



Космос

Выбираем пакет заданий:



Горячие области: здесь необходимо классифицировать объекты по заданному признаку в выделенные области. При правильном помещении объекта рамка области становится бегущей, при неправильном – останавливается.

1. Назовите, что вы видите
2. Отгадайте, где должна находиться карточка? На какой вопрос она отвечает: «кто» или «что». Распределите карточки между 2мя областями



Горячие точки: чтобы решить задачу необходимо совместить картинки с выделенными точками. При правильном решении точка меняет цвет.

Расположите по порядку планеты солнечной системы.



Множественный выбор: в центре рабочей поверхности выводится вопрос, вокруг него варианты ответов (каждый вариант представлен по кол-ву участников рабочей группы). Задача детей выбрать правильный ответ и поместить на специальное поле.

Перенесите карточку с правильным вариантом ответа в центр экрана.

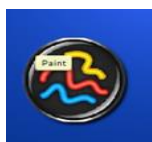


Сложение плюс. При выполнении этого вида заданий нужно рассмотреть визуальные объекты и ответить на математические вопросы. Для этого на открывшемся файле прочитаем вопрос и, приняв единое решение, методом перемещения цифр, выложим в активном поле ответ. Важно, чтобы выложили вместе правильный ответ, а не каждый лично. Если достигнута цель и ответ выложен правильно, то задание считается выполненным, и звучат победные фанфары.

Дети учатся согласовывать прилагательные с существительным, числительные с существительным.



Сведи все В игре работают вместе, чтобы придумать и задавать вопросы о скрытой карте, чтобы угадать ее. Нужно отбросить все карты, кроме скрытой, чтобы угадать скрытую карту.



Рисование: Набор инструментов для графической работы, которую могут выполнять несколько человек. Заранее задается фон для рисования (лабиринт, контуры объектов, цветная страница). В задании мы раскрасим пальцами заданный рисунок, выбирая цвет и эффект на палитре, находящиеся во всех углах стола. Однако нужно помнить, что выбранным цветом могут раскрашивать все, но как только кто-то меняет цвет палитры, то он меняется у всех пользователей. Этот вид заданий пользуется наибольшей популярностью, т.к. все дети любят рисовать, а на интерактивной поверхности это доставляет наибольшее удовольствие.



Космос Встроенная программа SMART Notebook (для интерактивной доски) позволяет расширить работу.

Постройте ракету, используя геометрические фигуры.



Выйдя **на рабочий стол**, педагог может просмотреть презентации и видео файлы, играть в компьютерные игры, выйти в интернет и найти нужный материал проиграть во флеш-игры.

4.Итог мастер-класса.

Вот и закончился наш мастер-класс.

Каким он вам показался?

Что вы узнали нового?

Как изменились ваши первоначальные знания о возможностях использования интерактивного стола на занятиях?

Что осталось непонятным?

Спасибо за внимание!