Современное дошкольное образование. соединение цифровых и нецифровых образовательных технологий.

Благодаря программе модернизации российского образования значимой частью предметно-развивающей среды дошкольных учреждений стало инновационное оборудование: интерактивные панели, столы, доски, планшеты. Эти «умные» и «красивые» устройства стали неотьемлемой частью особого обучающего пространства. Цифровые технологии формируют современную образовательную среду, дают новый потенциал классическим методам и приемам, предоставляют педагогам новые инструменты. В своем докладе мне бы хотелось рассказать об опыте работы с медиа в средней группе дошкольного отделения. При подготовке к занятию необходимо учитывать несколько составляющих: регламент времени, доступность возрасту, учет зоны ближайшего развития и индивидуальных особенностей, в какой части занятия будут использоваться гаджеты, чередование цифрового и нецифрового материала – все это помогает сформировать у детей культуру общения с этими «умными» устройствами.

Мне бы хотелось рассказать, на примере некоторых занятий, о том, как я использую медиа в своей работе.

1.Трансдисциплинарная тема: «Как мы выражаем себя»

Центральная идея: «Музыка помогает мне понять настроение и выразить себя». Исследовательская деятельность «Рисуем музыку».

На данном занятии использовалась интерактивная панель «ActivPanel Elements» и флипчарты, подготовленные в программе «ActivInspire». Для выведения работ детей на экран интерактивной панели использовалось приложение ActivCast.

Задачи занятия: научить детей внимательно слушать музыку, эмоционально отзываться на нее, чувствовать и передавать заложенное в музыкальном произведении смысловое и эмоциональное содержание; учить детей представлять свои работы, выведенные на экран;

В ходе занятия ребята слушали музыкальные произведения разные по характеру и изображали свои представления на листе бумаги.

А затем воспитатель поочередно выводил работы детей на экран, и дети представляли свои работы, рассказывая о том, что же они услышали и «увидели» в данном музыкальном произведении.

Затем старались передать характер музыки через движения.

Наблюдения и выводы:

Интерактивная панель значительно расширяет возможности предъявления учебной информации, позволяет усилить мотивацию ребенка. Даже те дети, которых сложно бывает замотивировать просто рисованием, менее усидчивые, даже они старательно выполняли задание, чтобы потом представить свою работу на экране.

Использование интерактивной панели позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок принимает активное участие в данной деятельности.

2. Трансдисциплинарная тема: «Кто мы».

Центральная идея: «Играя, я лучше понимаю себя и узнаю других». Итоговое занятие «Моя любимая игрушка».

На данном занятии использовалась интерактивная панель «ActivPanel Elements» и флипчарты, подготовленные в программе «ActivInspire», с использованием таких инструментов ActivInspir как: контейнер, волшебная лупа, ручка.

Итоговое оценивание состояло из двух этапов: на первом –ребята готовили с родителями постеры о своей любимой игрушке, а затем представляли их; на втором - задания выполнялись на интерактивной панели.

Выполнение заданий на панели в программе AktivInspire: детям было предложено выполнить несколько заданий на панели: «классификация предметов» - игрушка-не игрушка, отгадывание загадок «какие бывают игрушки?», объединение игрушки и народности – «игрушки разных народов». При выполнении заданий было четко видно, что дети хорошо ориентируются в теме исследования.

Соединение цифрового и нецифрового подхода на занятии позволяет сохранить эффект новизны и высокой включенности в процесс обучения.

3. Занятие по обучению грамоте «Звук и буква А»

На данном занятии для объяснения нового материала использовались традиционные методы – игровые, проблемно-поисковые, практические. А для закрепления материала детям были предложены планшеты ipad с установленной игровой программой. Дети выполняли задания индивидуально. Включенность детей очень высокая. Дети активны, заинтересованы. Наличие у каждого ребенка планшета ставит его в активную позицию, тем самым позволяя педагогу видеть степень усвоения материала каждым учеником, позволяет осуществить индивидуальный подход к каждому ребенку.

Выводы и наблюдения: чтобы сохранять устойчивый интерес детей к различным медиа ресурсам, их не следует использовать часто и на протяжении всего урока, а следует давать дозированно, чтобы сохранять эффект новизны, привлекательности и мотивации для ребенка. Я в своей работе чаще всего использую ИКТ или в начале занятия, чтобы привлечь внимание детей, настроить на работу, разбудить их познавательный интерес, или в конце – чтобы собрать внимание детей и провести рефлексию. Ресурсы могут быть самыми разными: презентации, игровые задания, викторины, выполненные в программе *Microsoft PowerPoint,* мультфильмы, видеоуроки, небольшие обучающие видеофильмы выполненные в программе *iMovie* и конечно же задания на флипчартах интерактивной панели, выполненные в программе *ActivInspire*. В начале занятия ИКТ ресурсы могут носить: 1. характер сюрпризности, чтобы дети смогли сами определить тему занятия; 2. проблемный характер - для постановки обучающей задачи. Это позволяет педагогу активизировать детей, настроить их на поиск решения, помогает развивать у детей исследовательское поведение; 3. или же использоваться для объяснения нового материала, чтобы ярко, образно, в доступной для дошкольников форме преподнести новый материал. В конце занятия мультимедиа используются для подведения итогов, чтобы закрепить знания детей, полученные на данном занятии, и помочь педагогу увидеть степень усвоения материала воспитанниками. Главное, чтобы эти «умные» помощники, не перенасыщали занятие, и не заменяли его, а были его дополнением. Тогда они становятся для ребенка как бы поощрением за выполненное задание, стимулом для его выполнения, а это способствует повышению результативности занятия.