

Интерактивный стол SMART Table делает обучение креативным и интересным.

Подготовила воспитатель:
Лебедева Н.А.
МДОУ д/с №53 «Солнышко»

*«...обучать нужно не тому, что есть, а тому, что будет...»
Ю.Горвиц*

В современных условиях каждый ребенок должен владеть новым интеллектуальным орудием. Без повышения технологического уровня не мыслится современное образование. В условиях информатизации образования начинают формироваться новые формы и методы обучения детей дошкольного возраста. Компьютер служит развивающим средством ребенка и входит в его жизнь через игру, художественную деятельность. Внедрение компьютерных технологий в новой и занимательной для детей форме, помогает решать задачи речевого, математического, экологического, эстетического развития: а также помогает развивать у малышей память, воображение, творческие способности, навыки ориентации в пространстве, логическое и абстрактное мышление.

В рамках реализации программы развития детей с использованием интерактивных технологий была поставлена **цель:** повышение эффективности образовательного уровня детей дошкольного возраста методом приобретения ими навыков использования информационных технологий; создание стимулирующей среды обучения, способствующей социальному и когнитивному развитию детей.

Сегодня Multitouch (мультитач) технологии стали частью нашей жизни и дошколята с естественным любопытством подходят к первым multitouch интерактивным столам SMART Table потому, что они знают – это нечто особенное и интересное. Горизонтальная поверхность интерактивного стола SMART Table наиболее удобна для того, чтобы детям было легко и весело работать вместе. Работая на интерактивном столе, дети имеют возможность развивать когнитивные, социальные и моторные навыки. Даже стеснительные дети участвуют в работе с удовольствием и показывают признаки лидерства в групповых заданиях. Имея уникальные обучающие свойства, интерактивный стол SMART Table подходит всем детям, включая детей с особыми потребностями. Интерактивный стол SMART Table – это хороший инструмент для поощрений, командной работы, веселой игры и занимательных интерактивных занятий. Он очень прост в обращении. Дети смогут начать работу без специального обучения – все аудио и текстовые инструкции встроены в программу. Даже самые маленькие дети могут начинать работу на интерактивном столе SMART Table с минимальными инструкциями. Но интерактивный стол SMART Table не только для детей. Воспитатель может, используя программное обеспечение SMART Table Toolkit (идет в составе поставки), создавать свои уникальные, высококачественные интерактивные занятия, игры, скачивать картинки, писать вопросы, придумывать и сохранять задания, загружать фотографии из Интернет или посредством USB, или

использовать уже созданные. Такие занятия помогают детям учиться, совместно работать над проблемой, достигать согласованности в действиях, применять соответствующие возрасту навыки.

В комплектацию интерактивного стола SMART Table входит большое количество примеров и элементов НОД. Используя эти примеры, педагог может создавать свои задания, подстраивая их под свою собственную образовательную деятельность или тему. Задания для интерактивного стола SMART Table можно скачивать из Интернета со специальных веб-ресурсов для преподавателей. Эти ресурсы постоянно пополняются новыми упражнениями и приложениями. На ресурсе www.exchange.smarttech.com все воспитатели могут свободно обмениваться собственными созданными интерактивными занятиями, где уже загружено более 100 тыс. примеров занятий украинских, российских, европейских преподавателей.

Приложения для SMART Table включают в себя следующие:

- Многовариантный вопрос – дети отвечают на вопросы, перетаскивая изображение;
- Горячие точки – дети отмечают части диаграммы, перетаскивая надписи на свои места;
- Сортировка по группам – дети распределяют понятия по группам;
- Рисование – дети выбирают цвета и эффекты и рисуют пальцами;
- Мультимедиа – дети перетаскивают фото и видеофайлы и меняют их размер;
- Сложение – дошкольники вместе решают примеры;
- Паззл – дети вместе складывают паззл;
- Сложение Плюс – дошколята решают математические примеры, используя визуальные объекты.

У детей, по наблюдению педагогов, повысился интерес к занятиям, стало проще привлечь и удержать активное внимание воспитанников, использование нового оборудования обеспечивает лучшее взаимодействие воспитателя и ребенка. Интерактивный стол помогает вовлечь в работу всех детей. Воспитатели могут быстро переходить от одного задания к другому, от наглядности к слову и наоборот. Несмотря на то, что воспитатели пока не в полном объеме задействуют возможности стола, он способствует повышению динамики воспитательно-образовательного процесса, помогает детям лучше усваивать новую информацию. Занятия с интерактивным столом помогают детям овладеть универсальными предпосылками учебной деятельности (дети учатся слушать задание, поднимать руку для ответа, внимательно смотреть, как другие выполняют задание, замечать и исправлять ошибки). Воспитанники стали лучше ориентироваться на плоскости и обозначать взаимное расположение предметов. Стол помогает развивать координацию движений руки, добиваться отчетливой формы.

В рамках федеральной стажировочной площадки были даны два мастер класса по использованию интерактивного стола в работе с детьми по

познавательному развитию. Были представлены фрагменты заданий разработанные педагогом для образовательной деятельности «Уроки куклы Мальвины», «Круговорот воды в природе», «Знакомство со знаком +».

С помощью программы Notebook 10, нами были разработаны задания и упражнения для SMART Table (Прил.) с целью распространения инновационного педагогического опыта.

Результаты мониторинга подтверждают наблюдения воспитателей - применение интерактивного стола в образовательной деятельности в группе оказывает благоприятное воздействие на разностороннее развитие каждого ребенка.

Приложение №1

1. Задание на соотнесение числа с количеством (рис. 1).

Педагог предлагает детям найти карточку с цифрой и сопоставить её с карточкой с предметами. Дети поочерёдно подходят к интерактивной доске и двигают карточки с предметами к карточке с изображением соответствующего числа.

2. Задание на количественный счёт (рис. 2).

Воспитатель предлагает сосчитать количество заколок, цветочков на платье на фото куклы. Дети считают вслух хором.

Педагог раскрывает «ширму» и просит детей украсить причёску куклы бантами. Ребёнок передвигает банты на голову куклы, дети хором подсчитывают количество бантов.

Аналогично, дети «дарят» кукле цветы и считают их.

Хотелось бы отметить активное участие детей в выполнении практических заданий.

3. Задание на определение состава числа 7 из двух меньших (рис. 3).

Детям предлагается сложить путём передвижения число из двух полосок различного цвета (задание у доски выполняет один ребёнок, остальные за столами выполняют работу самостоятельно из набора Кюизенера). После завершения задания ребятам предлагается сверить результат с тем, который находится за «ширмой».

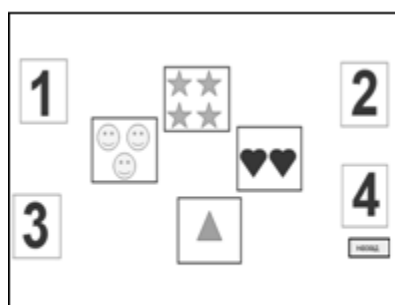


Рис. 1

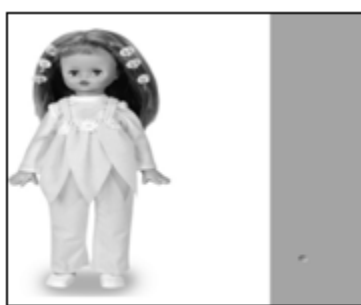


Рис. 2

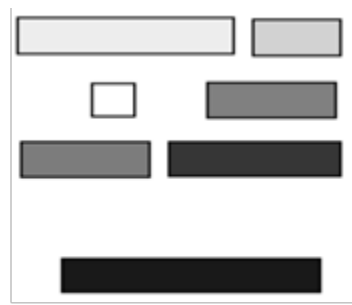


Рис. 3

4. Задание на внимание, знание геометрических фигур, классификации по трем признакам: цвет, форма, величина (рис. 4).

Нужно расселить жильцов в домики, используя знаки-подсказки (задание у стола выполняет один ребёнок, остальные за столами выполняют работу самостоятельно с блоками Дьенеша).

5. Задание на классификацию групп животных: домашние, дикие (рис. 5).

Дети передвигают к условным обозначениям изображения животных, называют их. При условии правильного выполнении задания, дети активизируют звуковое сопровождение, имитирующее голос животного.

6. Задание на составление загадки с опорой на схему (рис. 6).

Детям предлагаются картинки и схема. Ребятам необходимо озвучить текст загадки и отгадать её. В случае правильного ответа педагог отодвигает «ширму» и показывает картинку-отгадку.

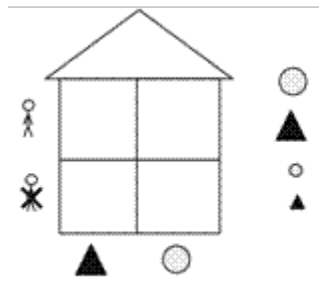


Рис. 4

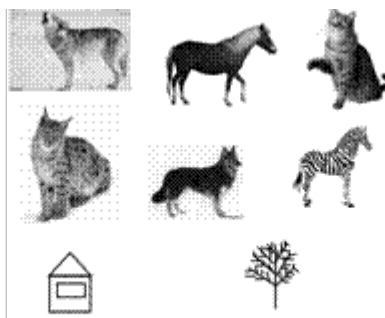


Рис. 5

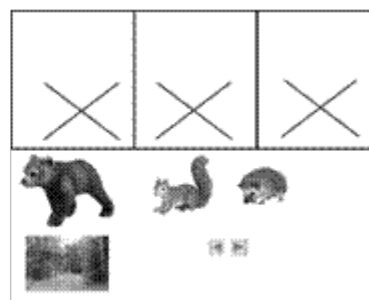


Рис. 6

7. Задание «Кто, где живет?» на сопоставление (рис. 7).

Дети называют животного, его жилище и маркером проводят линии, соединяющие изображение животного с его жилищем.

8. Игра на внимание (рис. 8).

Ребятам необходимо внимательно посмотреть на рисунок, затем рисунок закрывается ширмой, а дети должны его воспроизвести в тетрадах, на доске.

9. Игра «Передвижение по игровому полю» на развитие алгоритмического мышления (рис. 9).

Один из желающих игроков стоит у стола спиной к нему, другой играющий выполняет его команды на столе. Условие игры: звезда начинает движение с центра поля, передвигается по всему полю, выполняет команды: вперед, влево, вправо, вниз. Выигрывает тот, кто дольше продержится на игровом поле.

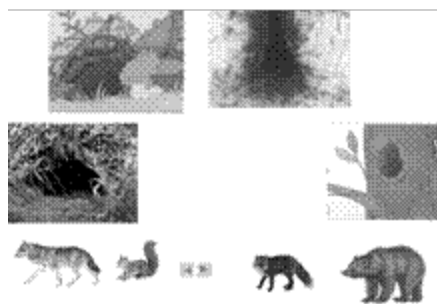


Рис. 7

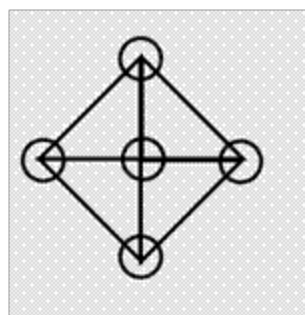


Рис. 8

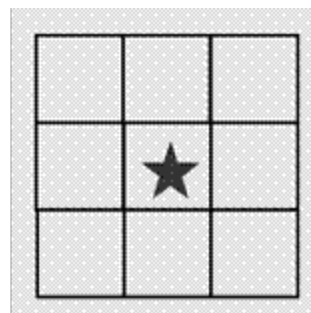


Рис. 9

Практический опыт показал, что применение интерактивных средств обучения позволяет:

- организовать обучение более интенсивно и качественно;
- содействовать развитию творческих способностей у детей, путём использования фото-объектов, объектов со звуком, рисования и решения интерактивных задач;
- активно вовлекать детей в познавательный процесс.

Интерактивный стол SMART Table делает обучение креативным и интересным.