

ГОРОДСКОЙ
ОКРУГ
«ГОРОД
ЛЕСНОЙ»
СВЕРДЛОВСКОЙ
ОБЛАСТИ

МБДОУ

«Центр развития ребенка—детский сад №18 «Семицветик»

Тема стажировки

**Игровые SMART-технологии как средство достижения
целевых ориентиров дошкольниками при реализации
ФГОС дошкольного образования**



**Руководитель стажировки
воспитатель первой категории
Турчина Анна Михайловна**

Цель программы:

Обеспечение условий для освоения стажерами интерактивных технологий в процессе проектирования анимационных презентаций и занимательных игр на основе средств SMART-BOARD

Задачи программы:

- Обогащать педагогический опыт стажеров по использованию игровых интерактивных средств в работе с дошкольниками.
- Обеспечить активное погружение стажеров в проектировочную деятельность по разработке разнообразных игровых интерактивных моделей и их апробацию.
- Сформировать электронный портфель с серией интерактивных игр и комплектом цифровых анимационных презентаций для использования в работе с дошкольниками при организации активной познавательной и речевой деятельности.

Материалы и оборудования: интерактивная доска с установленным программным обеспечением SMART BOARD, ноутбуки для работы в парах, «кейс стажёра» на электронном носителе с методическим материалом для конструирования интерактивных игр, листы ватмана, маркеры.

ПРОГРАММА СТАЖИРОВКИ

1. Этап «Круглый стол».

Модерация обсуждений «Роль интерактивных технологий в развитии дошкольника»:

- ✓ Обмен профессиональными впечатлениями по использованию игровых технологий в сочетании с возможностями интерактивной доски в образовательном процессе.
- ✓ Презентация интерактивных игр «логико -математической направленности» .
- ✓ Выделение спецэффектов функций смарт-доски используемых в процессе игровой деятельности детей .

2. Этап.

Практическое знакомство стажёров с функциями SMART-игры

- ✓ Оборудование.
- ✓ Включение программы.
- ✓ Интерфейс-программы.
- ✓ Инструменты программы.

3. Этап

Моделирование алгоритма создания SMART-игры

Листы А3+маркеры для работы стажерам.

Задание стажёрам: объединение в команды, самостоятельное моделирование создания интерактивной игры (используя символы, модели, ключевые слова...)

Подведение итогов:

- Команды стажеров представляют свои алгоритмы. Дополняют, уточняют.
- Вывод о правильности составленных алгоритмов (последовательность этапов, полнота содержания алгоритма), выбор действующего алгоритма для командного проектирования игр.

АЛГОРИТМ СОЗДАНИЯ СМАРТ-ИГРЫ

1. Вид и название игры.
2. Продумывание игрового сюжета (героев) игры.
3. Продумывание игровой задачи (или целесообразности игры)
4. Подбор цифрового материала для сюжета и детализации игры (из «коллекции» Smart или интернет – ресурсов)
5. Расположение и закрепление игрового содержания на слайде в программе Smart-board
6. Задача функций игры в Smart –программе
7. Проверка функциональности игры

4. Этап

Парное проектирование интерактивных моделей: Интерактивные игры

Алгоритм выполнения:

- ✓ Объединение стажёров в пары.
- ✓ Используя методические пособия, собственные замыслы, совместно делаем выбор, какую игру создать.
- ✓ Конструирование игры на интерактивном поле, используя разработанный алгоритм. (ноутбуки)
- ✓ Презентация разработанной интерактивной игры на доске SMART BOARD по предложенному плану:

ПРЕЗЕНТАЦИЯ СПРОЕКТИРОВАННЫХ ИГР

1. Название игры?
2. Для какого возраста предназначена?
3. На что опирались при создании игры? (Какой источник или придумали сами)
4. Целесообразность игры (что развивает у детей?)
5. Какие смарт- функции использовались в игре?

1. Самоэкспертиза интерактивных игр

<i>Команда</i>	<i>Название игры</i>	<i>Возраст детей</i>	<i>Источники</i>	<i>Целесообразность</i>	<i>Смарт-функции</i>
1.					
2.					

Руководитель стажировки вместе со стажерами в диалоге подводит итоги и обобщает в целом результаты работы с опорой на заполненную таблицу (из таблицы видно):

-Сколько игр всего разработано?

-Обратить внимание на интересные названия этих игр?

-Для какого возраста сделаны игры в основном?

-На что направлены эти игры?

-Основные источники создания игр? (похвалить тех стажеров, которые сами придумали игры)

-Самые интересные игровые сюжеты? (какие игры больше всех понравились стажерам? Почему?)

-Самые простые и сложные игровые задачи решаются в каких играх?

Итог

5. Рефлексия «Интерактивный Семицветик»