

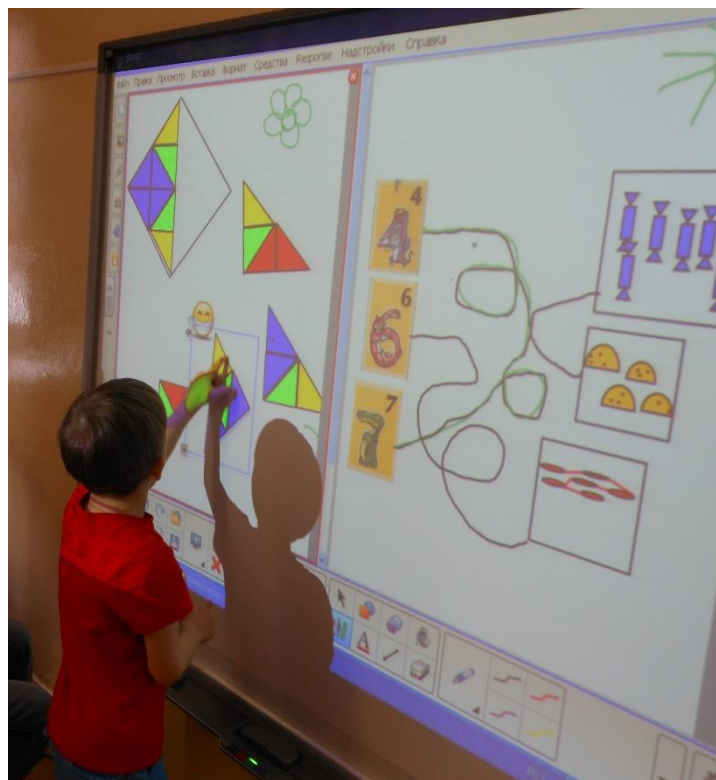
ГОРОДСКОЙ
ОКРУГ
«ГОРОД
ЛЕСНОЙ»
СВЕРДЛОВСКОЙ
ОБЛАСТИ

МБДОУ

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

Тема стажировки

«Технология организации «умных» игр используя возможности SMART BOARD и развивающие игры В. Воскобовича, при реализации ФГОС дошкольного образования»



Руководитель: воспитатель высшей квалификационной категории
О.Л.Колногорова

Цель стажировочной программы: Обеспечение освоения стажерами эффективными техниками организации игрового сотрудничества дошкольников с использованием развивающих игр и средств Smart Board.

Задачи:

1. Обогащать у стажеров представления о многообразии средств и техник организации игровой интеллектуально-творческой деятельности дошкольников.
2. Создать условия для проявления стажерами своих "изобретательских способностей" в поиске технологичных решений при создании интерактивных «умных» игр.

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 «Умных игр»,
- листы ватмана, маркеры.

Программа стажировки:

1.Этап «Старт программа:

- ✓ **Знакомство стажёров с технологией «Умных игр» - интеграция развивающих игр В. Воскобовича с возможностями интерактивной доски SmartBoard.**
- ✓ **Презентация «Умных игр» определить их преимущества в образовательном процессе ДОУ:**
 - действие «пальчиков» - мелкая моторика сопровождается звуковыми и видеоэффектами,
 - деятельностный подход к решению игровых задач,

- применение интерактивных технологий на игровых занятиях помогает повысить уровень мотивации,
- занятия становятся интересными, насыщенными и занимательными, так как материал содержит в себе элементы необычайного, удивительного, неожиданного,
- способствует созданию положительной эмоциональной обстановки, развитию мыслительных способностей, устойчивого познавательного интереса,
- большая площадь поверхности доски SmartBoard используется для организации игр в парах и подгруппах, которые формируют навыки коллективной работы, определения совместного пути решения логических задач и ответственность команды за общий полученный игровой результат,
- дети самостоятельно конструируют, придумывают новые игры, задания, «головоломки», проявляют творческую инициативу при моделировании игровых образов и предметов,
- позволяет ребёнку вернуться назад, посмотреть, где были допущены ошибки, проанализировать свои результаты игровых действий и исправить ошибку, добиваясь решения задачи игры,

✓ **Разработка стажёрами правил для детей в интерактивной игровой деятельности**

- у доски встаём боком,
- работаем с помощью касания одного пальца руки, касание маркером,
- задания решаем по порядку (в зависимости от формы организации игры это условие может меняться – ведущий),
- охрана зрения,
- решение игровой задачи.

2. Этап. Педагогическая лаборатория «Изобретение «умных игр».

✓ **Практическое знакомство стажёров с функциями SMART-доски:**

- Оборудование.
- Включение программы.
- Интерфейс-программы.

- Инструменты программы.
 - ✓ **Спиральное моделирование «умных игр»**
(на примере игр-головоломок В.Воскобовича)

Спиральную модель разработки можно схематично представить в виде спирали, значимой единицей которой является виток. Любой виток спирали представляет собой законченный процесс по созданию определенной части игры, либо выпуску новой или усложненной версии игры. Каждый виток осуществляется строго последовательно. В процессе создания игры, для каждого витка спирали, заново проводится исследование, ставятся цели и определяются конкретные характеристики проекта. В процессе работы команды проекта по спиральной модели, с каждым новым витком спирали достигается все более глубокий уровень детализации проекта. В результате из предложенных вариантов выбирается один, наиболее полно соответствующий общим целям проекта и производится его реализация.

✓ **Определение основных этапов создания «Умной игры»:**

1. Решение о виде и названии игры, которую будем проектировать: выбор игры с опорой на разные источники или придумывание собственной игры
2. Продумывание игровой задачи (целесообразность игры)
3. Подбор цифрового материала для сюжета и детализации игры (из «коллекции» Smart или интернет – ресурсов)
4. Расположение и закрепление игрового содержания на слайде в программе Smart-board
5. Задача функций игры в Smart –программе
6. Проверка функциональности игры.

3. Этап. Организация командного (команда из двух человек на 1 ноутбук – работа в паре) **или индивидуального** (по желанию педагога) **проектирования интерактивных игр.**

4. Этап. Презентация игровых изобретений в педагогической лаборатории.

Команда презентует свою игру (опорный алгоритм презентации игры):

- Название игры?

- Для какого возраста предназначена?
- Целесообразность игры (что развивает у детей?)
- На что опирались при создании игры? (Какой источник или придумали сами)
- Заданный игровой сюжет?
- Игровая задача, которую предлагают решить стажерам?

Итогом этого этапа работы стажеров будет:

1) По завершению каждой игры, электронный вариант складывается в box play (перевод с англ. «коробка с играми», т. е. в электронную папку «умных» игр), к концу мероприятия в ней собирается несколько «умных» игр, в которые завтра будут играть дети.

2) **Рефлексия деятельности** педагогической лаборатории изобретений.

Руководитель стажировки вместе со стажерами в диалоге подводит итоги и обобщает в целом результаты работы педагогической лаборатории «изобретений» с опорой на заполненную таблицу:

-Сколько игр всего разработано?

-Обратить внимание на название 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 вам понравились? Почему?)

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