

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение центр развития ребёнка – детский сад №11 «Незабудка»
(МБДОУ №11 «Незабудка»)

Педагогический совет №2

*Мультимедийный семинар - практикум
«Практическое внедрение электронных
образовательных ресурсов»*



Подготовила воспитатели группы №1:
Грицкан Е.А.

2021

«Практическое внедрение электронных образовательных ресурсов»

За последние годы произошло коренное изменение роли и места компьютеров и информационных технологий в жизни общества. Человек, умело владеющий технологиями и информацией, имеет другой, новый стиль мышления, принципиально иначе подходит к организации деятельности.

Одним из новшеств последнего времени в работе воспитателей детских садов стало активное использование электронных образовательных ресурсов в образовательном процессе. Технологии не стоят на месте, и было бы не совсем правильным отказываться от их использования в работе.

Учитывая это, первоочередной задачей в настоящее время становится повышение компьютерной грамотности педагогов, освоение ими работы с программными образовательными комплексами, ресурсами глобальной сети Интернет, чтобы в перспективе каждый из них мог использовать современные компьютерные технологии для подготовки и проведения занятий с детьми на качественно новом уровне.

Совет нам всем: «Выживает не самый сильный и не самый умный, а тот, кто лучше всех откликается на происходящие изменения...»

Чарльз Дарвин.

Электронными образовательными ресурсами называют учебные материалы, для воспроизведения которых используются электронные устройства.

В самом общем случае к ЭОР относят учебные видеофильмы и звукозаписи, для воспроизведения которых достаточно бытового магнитофона, аудиоколонки. Наиболее современные и эффективные для образования ЭОР воспроизводятся на компьютере.

Для повышения качества педагогического процесса я активно использую мультимедийную технику и электронные образовательные ресурсы (ЭОР) по всем направлениям образовательной и воспитательной деятельности: на занятиях по развитию окружающего мира, естественно-научных, художественному творчеству, развитию речи и т. д.

Реализация образовательных, развивающих задач с использованием ИКТ технологий предусматривает в следующих формах работы: индивидуальные, подгрупповые, групповые.

Для проведения групповой организованной образовательной деятельности с использованием ЭОР под руководством педагога следует объединить детей не более 8–10 человек.

Необходимо учитывать действующие санитарные нормы и правила работы с техническими средствами.

Непрерывное время работы с техническими средствами обучения для детей

5-7 лет

возраст	Непрерывная длительность (мин.), не более
---------	---

	Кол-во ООД в течение дня	Кол-во раз в неделю, недели	Продолжительность ООД
5-6	1	Не >3 раз: вторник, среда, четверг	10 мин
6-7	1		15 мин

После работы с компьютером необходимо провесит гимнастику для глаз в течение 1 минуты.

В дошкольном учреждении используются следующие категории электронных образовательных ресурсов:

- ресурсы федеральных образовательных порталов, предназначенные для некоммерческого использования в системе образования Российской Федерации;
- учебные электронные издания на CD, приобретаемые педагогами для комплектации медиатек;
- ресурсы, разработанные педагогами.

Все мультимедийные пособия, используемые мною в работе можно разделить на группы:

Аудиальные. Аудиоколонка, использую для развития мелкой и общей моторики, проведения элементов лого ритмики и для адаптации детей а так же для автоматизации разных групп звуков.

Аудиовизуальные (слайд-фильмы, видеофильмы, мультимедийные презентации), содержащие видеоряд. Для эффективного усвоения предложенного материала используются интерактивные игры, анимационные мультфильмы, видеофильмы. В учебно-методической базе педагога должно содержаться большое количество образцов записей сказок, мультфильмов и т. п., которые позволяют повторить их столько раз, сколько нужно дошкольнику.

Казуальная игра — это компьютерная игра, предназначенная для широкого круга пользователей. Сам термин «казуальная» происходит от лат. *casualis*, что означает «случайный». Таким образом, казуальная игра — это игра, в которую играют от случая к случаю, между делом, чаще всего — чтобы как-то «убить» время. Ввиду своего предназначения такая игра, как правило, обладает достаточно простыми правилами и не требует от пользователя хорошего владения компьютером. Многие подобные игры обладают также яркой привлекательной графикой и минимумом текста. Выполняя задания, предложенные в компьютерной игре, ребенок усваивает знания, которые пригодятся ему в детском саду и школе. К таким играм относятся:

- Компьютерные программы для развития общих речевых навыков, связной речи (а так же онлайн-игры из сети интернет), логического мышления, памяти, внимания, мышления («Лунтик», «Маша и медведь»).
- Компьютерные игры для развития речевого дыхания, автоматизации и дифференциации поставленных звуков («Веселые игры для развития речи и слуха», «Домашний логопед», «Игры для Тигры», «Трудные звуки», «Учимся говорить правильно»)

- Компьютерные игры для развития фонематического слуха и обучения грамоте («Скоро в школу. «Учим буквы», «Читаем сами», «Лунтик учится читать», «Самолетики», «Читаем с пчелкой»). Красочные картинки, веселые стихи, увлекательные приключения с забавными героями помогают детям быстро выучить буквы, научиться читать и превращают занятия в веселую игру.
- Компьютерные программы для ознакомления с окружающим, развития общей осведомленности, расширения кругозора (например, «Уроки тетюшки Совы», «Энциклопедия Кирилла и Мефодия»). Это уникальное собрание обширной информации по всем отраслям знания. Содержит сведения по всем областям науки, техники, литературе и искусству.

В процессе обучения дошкольников для запоминания, расширения представлений детей по изучаемой теме, его глубокого осмысления можно организовывать виртуальные экскурсии по городам, музеям, библиотекам, Вселенной. Важную роль играет отбор содержания экскурсий, доступных пониманию детей. Так, можно порекомендовать совершить вместе с дошкольниками интерактивные экскурсии по Московскому Кремлю ([http:// www. openkremlin. ru/](http://www.openkremlin.ru/)), экскурсию по Третьяковской галерее ([http:// www. tretyakovgallery. ru /ru/exhibitions/virt/](http://www.tretyakovgallery.ru/ru/exhibitions/virt/)); по Государственному Дарвиновскому музею ([http://www. darwin. museum. ru/](http://www.darwin.museum.ru/)); по музею Москвы и др. Такие экскурсии позволяют дошкольникам оказаться в одном из крупнейших в мире художественных или культурно-исторических музеев, «виртуально» подойти к объекту и получить информацию, что позволит педагогу осуществить эстетическое воспитание и познавательное развитие дошкольников.

Для развития фантазии, объемного восприятия, развития мелкой моторики в процессе художественно- эстетического воспитания педагог может использовать схемы, модели для самостоятельного художественного конструирования. Например, программно-методический комплекс «Космос» предполагает использование компьютерной игры «Фантазёры», на образовательном портале <http://www.eor-np.ru/>, <http://www.solnet.ee/> можно найти творческие задания на создание стендов, плакатов по различной тематике, например, безопасность в быту, пожарная безопасность и т.п.), открыток, работа с графическим редактором Paint.

В поисках новых путей и методов организации образовательного процесса, я часто обращаюсь к стандартным средствам Microsoft Office, а именно, к программе PowerPoint с помощью которого создаю мультимедийные презентации, игры, тестовые задания на основе возможностей PowerPoint), так например, я разработала целый ряд презентаций на тему «Путешествие с Дашей и ее друзьями», где дети с удовольствием путешествуют по земному шару, на каждом континенте знакомятся с природой и животным миром данной экологической среды.