

**АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА:
педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации**

*Яковлева Анастасия Анатольевна,
преподаватель русского языка и литературы,
ГАПОУ «Лениногорский нефтяной техникум»,
г. Лениногорск, Республика Татарстан, Россия*

МАСТЕР-КЛАСС «УЧИМСЯ, ИГРАЯ»

**ТЕМА: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ
В ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
С ДЕТЬМИ ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНОМУ РАЗВИТИЮ**

Аннотация. Данный мастер-класс познакомит нас с приёмами включения в образовательный процесс электронных материалов в образовательную деятельность, технологией разработки игры

Ключевые слова: компьютерные технологии, мультимедийная презентация, мультимедийное приложение.

Цель мастер-класса:

Обучение участников мастер-класса включению в образовательный процесс электронных материалов с целью повышения познавательного интереса детей школьного возраста.

Задачи мастер-класса:

1. Познакомить участников мастер-класса с приёмами включения электронных материалов в образовательную деятельность.
2. Повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на использование электронных материалов в практике.
3. Содействовать реализации знаний, впечатлений в продуктивной деятельности.
4. Закреплять навыки позитивного взаимодействия между участниками.

АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА: педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации

Материалы и оборудование:

- ✓ презентационный материал по информационной части мастер-класса "Учимся, играя";
- ✓ телевизор, ноутбук;
- ✓ раздаточный материал для практической части - технология создания детской игры;
- ✓ листочки с рефлексией.

Ход мастер-класса:

I часть. Информационная

«Детская природа требует наглядности».

К. Д. Ушинский

Компьютер – это мощное средство обучения и саморазвития ребенка!

Компьютерные технологии которые, все больше внедряются в дошкольную программу, помогают сделать процесс обучения интереснее и продуктивнее. Одной из современных тенденций становится использование мультимедийных презентация для дошкольников всех возрастов.

Чем же полезна мультимедийная презентация?

Дошкольники – очень восприимчивые и неусидчивые дети, поэтому большинство материала им нужно преподавать играючи. Задача таких презентаций помогать просто, усваивать новую информацию.

Мультимедийная презентация – отличный способ развить в ребенке аналитическое мышление и воображение, ведь помимо развлечения и информирования такое обучение помогает всесторонне развить ребенка. Преимущества подобной презентации:

- материал структурирован;

АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА: педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации

- наглядность, более разнообразная;
- возможность объяснить сложные для понимания вещи простыми схемами и графиками, которые запомнятся ребенку;
- способ показать с помощью компьютерной графики те ситуации, которые сложно продемонстрировать в жизни (например, запуск ракеты).

С помощью мультимедийных презентаций у детей развивается наглядно-образное мышление (когда можно одновременно рассмотреть, услышать, подействовать или оценить действие объекта). Дошкольники могут научиться самостоятельно находить новые знания; увеличить активный и пассивный словарный запас, а также в доступной форме узнать о мире. Использование новых приемов объяснения и закрепления, повышает произвольное внимание детей, помогает развить произвольное.

Используя возможности компьютера, прикладных программ и приложений мы формируем собственные средства обучения, составляя свои презентации.

Нами созданы следующие презентации:

- ✓ Животные жарких стран
- ✓ Путешествие на Север
- ✓ Золотая осень
- ✓ Домашние животные и их детеныши
- ✓ Математический КВН
- ✓ Водная феерия
- ✓ Путешествие в лес
- ✓ Времена года
- ✓ Россия -с древних времен до наших дней
- ✓ Весна
- ✓ Домашние птицы и многие другие

АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА: педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации

Данные презентации можно использовать, как при индивидуальной работе с детьми, так и при работе с целой группой. Также мультимедийные презентации мы используем в развлечениях и на родительских собраниях. Данная работа делает родителей более активными и заинтересованными в воспитании и развитии детей.

II часть. Практическая часть.

Сегодня мы бы хотели поговорить с вами о компьютерных обучающих играх, которые выполнены в виде презентаций, т.к. мультимедийные презентации большинство из вас умеют делать, более того также успешно используют в своей работе, а это направлении достаточно новое и не всем известное.

Итак, мы вам представляем сайт **Learning Apps. org** - это мультимедийное приложение для поддержки обучения и процесса преподавания, с помощью интерактивных модулей. Они могут быть непосредственно включены в содержание обучения или же их можно изменять и создавать в оперативном режиме. Цель - создание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступными!

Преимущества таких игр заключаются в следующем:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес; движения, звук, анимация надолго привлекает внимание ребенка;
- проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
- ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;
- в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;

АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА: педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации

- компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

- игровые обучающие программы приучают дошкольника к самостоятельности, развивают навык самоконтроля.

И сегодня на нашем мастер-классе мы предлагаем Вам самим создать обучающую детскую игру.

Для создания детской развивающей игры используем сайт -

Learning Apps. org

Технология создания детской игры:

1. Входим на сайт **Learning Apps. org** - создание мультимедийных приложений.

2. В поисковой строке выбираем - *новое упражнение*

3. Затем выбираем шаблон игры, тот который, вы будите использовать для создания игры. (это может быть викторина, классификация, найди пару, пазлы, сортировка картинок, расставить по порядку, кроссворд, соответствия, заполнить таблицу и другое).

Мы попробуем создать что-то простое: например игру "Найди пару".

- для этого выбираем в поиске игра "Найди пару"
- придумываем название игры: например "домашние животные и их детеныши"
- затем ставим задачу, которую будет выполнять ребенок: например: найди пару мама и ее детеныш (коза-козленок)
- далее составляем сами пары (количество пар зависит от вашего желания).

Мы составим 4 пары картинок

- при создании парных картинок можно использовать - текст, картинку, аудио или видео звуки. Картинки можно использовать из представленных картинок ни-

АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА: педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации

же, можно скопировать картинки из интернета, а можно заранее подготовить папку с картинками

- мы будем использовать заранее подготовленные картинки (для экономии времени)

- далее нужно дать указания для игры

- следующий этап- удалить правильно составленные пары (это вы также вы решаете сами!)

- обратная связь - это текст, который будет отображаться, если найдено правильное решение. Например: молодец! Ты правильно составил пару!

- затем вы выбираете строку_ установить и показать в предварительном просмотре

- после того, как ребенок составил пары, нажмите - проверить решение (тогда компьютер покажет ребенку правильно ли он решил задание; если решение не верно оно будет выделено другим цветом, и тогда ребенок может исправить свои ошибки

- по окончании создания игры вы ее сохраняете

III часть. Заключительная часть. Рефлексия.

В заключении мы хотим отметить:

➤ использование компьютера – это еще одна сфера, где можно успешно сочетать получение полезных знаний с развитием интеллектуальных и творческих способностей дошкольника.

➤ применение обучающих мультимедийных презентаций позволяет повысить эффективность процесса обучения и развития ребенка, открывает новые возможности образования, а также постоянно поддерживает педагогов в состоянии творческого поиска.

**АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА:
педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации**

Нам с Вами было очень приятно общаться, а свое отношение вы отразите, пожалуйста в листах рефлексии.

Дорисуйте эмоцию, соответствующую вашим чувствам и ощущением возникшем на нашем мастер-классе.

Цель прихода на мастер-класс.

Что вы взяли полезного?

Что хочется отметить?

Лист рефлексии

Дорисуйте эмоцию, соответствующую вашим чувствам и ощущением возникшем на нашем мастер-классе.

Цель прихода на мастер-класс.

Что вы взяли полезного?

Что хочется отметить?

АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА: педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации

Технология создания детской игры:

1. Входим на сайт **Learning Apps. org** - создание мультимедийных приложений. В поисковой строке выбираем - *новое упражнение*.

2. Затем выбираем шаблон игры, тот который, вы будите использовать для создания игры (это может быть викторина, классификация, найди пару, пазлы, сортировка картинок, расставить по порядку, кроссворд, соответствия, заполнить таблицу и другое).

Мы попробуем создать что-то простое: например игру «Найди пару».

- для этого выбираем в поиске игра «Найди пару»
- придумываем название игры: например «домашние животные и их детеныши»
- затем ставим задачу, которую будет выполнять ребенок: например: найди пару мама и ее детеныш (коза-козленок)
- далее составляем сами пары (количество пар зависит от вашего желания).

Мы составим 4 пары картинок

- при создании парных картинок можно использовать - текст, картинку, аудио или видео звуки. Картинки можно использовать из представленных картинок ниже, можно скопировать картинки из интернета, а можно заранее подготовить папку с картинками
- мы будем использовать заранее подготовленные картинки (для экономии времени)
- далее нужно дать указания для игры
- следующий этап- удалить правильно составленные пары (это вы также вы решаете сами!)
- обратная связь - это текст, который будет отображаться, если найдено правильное решение. Например: молодец! Ты правильно составил пару!

**АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА:
педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации**

- затем вы выбираете строку_ установить и показать в предварительном просмотре
- после того, как ребенок составил пары, нажмите - проверить решение (тогда компьютер покажет ребенку правильно ли он решил задание; если решение не верно оно будет выделено другим цветом, и тогда ребенок может исправить свои ошибки
- по окончании создания игры вы ее сохраняете