

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад комбинированного вида №37»

141300 Московская область, город Сергиев Посад,

ул. Дружбы 10А

Тел.: 542-22-42; 542-15-37

Выступление
на районном методическом объединении
педагогов-психологов
Сергиево-Посадского муниципального района
(дошкольное отделение)
Использование
интерактивного оборудования
в работе педагога-психолога ДОУ.

Деловая игра



Подготовила и провела
педагог-психолог
высшей квалификационной категории О.А. Сладкина
МБДОУ «Детский сад комбинированного вида №37»

Сергиев Посад 15.02.2017 г.

Использование интерактивного оборудования в работе педагога-психолога ДОУ.

Деловая игра

Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда он играет.

Ф. Шиллер

Цель: создание условий для достижения нового качества образования через модернизацию учебно-воспитательного процесса путем развития профессионального мастерства, творческих способностей, позволяющих эффективно осуществлять психолого-педагогическую деятельность в изменяющихся условиях и применительно к различным ситуациям.

Задачи:

1. Расширение знаний по теме, обогащение практического опыта.
2. Формирование умений свободно ориентироваться в обсуждаемой проблеме.
3. Развитие педагогического мышления.

Участники проекта:

-педагоги-психологи образовательных учреждений.

Теоретическое обоснование

Компьютерные информационные технологии все увереннее проникают в различные сферы жизнедеятельности человека. Воспитание и образование детей сегодня невозможно представить без использования технических и компьютерных средств.

В настоящее время компьютер — это дидактическое средство с весьма широкими возможностями, а также средство повышения эффективности образовательного процесса.

Компьютер предстает не предметом изучения, и не средством обучения информатике, а универсальным средством применения информационных технологий для обучения и воспитания детей.

В Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации», вступившем в силу с 01 сентября 2013 года, компьютеры, информационно-телекоммуникационные сети, аппаратно-программные и аудиовизуальные средства, печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы и иные материальные объекты, необходимые для организации образовательной деятельности относятся к средствам обучения и воспитания (Статья 2. П. 26).

Цель информатизации образования — повышение качества образования в соответствии с требованиями современного общества. Подобные изменения влекут за собой реорганизацию не только учебно-методической работы, но и управления образовательными организациями, повышение требований, как к педагогическим работникам, так и к руководителю, который должен выступить как главный проектировщик учебного процесса и координатор.

Чем раньше ребенок начнет осваивать основы работы в информационной среде, тем проще ему освоить все тонкости и премудрости информационных средств, что в ряде случаев становится основой успешности человека.

Информатика стала обязательным предметом в начальной школе, но уже в дошкольном возрасте дети учатся пользоваться компьютером.

В целях защиты интересов детей специалистам дошкольных учреждений необходимо активизировать работу с родителями в следующих направлениях:

- пропагандировать игры и игрушки, являющиеся педагогически ценными;
- разъяснять негативные воздействия отдельных видов игрушек;
- консультировать родителей по вопросам приобретения игрушек для своих детей и по использованию их при взаимодействии взрослого и ребенка в условиях семьи.

Анализ анкет (Аналитическая справка)

Предлагаю вам деловую игру по теме: «Интерактивное оборудование и игрушки в психолого-педагогическом процессе»

Деловая игра

Что же такое интерактивное оборудование и интерактивная игрушка??

Интерактивные игрушки - это такие игрушки, которые могут каким-либо образом реагировать на действия ребенка и обучать его самостоятельно. Они разговаривают с малышом, задают ему вопросы, рассказывают о новых понятиях. Различают несколько типов интерактивных игрушек:

- телефоны, пианино, плакаты, планшеты и другие пластиковые музыкально-обучающие игры;
- игрушки в виде животных, которые двигаются, издают различные звуки;

пупсы и куклы, которые повторяют мимику детей и звуки.

Музыкальные телефоны, гитары, домики и другие пластиковые игрушки

У каждого папы и мамы есть свой личный телефон, поэтому малыши хотят себе именно такую игрушку. Телефон может стать для ребенка первой интерактивной вещью, которая будет обучать ребенка. Но не каждый детский телефончик считается интерактивным, а лишь тот, который учит ребенка цифрам, цветам, буквам, издает звуки животных. Если вам по какой-то причине не нравятся телефоны, то вы можете приобрести для своего ребенка любую пластиковую игрушку, которая наделена такими же функциями, это может быть: пианино, гитара, барабан, кораблик, домик и др. формы. Игрушки могут быть более функциональными, некоторые поют песни, рассказывают сказки, загадки, стишки.

Электронные плакаты, компьютеры, планшеты

Это более сложные интерактивные игрушки. **Детский компьютер** или планшет максимально похож на настоящий планшет или ноутбук. С такими компьютерами можно выполнять различные задания, учить математику и грамматику, играть в различные развивающие игры, которые загружены именно в ваш ноутбук или планшет.

Электронный плакат - говорящая игрушка, которая поможет вашему ребенку выучить очень много нового.

Стандартный плакат - это тот, который учит русскому алфавиту и словам. Встречается большое кол-во разновидностей этих плакатов: изучение животных, музыкальных инструментов, космоса, подводного мира и др. Первым плакатом в жизни ребенка может стать плакат по изучению животных. В плакате несколько режимов: голоса зверей, их названия и краткий рассказ о каждом. Потом ребенку будут задаваться вопросы по изученному материалу. С 2 лет можно приобретать плакаты с животными и азбукой, ребенок будет сам тянуться к знаниям, нажимать кнопки и слушать всё, что ему говорят.

Интерактивные игрушки в виде животных

Такие игрушки как живые, некоторые из них просто ходят и поют песни, повторяют за вами любые слова, отвечают на ваши вопросы, других нужно кормить и ухаживать за ними. Забота за такими питомцами очень полезна для детей, они обучаются тому, как нужно вести себя с младшими друзьями, общаются с ними, происходит тесный эмоциональный контакт.

Популярными игрушками из этой категории сейчас являются игрушки-повторюшки и самая знаменитая из них - говорящий хомяк от фирмы Woody O'Time. Он очень приятный на ощупь, когда вы что-то говорите, хомяк это повторяет своим голосом и забавно двигается. Дети, которые плохо разговаривают, стараются говорить громче и четче чтобы хомяк говорил лучше. Таким образом, эти игрушки побуждают ребенка говорить правильно и много тренироваться!

Пупсы и куклы

Интерактивные младенцы – совсем как живые детки. С такими куклами игра ваших девочек в «дочки-матери» станет реалистичной. Кукла, как настоящий младенец, мигает глазками, двигает ротиком, просит кушать, плачет, сосет соску, причмокивая от удовольствия. А когда у неё эту соску забираешь – забавно «бурчит». Куклу нужно баюкать и кормить. Такие игры учат детей доброте и заботе. В наборах с младенцами продаются памперсы, бутылочки, соски, погремушки, горшки – все, что необходимо для ухода за малышом.

Есть ли вред от интерактивных игрушек?

Встречается мнение, что интерактивные игрушки оказывают негативное влияние на психику ребенка. Главной проблемой интерактивных игрушек называют то, что они играют сами по себе, лишая детей фантазии и инициативы. Конечно, если ребенку покупать только интерактивные игрушки и оставлять его наедине с ними на долгое время - это неправильно. Нужно во всем знать меру и приобретать ребенку различные игрушки, которые соответствуют его развитию.

Если ваш ребенок тянется к чтению, то не ограничивайтесь одним электронным плакатом, а читайте обычные книги, складывайте слова из кубиков, занимайтесь моторикой и творческими заданиями. Технический прогресс не остановить, со временем будут появляться все более функциональные игрушки, просто не нужно забывать об обычных пирамидках, пазлах, домино и др. Занимайтесь развитием своего ребенка вместе и тогда ваш малыш будет счастлив!

ПП: Кто может вспомнить первые интерактивные игрушки в нашей стране? (Тамагочи, тетрисы, «Волк с корзинками куриных яиц»... детские интерактивные развивалки-игрушки, куклы с «речью», роботы....

Слайд (картинки интерактивных игрушек и оборудования – первые и последние)

Разделить на две команды (Звездочки и Сердечки)

Первое задание (5 минут)

«Найди пару» или «Подбери объяснение» Цель: углубить знания по теме игры.

На столах лежат слова и определения отдельно друг от друга по 5 слов на команду, нужно к каждому слову подобрать точное определение как в толковом словаре.

Интернет - сложная электронная информационная структура, представляющая собой глобальную сеть, которая позволяет связывать между собой компьютеры, расположенные в любой точке земного шара, и осуществлять между ними обмен информацией.

Карта изображения - (англ. image map) графическое изображение, определенные участки которого являются активными зонами и выполняют функции гиперссылок.

Домашняя страничка - ресурс Интернета, обычно представляющий собой рассказ о человеке, его семье, образе жизни, хобби и увлечениях.

Загрузка - при включении компьютера первоначально запускается операционная система, которая подготавливает компьютер к работе и к запуску других программ.

Локальная сеть - структура, представляющая собой несколько связанных между собой специальным кабелем компьютеров, между которыми осуществляется передача данных.

Материнская плата - основное устройство компьютера, в которое подключаются другие устройства: процессор, память, платы, жесткий диск, дисковод и т.д.

Память - аналог памяти человека, устройство компьютера, позволяющее хранить информацию. Память бывает долговременная (жесткие диски, дискеты, CD-ROM) и кратковременная (RAM). В долговременной памяти информация сохраняется при выключении питания, в кратковременной – теряется.

Принтер - периферийное, выводное устройство компьютера, печатающее тексты и графику. Это, так сказать, внешние органы чувств компьютера, через которые он, преобразуя информацию из цифровой формы в воспринимаемую человеком форму, доводит ее до него. Другими периферийными устройствами являются сканер, плоттер, клавиатура, монитор, микрофон, звуковые колонки и т.д.

Провайдер - организация, фирма, предоставляющая доступ в Интернет. От слова provide - предоставлять. Для осуществления этой функции эта фирма должна владеть каналом доступа в Интернет (кабель, оптоволокно, радиоканал, спутник, телефонная сеть и др.).

Собачка - символ @. Составная часть адреса электронной почты. Обозначает 'около', 'при'. Например, online_fsb@mail.ru. Пользователь online_fsb на сайте MAIL.RU. После собачки указывается сайт или провайдер.

Второе задание (3 мин)

Упражнения на формирование значимых функций необходимых для работы на компьютере. Упражнения на развитие координации движений.

-«Подъемный кран» Цель: развитие точности и координации движений. Куб 35*35 см (корзина), отверстие 14 см, устанавливается круглым отверстием вверх.

И.п. ребенок стоит слева от куба на расстоянии вытянутой руки и держит мяч в направленной вперед левой руке. Совершая плавное движение рукой в сторону куба, нужно попасть мячом в его отверстие. Если бросок сделан удачно, ребенок встает справа от куба и бросает мяч правой рукой. Сначала движение совершается при зрительном контроле, затем без контроля зрения. Упражнение повторить по 5 раз правой и левой рукой.

-«Знакомство» Цель: развитие тонких движений кисти и пальцев руки (делать ежедневно).

К большому пальцу руки поочередно нужно прикоснуться другими пальцами. Можно делать несколько касательных движений подряд одним и тем же пальцем. Можно изменять темп движений (касаний), то увеличивая его, то снижая.

-«Сон» Цель: развитие тонких движений кисти и пальцев руки. (делать ежедневно).

Рука ребенка лежит на столе ладонью вверх. Пальцы нужно по очереди «уложить» на ладонь («пальчики засыпают»). Когда пальцы соберутся в кулак, начинается их «пробуждение», выпрямление тоже по очереди.

Упражнения «Знакомство» и «Сон» выполняются поочередно для пальцев правой и левой руки.

-«Вот и я!» Цель: развитие тонких движений кисти и пальцев руки. (делать ежедневно).

Каждому пальцу руки присваивается имя персонажа сказки или члена семьи.. Пальцы собраны в кулак. Кто-то из взрослых называет одного из героев сказки. Ребенок в ответ выпрямляет соответствующий палец. Возможно появление двух и более «персонажей» одновременно.

Слайд «пальчики»

«Летучее облако»

Сохранять в группе атмосферу доверия и внимания друг к другу.

В своих подгруппах возьмитесь за веревку, связанную в кольцо

Ваша задача с закрытыми глазами, переговариваясь, перестроить из этой веревки фигуру, которую я назову (квадрат, треугольник, круг)

Визуальный ряд

Видеопрезентация упражнений или части занятия с интерактивным оборудованием. (Компьютерные программы, Разминки для глаз, «Умная пчела», колонки).

Знакомство с роботами «Умная пчела» происходило в этом году со старшей группы, дети учились взаимодействовать с игрушкой, научались ориентироваться в пространстве, составлять нехитрые маршруты.

В подготовительной группе дети уже самостоятельно программируют роботов, составляют уже замысловатые маршруты, используя большее количество действий и разнообразие карт-ковриков.

Практическая деятельность

Для того чтобы понять как взаимодействовать с этой игрушкой предлагаю вам поиграть. Для интересной игры выбирается тема, например:.....

Составление карты местности и маршрута «Умная пчела».

(Листы бумаги 15x15 см, цветные карандаши, роботы).

Для девочек «Заколдованный замок», «Цветочная поляна»

Для мальчиков «Опасный поворот», «Морское дно».

Показать образцы детских рисунков маршрутов для «Умной пчелы» в старшей и подготовительной группах.

Прием «Умышленная ошибка», Прием “Следуй за нами”

Анализ и итог

Отрывок из мультфильма «Валли»

Якорь

Памятка о работе за компьютером «Ладонка-мандала».

Рефлексия.

«Дружественная ладошка»

Анкета

«Какое интерактивное оборудование вы знаете и используете в работе»

Можно ли прожить в современном мире без компьютеров? Можно ли развивать детей без использования интерактивного оборудования? Просим вас ответить на ряд вопросов, которые помогут решить проблему качества и количества использования интерактивного оборудования с детьми дошкольного возраста в условиях ДООУ.

Анкета

-как, по вашему мнению, компьютер приносит больше вреда или пользы для ребенка? _____

-когда по вашему мнению стоит приучать ребенка к компьютеру (в каком возрасте, при каких условиях)? _____

-с чего бы вы начали бы знакомство с компьютером? _____

-какие значимые функции необходимы для работы на компьютере? _____

-какие психофизические качества ребенка, безусловно, развивает компьютер?

-когда вы используете интерактивное оборудование? Как? Время и дозы?

-в каком возрасте вы познакомились с компьютером? Ваш ребенок?

Что вы еще хотели бы сказать по этому поводу (пожелания и предложения) _____

Большое спасибо!

**Использование
интерактивного
оборудования в работе
педагога-психолога
ДОУ.**

Деловая игра

*Человек играет только
тогда, когда он в
полном значении слова
человек, и он бывает
вполне человеком лишь
тогда, когда он играет.*

Ф. Шиллер

**Цель: создание
условий для
достижения нового
качества образования
через модернизацию
учебно-
воспитательного
процесса путем
развития
профессионального
мастерства,
творческих
способностей,**

**ПОЗВОЛЯЮЩИХ
ЭФФЕКТИВНО
ОСУЩЕСТВЛЯТЬ
ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГИЧЕСКУЮ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В
ИЗМЕНЯЮЩИХСЯ
УСЛОВИЯХ И
ПРИМЕНИТЕЛЬНО К
РАЗЛИЧНЫМ
СИТУАЦИЯМ.**

Задачи:

***Расширение знаний
по теме игры,
обогащение
практического опыта.
*Формирование
умений свободно
ориентироваться в
обсуждаемой проблеме.**

***Развитие
педагогического
мышления.**

**Игрушки близкого
прошлого**

**Тамагочи
Электроники
Тетрисы, игры с
правилами и
заданиями, со
ЗВУКОВЫМ ИЛИ
СВЕТОВЫМ
СИГНАЛОМ
Куклы, звери,
техника
и «ЖИВЫЕ
плакаты»**

Упражнение «Вот и я»!

«Сказочные герои»

«Летучее облако»

«Умная пчела» –

знакомство,

старшая группа

Ориентация в

пространстве

«Бродилки»

Прорисовка объектов

маршрута

**Прокладка
маршрута**

(программирование)

Эмоции и дебаты

**Подготовительная
группа –**

самостоятельная

деятельность

**«Коврик» для «умной
пчелы» –**

творческий

процесс

**Варианты ковриков и
заданий**

**Реальный мир
глазами**

**интерактивной
«пчелы»**

**Ребенок, как субъект
интерактивной**

**среды (динамичные
«коврики»)**

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**