муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 8 «Чебурашка» городского округа город Урюпинск

Волгоградской области

**Мастер-класс**

**«Применение интерактивного комплекса «Интерактивная стена» в образовательной деятельности с дошкольниками»**

Подготовила:

Пантелеева Анна Анатольевна,

воспитатель

МАДОУ «Детский сад №8 «Чебурашка»

**Актуальность** В наше время информационные технологии становятся базой современного дошкольного образования.

ИКТ могут способствовать повышению эффективности взаимодействия педагогического коллектива и родителей при воспитании и обучении детей. Внедрение инноваций в ДОУ является обязательным условием развития дошкольного образования.

Современный ребенок развивается в мире, существенно отличающемся от того, в котором выросло предыдущее поколение. Это обстоятельство открывает совершенно новые перспективы к развитию дошкольного воспитания как первой ступени непрерывного образования. Весьма вероятно, что ИКТ сохранят важную роль и в среде обучения на протяжении всех лет ребенка и в его взрослой жизни.

**Проблема**

Качество использования ИКТ должно быть уместным и целесообразным, чтобы воздействие технологий имело не развлекательный, а развивающий эффект. ТСО не могут быть механически перенесены в предметно-пространственную среду дошкольной организации, они должны стать частью развивающей среды для дошкольника, фактором обогащения его интеллектуального развития, создавая основу для формирования новых типов мышления.

**Цель:** представление педагогам возможности решения образовательных задач, посредством использования комплекса «Интерактивная стена» в совместной деятельности с дошкольниками.

**Задачи:**

1. представить педагогам преимущества использования в образовательном процессе с дошкольниками интерактивного комплекса «Интерактивная стена»;

2. познакомить педагогов с инструкцией по работе интерактивного комплекса «Интерактивная стена».

**Ход мастер-класса.**

Одной из современных технологий, которая позволяет развиваться детям в процессе увлекательного занятия, а не сидя у монитора, является комплекс «Интерактивная стена». При помощи этого оборудования можно превратить любую поверхность в интерактивную. Для этого используется датчик движений Kinect и специальное программное обеспечение. Вы можете управлять любым интерфейсом с помощью пальцев или стилуса. В комплект входит методическое пособие, по которому можно заниматься с детьми.

Для работы с комплексом потребуется проектор, а также ноутбук, к которому подключается датчик Kinect, входящий в комплект. Датчик очень компактный, и поэтому его можно переносить и использовать в любом помещении с ровной поверхностью для демонстрации.

Цель:

- использование интерактивного комплекса "Интерактивная стена" в познавательном развитии дошкольников;

- выяснить, как использование ИКТ влияет на развитие познавательной деятельности дошкольников, формирование знаний и представлений, уровень развития ребёнка.

Задачи, который решает комплекс:

- повышает уровень мотивации детей за счёт обучения с помощью

двигательных игр;

- развивает моторику и координацию движений;

- развивает координацию движений;

- тренирует память, внимание;

- развивает логическое мышление;

- формирует коммуникативную речь.

Образовательные занятия «Интерактивная стена»- это обучающие игры, в которых дети управляют интерфейсом с помощью рук. Благодаря современным технологиям ребята не сидят у монитора, а учатся в процессе увлекательной игры.

Интерактивный игровой комплекс работает на основе **сенсора Kinect**(Кинект). Это бесконтактный сенсорный игровой контроллер, под управлением ОС Windows. Проще говоря это датчик движения. Он считывает жесты и связывает их со специальной программой. В процессе выполнения заданий детям необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться пользоваться манипулятором - рукой.

Комплекс «Интерактивная стена»» имеет ряд преимуществ перед традиционными средствами обучения:

- даёт возможность расширения использования электронных средств обучения, так как они передают информацию быстрее;

- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание детей и способствует повышению у них интереса к изучаемому материалу. Высокая динамика занятия способствует эффективному усвоению материала, развитию памяти, воображения, творчества детей;

- обеспечивает наглядность, которая способствует восприятию и лучшему запоминанию материала, что очень важно, учитывая наглядно-образное мышление детей дошкольного возраста.

В своей практике применяю 5 блоков занятий:

Блок «Окружающий мир» включает в себя игры по темам: «Народная игрушки», «На подворье», «Краски осени», «Готовимся к зиме», «Семья», «Птичий двор», «Национальности». Основная цель занятий по ознакомлению с окружающим миром: помочь формированию у ребенка представлений об окружающем его мире, о себе как представителе человеческого рода, семье, людях, живущих на земле, их разнообразной деятельности, формированию основ этнокультурной компетентности по ознакомлению с окружающим миром.

В блоке «Развитие речи» представлены игры по темам: «Урожай», «На подворье нашем», «Одежа», «Семья», «Домашние хлопоты», «Птичий двор». Применение игр данного блока способствовало развитию речи, формированию умения рассказывать о предмете, содержании сюжетной картины, составлять рассказ по картинкам с последовательно развивающимся действием.

Использование игр из блока «Математике» позволило сформировать и закрепить математические знания детей. Так в игре «Собери букет» дети закрепляли счет в пределах 10, учились соотносить цифру с количеством. Игра «Рыбалка» помогла в упражнении в порядковом счете. Использование игр «Строители», «Волшебники» позволило закрепить знания о геометрических фигурах.

Закрепить знания о правилах безопасного поведения на улице и дома позволило применение игр «Опасные ситуации», «Что где поедет?», «Опасно или нет?», «Сломанный светофор», «Съедобно или нет?» из блока «Безопасность»

Использование игр из бока «Профессии» позволило сформировать и закрепить знания о профессиях модельера, флориста, композитора и других современных профессиях. Использование интерактивных игр позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной.

Представленные игры имеют тематическую направленность, что создает удобство для использования в образовательной деятельности.

Однако, предлагаемая образовательная деятельность и ее последовательность носят ре­комендательный характер и могут быть изменены или дополнены в соответ­ствии со спецификой и планированием образовательной деятельности конкрет­ных дошкольных образовательных организаций.