|  |
| --- |
| МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  « ДЕТСКИЙ САД № 128 КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА» КИРОВСКОГО РАЙОНА Г.КАЗАНИ |

Мастер-класс городского этапа конкурса

“Учитель года города Казани- 2018” в номинации

“Воспитатель дошкольного образовательного учреждения- 2018”

«Возможности использования новых цифровых технологий

в педагогической практике дошкольного образования»

Подготовила воспитатель:

Талипова Марина Валентиновна

Казань 2018 г.

Цель: применение цифровых технологий в традиционных методиках преподавания, с учетом индивидуальных особенностей современных детей.

Задачи:

- повышение уровня компетентности педагога;

- развитие креативности в построении образовательного процесса;

- применение на практике возможностей информационных технологий.

Нынешнее поколение, рассматривается в качестве синонима термина «цифровой человек». То, что предыдущие поколения называли «новыми технологиями» или «технологиями будущего», для современного поколения уже настоящее. И ни кому не секрет, что у этих детей преимущественно развито клиповое мышление.

Характеристики клипового мышления:

* не способность к анализу информации;
* низкая способность к концентрации внимания;
* низкая эффективность обучения и усвоения знаний;
* высокая подверженность чужому влиянию и манипуляциям;
* высокая импульсивность;
* не умение сопереживать.

Как помочь таким детям, чтобы они правильно развивались?

Предлагаю вашему внимаю применение информационных тенологий в своей педагогической работе.

Посмотрите, пожалуйста на экран. На экране слайды с незнакомыми видами животных(ангорский кролик и филлипинский долгопят). Кто это? Вам они знакомы? Вы про них что- нибудь знаете?

Вот так и ребенок может например не знать животных Африки. Понятно, что редко кто из нас взрослых встречался с ними в живую. Значит и мы не имеем полного представления о животных Африки?

В этом нам и помогают новейшие информационные технологии. Познакомимся поподробнее с приложением дополненным реальностью Unibora Africa.

**«Фотография с оживающими животными Африки»**.

Цель: формирование целостной картины мира через информационно техническое средство.

Задачи:

-повышение уровня познавательской активности;

-расширение кругозора;

-воспитание информационной культуры личности.

Необходимое оборудование:

1. Игрушки, предметы по теме «Животные Африки».
2. Планшет с приложением Unibora Africa.
3. Веб-камера.

Инструкции по применению: направить планшет на карточки.

Рекомендации: при помощи этого приложения можно рассмотреть животное со всех сторон, посмотреть как он питается, спит, зажищается, издает звуки. Изготовление фотографии- еще одно применение данного приложения.

**«Интерактивная доска- как средство развития воображения».**

Сейчас во всех детских садах есть интерактивные доски, которые также в умелых руках помогают работать с современными детьми. Особенно если они, как мы видим из характеристик клипового мышления не способны к воображению, фантазии.

Мне нужен помошник, который разбирается в функиях программы Power Point. Выход из режима просмотра. Участник работает под инструкцию, а зал подбирает слова и ассоциации.

Необходимое оборудование:

1. Презентация мастер- класса.

Ход действия:

Шаг 1. Выбираем объект- зебра, который мы хотим усовершенствовать.

Шаг 2. Выбираем три случайных объекта: шимпанзе, жираф, носорог.

Шаг 3. Выделяем свойства случайных объектов, которые им характерны: шимпанзе- умная, ест бананы, лохматая, жираф- длинношеей, пятнистый,высокий, носорог- однорогий, серый, толстый.

Шаг 4. Соединяем выбранный объект со свойствами случайных объектов:

зебра- умная, высокая, однорогая.

Шаг 5. Получаем сочетания путем свободных ассоциаций. Например: длииноногая рогоухая зебра любит читать книгу, …. Зафиксировать все интересные идеи.

Рекомендации: для сокращения времени картинки я заранее выбрала, слайды даются в готовом варианте. Картинка зебры вытягивается, рог- треугольник из стандарных фигур.

Если вы знаете, то работа с интерфейсом программного обеспечения любого интерактивного оборудования объединяет возможности стандартных интерфейсов, в частности Power Point. С детьми лучше работать на интерактивной доске, с заранее подобранными картинками.

Вот видите как быстро одну тему, используя разные информационные технологии, можно раскрыть гораздо шире.

В руках педагога- практика множество инструментов, чтобы осуществить правильное развитие современного ребенка, с учетом всех индивидуальных особенностей.

Ведь помимо отрицательных особенностей детей нового поколения есть и положительные. У них гораздо выше гибкость мышления, чем у нас, ведь они свободно владеют мультитаскингом, им больше не нужно фокусироваться на чём-то одном.

Знакомо ли Вам значение данного слова? Владеем ли мы – мультитаскингом?

Мультитаскинг - это искусство выполнять несколько дел одновременно. Другими словами – многозадачность.

Предлагаю Вам сейчас на себе испытать значение слова “мультитаскин” при помощи игры – взаимодействия.

Игра- взаимодействие “Мультитаскинг”.

Необходимое оборудование:

1. Мольберт – 1 шт.
2. Лист ватмана – 1 шт.
3. Маркер – 1 шт.

Ход действия: для участия приглашается один участник. На листе ватмана необходимо написать известное четверостишие стихотворения, одновременно пропевая любую песню вслух.

Сложно ли было? В чем заключалась сложность? Кто в древности обладал мультитаскингом? Правильно Гай Юлий Цезарь.

Я не случайно показала вам не только отрицательные стороны детей клипового мышления, но и положительные. Поскольку сама знаю на практике, что работать над недостатками гораздо легче, чем над преимуществами.

Однако куда сегодня Юлию Цезарю до современного ребенка, в сравнении с которым его несколько дел одновременно нам кажутся просто детским лепетом.