

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку «Флеш-карты как интерактивная технология» к разделу «Познавательное развитие» основной образовательной программы

дошкольного образования, разработанную старшим воспитателем МБДОУ № 15 «Вишенка» пос. Каменного

Батуринец Натальей Александровной

Методическая разработка «Флеш-карты как интерактивная технология» к разделу «Познавательное развитие» основной образовательной программы дошкольного образования разработана старшим воспитателем МБДОУ № 15 «Вишенка» пос. Каменного Батуринец Н.А. с целью создания условий для развития познавательного интереса, детского творчества и формирования навыков самостоятельной деятельности.

Количество страниц – 27 (методические рекомендации) и 2 приложения: флеш-карты «Почему хохлома стала золотой» и «Сказка про матрешку».

Автор обращает внимание, что актуальность данной методической разработки обусловлена тем, что благодаря использованию флеш-карт появляется возможность рассмотреть сложный материал поэтапно, обратиться не только к текущему материалу, но и повторить предыдущую тему. Также можно более детально остановиться на вопросах, вызывающих затруднения как в детском саду самостоятельно детьми или вместе с педагогами, так и дома с родителями.

Педагог обращает внимание, что использование самостоятельно разработанных флеш-карт «Почему хохлома стала золотой» и «Сказка про матрешку» создает условия для развития коммуникативных, познавательных и творческих способностей у детей посредством современных технологий.

Педагог акцентирует внимание на том, что за счёт концентрированности и тематической организованности флеш-карты эффективно помогают детям пополнить активный словарный запас, развивают воображение и творческие способности. Небольшие текстовые «подсказки» способствуют формированию интереса к самостоятельному чтению у старших дошкольников.

Рецензируемая методическая разработка соответствует требованиям ФГОС ДО и актуально для системы дошкольного образования, построена с учётом современных требований педагогики и психологии, обеспечивает единство воспитания и обучения. Может применяться педагогами ДОУ и родителями.

30.03.2022

Методист МКУ «Центр развития образования» Т.В. Майер

Подпись Т.В. Майер удостоверяю:
Директор МКУ «Центр развития образования



Н.С. Полякова

**Пояснительная записка
к методической разработке
«Флеш-карты как интерактивная технология»
к разделу «Познавательное развитие» образовательной программы,
разработанной старшим воспитателем
МБДОУ № 15 «Вишенка» пос. Каменного
Батуринец Натальей Александровной**

Методическая разработка «Флеш-карты как интерактивная технология» направленно на развитие познавательного интереса, формирование навыков алгоритма предстоящей деятельности, сохраняя при этом установку на детское творчество.

Наталья Александровна Батуринец разработала флеш –карты для ознакомления воспитанников с процессом изготовления предметов народного промысла. Разработанные флеш-карты можно использовать при изучении народных промыслов, музейных экспонатов и т.д. Они не заменяют непосредственного общения с экспонатами музея, изделиями настоящих мастеров, но обогащают опыт ребенка там, где невозможно близко ознакомить детей с народными промыслами. Флеш-карты оживляют взаимодействие между ребенком и экспонатами музея, повышают заинтересованность, позволяют лишний раз поиграть, ведь в основу флеш-карты заложена сказка, а так же предусмотрены игры и задания на закрепление пройденного материала.

Разработанные Батуринец Н.А. флеш-карты позволяют наглядно увидеть этапы изготовления предметов, дают возможность воспитанникам наглядно представить результат своих действий, выявить достижения в процессе работы, зафиксировать моменты, на которых были допущены ошибки, для их исправления. Работа с ними позволяет педагогу намного эффективнее выполнять поставленные задачи.

Заведующий



Т.А. Диденко

**«ВИШЕНКА» ПОСЕЛКА КАМЕННОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ТИХОРЕЦКИЙ РАЙОН**

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
«ФЛЕШ-КАРТЫ КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ»**

Работу выполнила:
Батуринец Наталья Александровна,
Старший воспитатель
МБДОУ № 15 «Вишенка»
пос. Каменного

**пос. Каменный
2022 г**

Оглавление

Предисловие.....	3
------------------	---

Введение	4
Основная часть	6
Заключение	11
Приложение 1	13
Приложение 2.....	20

Предисловие

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) в настоящий момент являются неотъемлемой частью современного дошкольного образования. Информатизация системы образования предъявляет новые требования к педагогу и его профессиональной компетентности. Это

особенно актуально в условиях введения ФГОС и реализации Стратегии развития информационного общества. Мы видим, какие значительные перемены происходят сейчас в системе дошкольного образования. И во многом это связано с обновлением научной, методической и материальной базы обучения и воспитания.

Одним из важных условий обновления является использование новых информационных технологий. На сегодняшний день воспитателю доступен довольно обширный выбор ИКТ в своей практике. Это компьютер, использование сети интернет, телевизор, видео, DVD, различного рода мультимедиа - и аудио-визуальное оборудование. Воспитатели стали для ребенка проводником в мир новых технологий.

Использование ИКТ является одним из приоритетов образования. Согласно новым требованиям ФГОС, внедрение инновационных технологий призвано, прежде всего, улучшить качество обучения, повысить мотивацию детей к получению новых знаний, ускорить процесс усвоения знаний. Одним из инновационных направлений являются компьютерные и мультимедийные технологии.

Применение информационно-коммуникационных технологий в дошкольном образовании становится все более актуальным, так как позволяет средствами мультимедиа, в наиболее доступной и привлекательной, игровой форме развить логическое мышление детей, усилить творческую составляющую учебного процесса.

Использование компьютерных технологий в деятельности воспитателя позволяет внедрять инновационные процессы в дошкольное образование. Информационные технологии значительно расширяют возможности воспитателей и специалистов в сфере обучения детей дошкольного возраста. Использование ИКТ в ДОУ вполне оправдывает и приносит большую пользу в развитии всех сфер личности дошкольника, взаимодействии с родителями воспитанников, организации деятельности воспитателя, значительно способствует повышению качества образовательного процесса.

Введение

Характерной особенностью развития современного общества становится его информатизация. Одним из приоритетных направлений процесса информатизации современного общества является информатизация образования – это процесс обеспечения сферы образования методологией и практикой разработки и использования информационных и коммуникационных технологий. Информатизация образования - это процесс интеллектуализации деятельности детей дошкольного возраста. Она развивается на основе реализации возможностей информационных технологий.

Преимущества использования ИКТ в дошкольном образовании:

1. Инновационные технологии вовлекают воспитанников в учебный процесс, способствуя наиболее широкому раскрытию их способностей, активизации умственной деятельности, а также раскрытию их творческого потенциала.

2. ИКТ дают возможность воспитанникам наглядно представить результат своих действий, выявить достижения в процессе работы, зафиксировать моменты, на которых были допущены ошибки, для их исправления.

3. Наличие современных информационно-технических средств и навыков работы с ними позволяет педагогу намного эффективнее выполнять поставленные задачи.

4. Использование ИКТ значительно повысило культуру труда педагога; способствовало изменению имиджа как педагогов, так и ДОУ в целом; повысило качество проводимых организационно-методических мероприятий, а также качество предоставляемых сопроводительных материалов; мотивировало и стимулировало познавательную и творческую активность педагогов и детей; расширило возможности для самореализации.

Таким образом, использование ИКТ в работе с детьми открывает новые дидактические возможности, связанные с визуализацией материала, его «оживлением», возможностью представить наглядно те явления и процессы, которые невозможно продемонстрировать иными способами. Повышается и собственно качество наглядности, и ее содержательное наполнение. В частности, прекрасные возможности создает систематизация и структурирование учебного материала. Появляется возможность для концентрации больших объемов демонстрационного материала из разных источников, представленных в разных формах, оптимально выбранных и скомпонованных педагогом в зависимости от потребностей детей и особенностей программы.

Сегодня предметно-развивающая среда детского сада постоянно изменяется. Это связано не только с ее мобильностью и гибкостью, но и с требованиями времени. Так, исследованиями доказано, что у современных дошкольников другие, по сравнению с прежними поколениями детей, возможности восприятия, в частности, его скорости, иной пороговый уровень развития комбинаторных и технических способностей. Это требует использования особенностей современных дошкольников в целях увеличения ее интерактивных потенциалов и, как следствие, расширения его «развивающей территории» за счет объединения предметно-пространственной среды детского сада и других учреждений системы образования, культуры и социального обеспечения. При этом можно использовать опыт очно-заочных экскурсий и работы детско-родительских киностудий, создания обучающих фильмов или флеш-карт.

Флеш –карты помогут вам создать немало интересных авторских разработок и повысить эффективность сотрудничества детского сада, родителей и других учреждений системы образования, культуры и социальной сферы, интеграции социально-личностного, познавательно-речевого и художественно-эстетического направлений образовательной работы с дошкольниками

Основная часть

Традиционные формы обучения при знакомстве детей с русскими промыслами необходимо оживить инновационными компьютерными технологиями.

Современные дети любят компьютерные игры. Компьютерные технологии позволяют объединить в настоящем времени прошлое и будущее, вызывая у детей живой интерес и эмоциональный отклик.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, решает познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность.

Дети не видят, что их чему-то обучают, пусть думают, что они только играют, но незаметно для себя в процессе игры, дошкольники учатся считать, складывать и вычитать – более того они решают разного рода логические загадки, учатся мыслить творчески. А роль взрослого в этом процессе – поддерживать и направлять интерес детей. Занятия в детском саду имеют свою специфику, они должны быть эмоциональными, яркими, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием звуковых и видеозаписей, презентациями, слайд-шоу, мультимедийными, фотоальбомами.

Посещая музей, дети знакомятся с изделиями народных мастеров, образцами декоративно-прикладного искусства. Более основательно можно познакомить их с экспонатами музея, используя флеш-карты. Они не заменяют непосредственного общения с экспонатами музея, изделиями настоящих мастеров, но обогащают опыт ребенка там, где невозможно близко ознакомить детей с народными промыслами. Флеш-карты оживляют взаимодействие между ребенком и экспонатами музея, повышают заинтересованность, позволяют лишний раз поиграть, ведь в основу флеш-карты заложена сказка, а так же предусмотрены игры и задания на закрепление пройденного материала.

Флеш-карту удобнее изготовить в программе Microsoft PowerPoint в виде презентации, некоторые из них можно сохранять в формате AVI, как видеофильм.

Флеш-карты напоминают детям их любимые мультики: двигаются картинки, появляются персонажи, есть сюжет и как во всех сказках – счастливый конец. Занятия с ними проходят очень оживленно, вызывают много положительных эмоций, дают возможность ассоциировать себя с мастерами из прошлого. И, что немаловажно, они формируют навыки алгоритма предстоящей деятельности, сохраняя при этом установку на детское творчество.

Флеш-карта дает возможность рассмотреть сложный материал поэтапно, обратиться не только к текущему материалу, но и повторить предыдущую тему. Также можно более детально остановиться на вопросах, вызывающих затруднения.

На флеш-карте записан анимированный фотоальбом, в котором отражаются последовательность действий воспитателя и ребенка по созданию изделий того или иного промысла и его эстетическая оценка, последовательность посещения музея, фабрики по изготовлению предметов декоративно-прикладного искусства. Несколько флеш-карт помогают детям не только научиться изображать элементы народных узоров, что бывает не очень интересно, а в процессе рисования и просмотра сказки – «спасти» Василису, «помочь» Иванушке.

Слайды, выведенные на большой экран – прекрасный наглядный материал, который не только оживляет занятие, но и формирует вкус, развивает творческие и интеллектуальные качества личности ребенка. Это наглядность, дающая возможность педагогу выстроить объяснение на занятиях логично, научно, с использованием видеофрагментов. При такой организации материала включаются три вида памяти детей: зрительная, слуховая, моторная. Анимационные альбомы позволяют сделать занятие более интересным и динамичным. Использование анимации в слайдах позволяет дать дошкольникам более яркое представление об услышанном на занятии. За счёт высокой динамики они эффективно помогают детям более

углублённо усвоить материал, активно пополнить словарный запас, развивают их воображение и творческие способности. А всё это способствует всестороннему развитию ребёнка, формированию интереса к познанию окружающего мира. В этих презентациях детей привлекает новизна проведения мультимедийных занятий. В группе во время таких занятий создаётся обстановка реального общения, при которой дети стремятся выразить мысли «своими словами», они с желанием выполняют задания, проявляют интерес к изучаемому материалу. На флеш-картах есть возможность формировать новые знания, знакомить детей со способами действий.

Флеш-карта снабжается системой гиперссылок, позволяющих изменять последовательность видеоряда для детей с высоким, средним и низким уровнем сформированности творческой активности. Кроме того, она снабжена комментариями и подсказками для воспитателя. Система гиперссылок поможет пополнить ему свои знания, что полнее раскроет детям красоту народных умельцев. После просмотра флеш-карты дети получают творческие задания с учетом гендерных особенностей, позволяющих им представить себя в роли мастеров народных промыслов.

Во флеш-карте «Сказка про матрешку» с использованием анимированных картинок ребенок знакомится с технологией изготовления русской матрешки. Главный герой сказки – Мастер создаёт себе помощницу, дети вместе с ним проходят все этапы изготовления куклы, выясняя, почему Мастер использовал тот или иной прием в изготовлении, ненавязчиво запоминая названия этих этапов (чурбачок, заготовка, роспись). В итоге дети любуются новой красивой игрушкой, а Мастер получает себе помощницу.

По содержанию флеш-карты могут быть самыми разнообразными. Они представляют собой последовательность изготовления определенного вида промысла, с их помощью можно осуществить виртуальную экскурсию. Некоторые из них помогают воспитателю организовать занятия с прорисовкой элементов росписи: в сказочной форме детям и воспитателю предлагается «отправиться в путешествие, выручая из беды Василису» и вместе со сказкой дети выполняют прорисовывание.

Флеш-карты используются и для повышения компетентности родителей, которым предлагаются задания: перевести рисунок на бумагу и раскрасить его, продолжить узор, поработать с деревянными заготовками. Такие задания способствуют сотворчеству взрослых и детей в семье.

Флеш-карты помогают воспитателям, не имеющими возможности познакомить детей непосредственно с музейными экспонатами. Они помогают создать у ребенка правильное видение мира народного творчества, заинтересовать их, обогатить опыт, приобщить к традициям русского декоративно-прикладного искусства.

Рекомендации по изготовлению флеш-карты

1. Необходимо определиться с темой флеш-карты, о чем вы хотите рассказать детям. Тема сможет возникнуть сама собой из накопленного материала, посещения выставки, музея, мастер-класса по росписи, из потребностей учреждения, в котором, например, нужно познакомить дошкольников с изготовлением травяных кукол к празднику осени.

2. Сбор материала. На данном этапе предлагаются разные идеи, подбор материала, в первую очередь текстового: сказки, загадки, стихотворения, информация по теме. Подбираются фотографии экспонатов, видеофрагменты, репродукции, книжные иллюстрации. Все материалы переводятся в цифровой формат: фотографии, репродукции, книжные иллюстрации сканируются и сохраняются в формате JPEG, текстовый материал можно заранее набрать и сохранить. Материала можно подбирать как можно больше, тогда при создании флеш-карты у вас будет возможность выбора. Лишнее всегда легче убрать, чем в спешном порядке искать недостающее.

3. Поиск общей идеи, объединяющей тему флеш-карты и подобранный материал – самая ответственная и тяжелая задача. Иногда весь накопленный материал может просто стать обыденным, если его не оформить в интересную идею. При изготовлении флеш-карты для дошкольников не должно быть сухого изложения текста, просто перечисления способов изготовления изделий мастеров и т.д. Как в

любой сказке должен быть зачин, повествование, кульминация и развязка, а так же счастливый конец.

4. Сбор флеш-карты. Используя основную идею, подобранный материал, вы собираете флеш-карту в программе Microsoft PowerPoint. Сделайте фотографии крупно, старайтесь не выкладывать на один слайд больше двух фотографий, если в этом нет смысловой нагрузки. Слишком много изображений уменьшат сосредоточенность детей. Текст – для воспитателя, он расположен, как правило внизу и напечатан мелким шрифтом, не слишком ярким. Когда вы расположили все фотографии и набрали текст, попробуйте просмотреть флеш-карту и прочитать текст, - лучше вслух, так легче обнаружить ошибки. Каждый слайд не должен мелькать перед глазами или слишком задерживаться, повествование течет плавно, с плавными заменами картинок, создается иллюзия мультфильма.

Флеш-карты, напоминающие мультфильмы, очень интересны детям. Они эмоционально насыщены, помогают усвоить трудный материал, способствуют логическому мышлению, обучают составлять алгоритм действий.

Более того, развиваются коммуникативные свойства, умение слушать педагога, товарища по группе, формируется желание быть активным, проявлять инициативу, воспитываются лидерские качества и вместе с тем уважение к другим. То есть коллективная работа по интеллектуальным картам способствует формированию мотивации к обучению, эмоционально-волевой сфере, умению работать в коллективе, вниманию, усидчивость, настойчивость.

Таким образом, использование флеш-карт в ходе образовательной деятельности улучшает качество обучения дошкольников по проблеме, помогает им овладеть новыми навыками. Поэтому с уверенностью можно сказать, что информационно-коммуникативные является неотъемлемой частью процесса обучения дошкольников. Это не только доступно и привычно для детей нового поколения, но и удобно для современного

педагога – всегда под рукой необходимая, красочная и динамичная информация.

Заключение.

Использование информационных технологий во всех сферах жизни человека – насущная необходимость. Современное образование тоже нельзя представить без информационных технологий. Новые требования заставляют педагогов осваивать и внедрять этот инструментарий в свою практику.

Применение компьютерной техники позволяет разнообразить образовательную деятельность, сделать ее нетрадиционной, яркой, насыщенной, способствует использованию разных способов подачи нового материала. Кроме того, изучение сложных для понимания дошкольниками тем с помощью мультимедийных презентаций, дает возможность педагогам наглядно продемонстрировать им события и явления реальной жизни.

Флеш-карта - это обучающий мини-мультик, это электронная звуковая книжка с красивыми картинками, это отличное пособие, которое поможет рассказать ребенку об окружающем мире, не выходя из детского сада и не летая в дальние страны.

Применение флеш-карт позволяет преодолеть интеллектуальную пассивность дошкольников, повысить их мотивацию и познавательную активность (благодаря разнообразным формам работы, возможности включения игрового момента, а также эффективность образовательной деятельности).

Таким образом, эмоциональный подъем, вызванный такой деятельностью, способствует увеличению объема усваиваемых знаний.

Сказка про матрешку

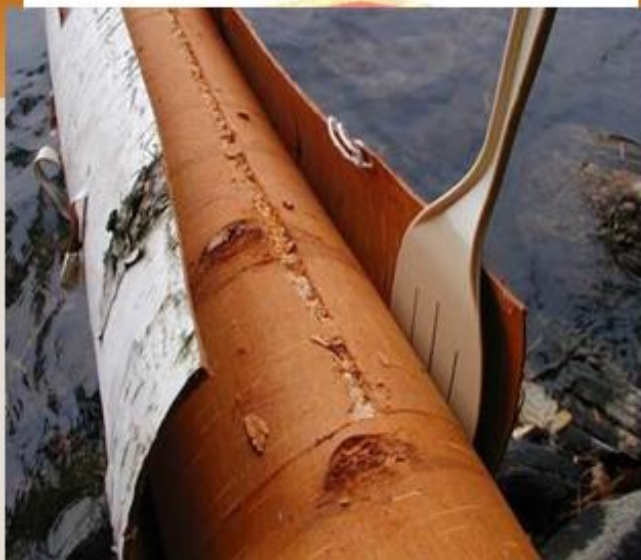




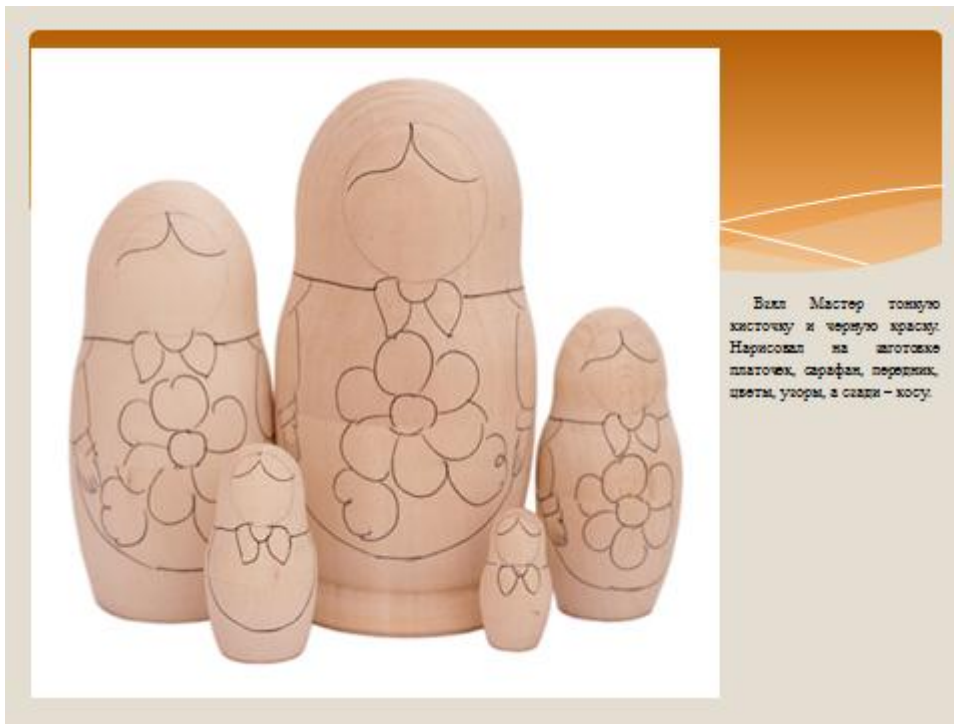
В одном сказочном городе жил Мастер.

Он умел изготавливать много интересных вещей, дарил их своим друзьям, продавал на ярмарке. Только не было у Мастера ни сыночка, ни дочки, очень хотелось ему иметь помощника. Решил он смастерить себе помощника из дерева.

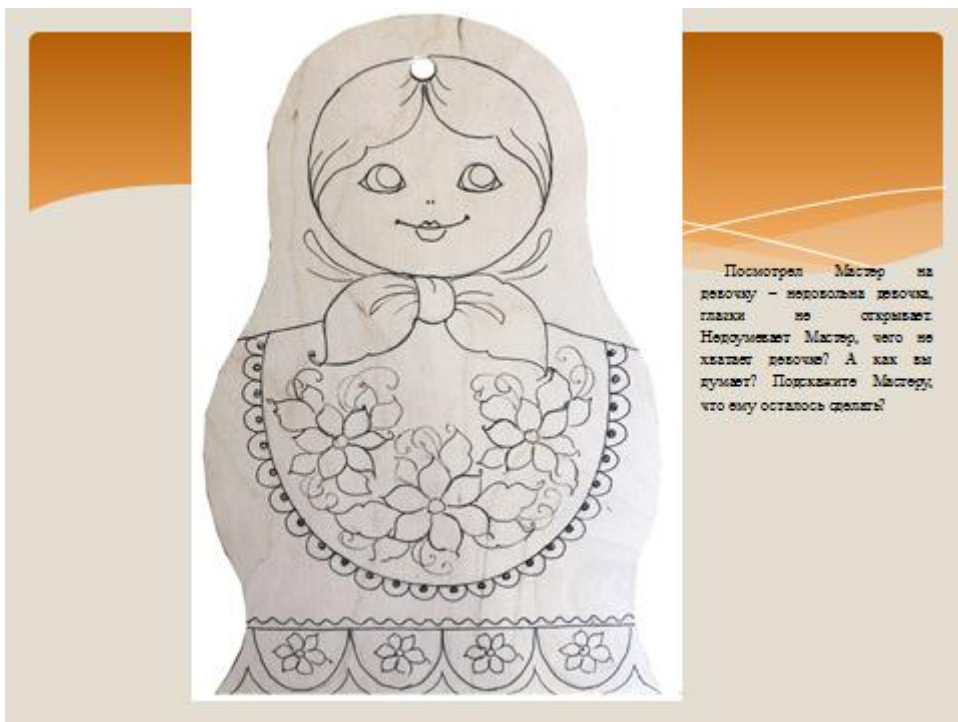




* На станке
выточил
куклу.
Смотрит на
нее Мастер –
не похожа
она ни на
мальчика, ни
на девочку



Валд Мастер тонкую
красочку и черную краску.
Нарисовал на шитомке
платочек, сарафан, перчатки,
цветы, узоры, а сааки - косу.



Посмотрел Мастер на
девочку - неровная девочка,
глазки не открывает.
Недоумевает Мастер, чего не
хочет девочка? А как ей
думает? Подкажите Мастеру,
что ему осталось сделать!



Видл Мастер яркие самые краски, самые красивые краски, самую мягкую кисть и расписал куклу



* Посмотрел Мастер на нее, улыбнулся – уж больно хороша. И девочка заулыбалась, открыла глазки и поблагодарила Мастера. Стали жить поживать, да добра наживать.

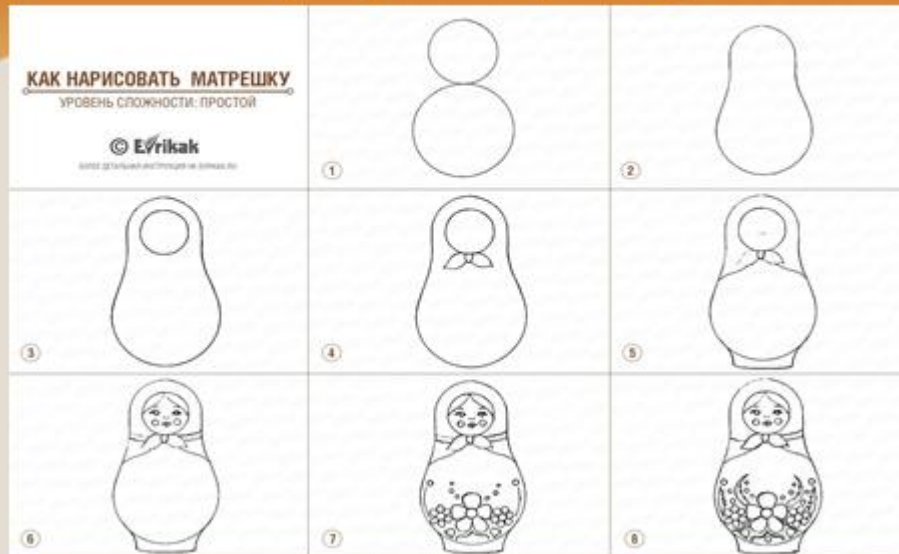


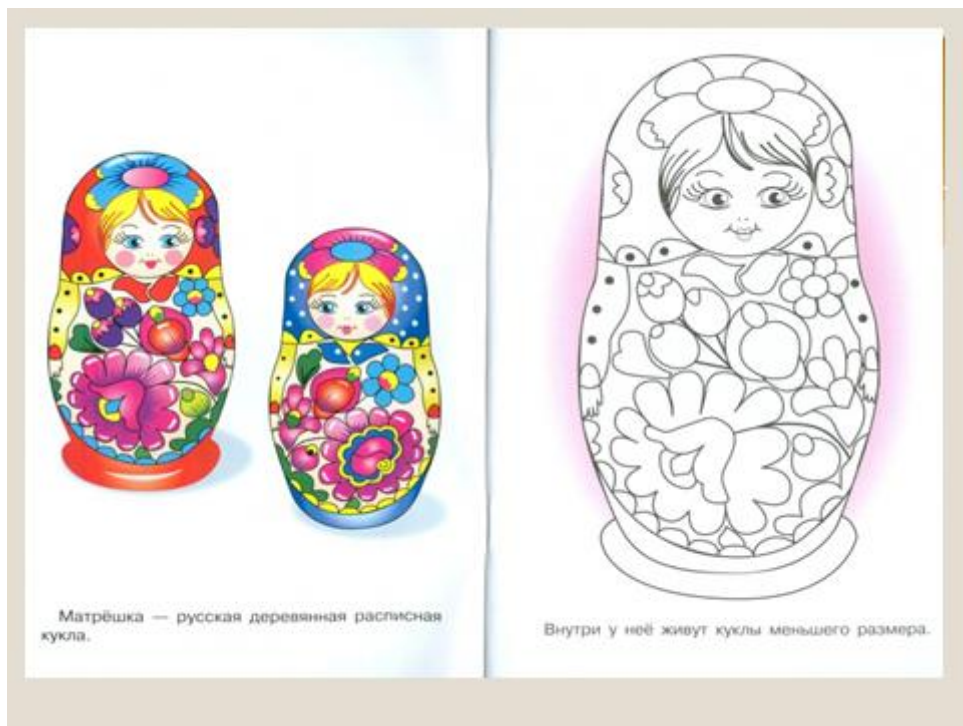
Нарисуй матрешку

КАК НАРИСОВАТЬ МАТРЕШКУ
 УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ: ПРОСТОЙ

© EYrikak

Материал подготовлен на основе информации открытых источников





Почему хохлома стала золотой



**«Почему хохлома стала
золотой?»**

Сказка для детей старшего дошкольного возраста.
Технология изготовления.



За тридцать земель, в тридцатом царстве жил –
был царь со своею дочерью.



Однажды молодой Мастер увидел царевну и очень она ему
понравилась. Он пошел к царю просить ее руки и сердца.



Ответил ему царь: «Докажи, что любишь мою дочь. Выполни три моих задания, отдам за тебя царевну. Вот тебе первое задание: возьми этот чурбачок и сделай из него ложку, да такую, которой свет не видывал



Взял Мастер чурбачок да пошел домой. Думал-думал, да так ничего и не придумал, уснул. Утро вечера мудренее. И приснилось ему диво-дивное, чудо-чудное.



Проснулся Мастер и принялся за работу. Сделал из чурбачка баклушу, а потом и ложку удивительной красоты.



Пришел царю. Обрадовался царь, да виду не показал, а дал второе задание: «Бывал я в заморских странах и угощали меня из серебрянной посуды. Сделай мне такую посуду, из которой никто не ел, да с русскими узорами.



Воротился Мастер домой не весел, ниже плеч голову повесил.. Ничего не придумав, лег спать. Утро вечера мудреже. А на утро решил: «Если правдой не получается, обхитрю царя»



Взял Мастер у кузнеца с стружку металлическую, покрыл ею посуду деревянную и засверкала она серебром. Расписал Мастер луженную посуду узорами яркими, русскими, клубничками да смородинками.



Принес царю. Обрадовался царь, да виду не показал, а только вскрикнул: «Не хочу серебряную посуду, хочу золотую».



Пуще прежнего пригорюнился Мастер. Взял посуду, да стал лязгом покрывать: раз покрыл, два покрыл – не меняется посуда. Поставил он ее с горя у печки и лег спать. Утро вечера – мудренее

Золотая посуда



С первыми лучами солнца озарилась изба золотым светом. И увидел мастер-
вся посуда золотом горит



Мастер подхватил ее и побежал к царю. Царь смотрит, а перед ним посуда красы
писанной. Не смог царь сдержать своего удивления, отдал он дочь мастеру в жены. И
закатили они пир на весь мир.



Этапы изготовления хохломской посуды



* Раскрась посуду