

Чумакова И.В., Гайдукова С.А., Афонина Н.Ю., Дзядевич И.В.

**АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНО-РЕЧЕВОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА СРЕДСТВАМИ ИКТ-ТЕХНОЛОГИЙ**

Методическое пособие

Тула, 2019

ББК 74.100.5

УДК 373.2

ГОУ ДПО ТО «Институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования Тульской области»

Авторы-составители:

Чумакова И.В., к.п.н., доцент кафедры психолого-педагогического сопровождения стандартизации образования и частных методик,

Гайдукова С.А., доцент кафедры психолого-педагогического сопровождения стандартизации образования и частных методик ГОУ ДПО ТО «ИПК и ППРО ТО»,

Афони́на Н.Ю., учитель-логопед МБДОУ ЦРР – детский сад № 5 «Мир детства»,

Дзядевич И.В., педагог-психолог МБДОУ ЦРР – детский сад № 5 «Мир детства»

Рецензенты:

Дунаева Н.А., к.п.н., доцент кафедры педагогики, дисциплин и методик начального образования ФГБОУ ВО «Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого», канд.пед.наук, доцент

Чумакова И.В., Гайдукова С.А., Афони́на Н.Ю., Дзядевич И.В.
Активизация познавательно-речевого развития детей дошкольного возраста средствами икт-технологий. – Тула: Изд-во ГОУ ДПО ТО "ИПК и ППРО ТО", 2019.- ...с.

В методическом пособии раскрываются вопросы применения специалистами дошкольной образовательной организации информационно-коммуникационных технологий с программным обеспечением SMART Table и SMART BOARD при решении задач создания психолого-педагогических условий для достижения целевых ориентиров в познавательном, социально-коммуникативном развитии детей дошкольного возраста.

Содержание

Пояснительная записка

Психолого-педагогическая диагностика познавательного развития детей

Психолого-педагогическая диагностика речевого развития детей

Познавательно-речевое развитие детей старшего дошкольного возраста средствами ИКТ в деятельности учителя-логопеда, педагога-психолога, воспитателя ДОО

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В условиях современного развития общества и производства невозможно себе представить мир без информационных ресурсов. Априори, что современное информационное пространство требует владения компьютером не только в начальной школе, но и в дошкольном детстве. На сегодня информационные - коммуникационные технологии значительно расширяют возможности родителей, педагогов и специалистов в сфере раннего обучения.

В отличие от обычных технических средств обучения информационно-коммуникационные технологии позволяют не только насытить ребенка большим количеством готовых, строго отобранных, соответствующим образом организованных знаний, но и развивать интеллектуальные, творческие способности, и что очень актуально в раннем детстве - умение самостоятельно приобретать новые знания.

Работы зарубежных и отечественных исследователей (С. Пейперт, Б. Хантер, Е.Н. Иванова, Н.П. Чудова и др.) подтверждают целесообразность использования информационных технологий в развитии познавательной и личностной сферы старших дошкольников.

В нашей стране, начиная с 1987 г. ведется работа по внедрению ИКТ в дошкольное образование на базе центра им. А.В. Запорожца исследователями под руководством Л.А. Парамоновой, Л.С. Новоселовой, Л.Д. Чайновой. Педагоги, изучающие использование компьютерных сред (Г.А. Репина, Л.А. Парамонова), высказывают мнение, что их использование в ДООУ является фактором *сохранения психического здоровья* детей в силу возможности решения следующих задач:

- Развитие психофизиологических функций, обеспечивающих готовность к обучению (мелкая моторика, оптико-пространственная ориентация, зрительно-моторная координация).
- Обогащение кругозора.
- Социальная адаптация.
- Формирование учебной мотивации, развитие личностных

компонентов познавательной деятельности (познавательная активность, самостоятельность, произвольность).

- Формирование соответствующих возрасту общеинтеллектуальных умений (классификация).
- Организация благоприятной для развития предметной и социальной среды.

Компьютер может войти в жизнь ребенка через игру. Игра - одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр. Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главной психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства.

В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей.

Основная идея современного образования заключается в гармоничном соединении информационно - коммуникационных технологий с традиционными средствами развития ребенка. Практика показала, что при этом значительно возрастает интерес детей к занятиям, повышается уровень познавательных возможностей.

Информационные технологии обеспечивают личностно-ориентированный подход. Возможности компьютера позволяют увеличить объем предлагаемого для ознакомления материала. Кроме того, у дошкольников один и тот же программный материал должен повторяться многократно, и большое значение имеет многообразие форм подачи.

Вне занятий компьютерные технологии помогают закрепить знания детей. Их можно использовать для индивидуальных занятий с детьми, опережающими сверстников в интеллектуальном развитии или отстающих от них; для развития психических способностей, необходимых для интеллектуальной деятельности: восприятия, внимания, памяти, мышления, развития мелкой моторики.

Компьютерные программы приучают к самостоятельности, развивают навык самоконтроля. Маленькие дети требуют большей помощи при выполнении заданий и пошагового подтверждения своих действий, а автоматизированный контроль правильности освобождает время педагога для параллельной работы с другими детьми.

Использование ИКТ, ориентированного на познавательное, речевое, эмоциональное развитие дошкольника, способствует снятию эмоциональной напряженности, развитию интеллектуальной сферы дошкольника, служит средством подготовки к школе.

На протяжении ряда лет на базе МБДОУ ЦРУ 5 "Мир детства" ведется экспериментальная работа по изучению эффективности применения ИКТ в образовательном процессе. В работе с детьми педагогам и специалистам ДОО активно использовалось оборудование SMART: интерактивный стол, интерактивная доска как в индивидуальной так и групповой работе. Направлением экспериментальной деятельности является речевое и познавательное развитие детей дошкольного возраста. В ходе исследования отработывались технологии включения интерактивного оборудования в организованную образовательную деятельность воспитателем группы детского сада, учителем-логопедом - в процесс коррекции и развития речи детей, педагогом-психологом - в работу по активизации познавательного развития детей. Каждое направление в развитии детей отслеживалось с помощью психолого-педагогического мониторинга, что позволяло конкретизировать содержание педагогической работы, выявить наиболее эффективные методы использования ИКТ, определить результативность образовательного процесса.

В методическом пособии представлены диагностические материалы и сравнительные результаты обследования уровня познавательного и речевого развития воспитанников групп общеразвивающей и компенсирующей направленности детского сада, методики включения ИКТ в образовательный процесс и алгоритм деятельности специалиста по разработке конспектов взаимодействия педагога с воспитанниками по разным направлениям развития личности с использованием интерактивного оборудования.

В пособии использованы материалы, представленные членами творческой группы базовой экспериментальной площадки ГОУ ДПО ТО "Институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования Тульской области" под руководством директора Центра Лебедевой Е.Н.: учителем-логопедом Афониной Н.Ю., педагогом-психологом Дзяевич И.В., воспитателями Рязановой С.В., Красавцевой Н.П., научный руководитель канд.пед.наук Чумакова И.В.

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ДИАГНОСТИКА ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ

Психолого-педагогическая диагностика детей старшего дошкольного возраста проводилась в сентябре и мае учебного года, что позволило установить динамику познавательного и речевого развития детей и выявить эффективность ИКТ-технологий в работе с детьми.

Оценить уровень речевого развития и процессов мышления позволяют следующие методики.

1. «Исключение лишнего» (модификация Н.Я. и М.М. Семаго).

Цель: Исследование уровня обобщающих операций ребенка, способности выделять существенные признаки предметов и на этой основе производить необходимые суждения на образном уровне.

Оборудование: Ребенку предъявляются изображения четырех предметов, три из которых можно объединить обобщающим словом, а четвертый предмет по отношению к ним окажется «лишним».

Инструкция 1А: «На каждом рисунке изображены четыре предмета. Три из них можно объединить между собой, можно назвать одним словом, а четвертый предмет к ним не подходит. Найди, какой?»

В ситуации, когда ребенок не понимает такой инструкции, ему дается дополнительное разъяснение.

Инструкция 1Б: «Найди этот неподходящий предмет, объясни, почему он не подходит к остальным и скажи, как можно одним словом назвать остальные три предмета?»

Если ответ ребенка показывает, что он не понимает предлагаемого задания, специалист вместе с ним разбирает первую картинку данной серии, дает обозначение трем предметам и объясняет, почему надо исключить четвертый предмет (вариант помощи). Далее предлагается вторая картинка этой же серии.

Обработка. За каждое правильно выполненное задание (указание «лишней» картинки и правильного обобщения) ребенку начисляется 2 балла. Если ребенок правильно указал «лишнюю» картинку, но не смог произвести операцию обобщения, ему начисляется - 1 балл. За неправильное выполнение задания - 0 баллов.

Максимальное количество баллов за данное задание равно 8.

Высокий уровень- 6-8 балла

Средний уровень - 4-5 балла

Низкий уровень - 1-3 балла

Важным условием применения методики является речевое обоснование выбора. В отношении детей с нарушениями речи допустим ответ одним словом с поясняющими жестами, если это дает специалисту возможность понять принцип, которым руководствовался ребенок. При обследовании детей, которые из-за

речевых дефектов не могут объяснить свой выбор, применение данного метода имеет ограниченный характер.

Возможна категоризация уровня обобщения: объединение по конкретно-ситуативному, по функциональному, истинно понятийному, латентному признакам.

Категоризация обобщающего признака, выделяемого ребенком, дает возможность отнесения его понятийного развития к соответствующему уровню.

2. «Последовательные картинки» (модификация Н.Я. Семаго и М.М. Семаго)

Цель: исследование особенностей мыслительной деятельности ребенка, возможности установления причинно-следственных и пространственно-временных связей, анализ речевого развития ребенка.

Данная методика предназначена для оценки возможностей составления связного рассказа по серии картинок, объединенных единым сюжетом, и установления связи событий, отраженных на этих картинках. Ребенку предлагается рассмотреть серию картинок с последовательным развертыванием сюжета и составить рассказ. Ребенок должен выделить существенные детали и их изменение на разных картинках для оценки смысловой линии сюжета на картинке; сам составляет рассказ.

Проведение обследования: перед ребенком в случайной последовательности выкладывают четыре картинки и просят его рассмотреть и разложить их: «Разложи все картинки по порядку: что сначала, что потом, чем завершились действия».

Обработка результатов. Оценивается понимание сюжетной линии, связность и осмысленность составления рассказа, возможность подбора названия для данного сюжета, характеризуется уровень речевого развития ребенка.

1- балл - ребенок не принимает задание; не воспринимает изображенный на картинках сюжет.

2-балла - ребенок принимает задание, однако не воспринимает серию картинок как единое событие; называет каждое действие в отдельности, не объединяя их в единый сюжет во временной последовательности.

3-балла - ребенок принимает задание; раскладывает картинки не всегда точно; ориентируется на временную последовательность; после обучения начинает понимать единый сюжет; может рассказать о событии.

4-балла - ребенок принимает задание; самостоятельно раскладывает картинки, четко ориентируясь на временную последовательность; рассказывает о них.

Высокий уровень –4 балла

Средний уровень - 3 балла

Низкий уровень - 2 балла

Очень низкий уровень -0-1 балл

Анализ **восприятия** строится на основе изучения успешности решения ребёнком перцептивных задач, связанных с действием моделирования. Поэтому для анализа этого процесса используется методика «Перцептивное моделирование» (В. В. Холмовская).

Оборудование: 15 заданий, где изображены наборы деталей, из которых ребёнку предлагается сконструировать фигуру определённой формы (круг или квадрат). Первые три задания являются вводными и поэтому не оцениваются.

Инструкция: «Здесь изображен круг, разделённый на две части. Под ним несколько фигурок разной формы. Найдите среди них те, из которых сложен образец, и отметьте их крестиком. (Психолог проверяет правильность выполнения задания и в случае необходимости указывает на ошибку.) На следующем листе – квадрат. Он разделён на четыре части. Найдите эти части среди фигурок, изображенных ниже. Эти части так же обозначьте крестиками. (Проверяет выполнение задания.) На третьей странице снова круг, он состоит из трёх частей. Найдите их и обозначьте крестиками. Укажите карандашом, на каком месте в круге надо положить эти части».

Перед выполнением четвёртого задания психолог говорит детям: «Теперь вы знаете, что такой круг или квадрат можно сложить из нескольких частей: двух, трёх или четырёх. Эти части нарисованы внизу. А теперь посмотрите на следующую страницу. Найдите фигуры, из которых можно сложить точно такой же круг. Поставьте на этих фигурах крестик. На следующих листах сделайте так же: найдите и отметьте части, из которых получится целый круг или квадрат, нарисованный сверху».

Никаких дополнительных указаний не даётся. Задание считается выполненным, если ребёнок правильно выбрал все необходимые части. Каждая задача оценивается определённым количеством баллов – чем сложнее задача, тем более высокий балл получает испытуемый. Так за правильное решение задач 1-4 дается по 2 очка, 5-8 – по 3 очка, 9-12 – по 4 очка. Максимальное количество очков – 36 баллов.

Высокий уровень – 25 – 36 баллов.

Средний уровень – 8 – 25 баллов.

Низкий уровень – до 8 баллов.

Для детей шестого года жизни средний уровень является хорошим показателем развития перцептивного моделирования.

Для исследования непосредственной **слуховой памяти** используется методика «Десять слов» (А. Р. Лурия).

Оборудование: Для детей 5-6 лет набор из 8 слов. Для запоминания используются простые (односложные или короткие двусложные), частотные, не связанные по смыслу слова в единственном числе именительного падежа.

Инструкция: «Сейчас я назову тебе несколько слов, а ты постарайся их запомнить и потом повторить. *Дом, лес, кот, игла, брат, ночь, мост, окно, (конь, стол)*».

Обработка: за каждое правильно воспроизведенное слово выставляется по одному баллу. Изменение слова считается ошибкой (солнце – солнышко, окно – окошко).

Шкальные оценки:

8 баллов – очень высокий.

5–7 баллов – высокий.

3–4– баллов – средний.

2– балла – низкий.

0–1 балл – очень низкий.

Возрастные особенности выполнения. Методика может быть использована в полном объеме, начиная с 7-летнего возраста. Запоминание в объеме 9 ± 1 слово доступно здоровым детям. Для детей младше 7 лет используется словарный материал меньшего объема (5–8 слов).

Для определения объема кратковременной **зрительной памяти** используется методика «Узнай фигуры» (по Ф.Е. Рыбакову).

Оборудование: Дети в качестве стимулов получают картинки (А), затем картинки (Б).

Инструкция: «На этой картинке (А) представлены девять разных фигур. Постарайся запомнить их и затем узнать на другой картинке (Б), которую я тебе сейчас покажу. На ней, кроме девяти ранее показанных изображений, имеется еще шесть таких, которые ты до сих пор не видел. Постарайся узнать и показать на второй картинке только те изображения, которые ты видел на первой из картинок».

Время экспозиции стимульной картинки (А) составляет 30 сек. После этого данную картинку убирают из поля зрения ребенка и вместо нее ему показывают вторую картинку. Эксперимент продолжается до тех пор, пока ребенок не узнает все изображения, но не дольше чем 1,5 мин.

Оценка результатов:

10 баллов – ребенок узнал на картинке все девять изображений, показанных ему, затратив на это меньше 45 сек.

8–9 баллов – ребенок узнал на картинке 7–8 изображений за время от 45 до 55 сек.

6–7 баллов – ребенок узнал 5–6 изображений за время от 55 до 65 сек.

4–5 баллов – ребенок узнал 3–4 изображения за время от 65 до 75 сек.

2–3 балла – ребенок узнал 1–2 изображения за время от 75 до 85 сек.

0–1 балл – ребенок не узнал на картинке ни одного изображения в течение 90 сек и более.

Выводы об уровне развития:

10 баллов – очень высокий.

8–9 баллов – высокий.

4–7 баллов – средний.

2–3 балла – низкий.

0–1 балл – очень низкий.

Для анализа переключения и распределения **внимания** используется Корректурная проба «Кодирование» (из батареи Д. Векслера).

Цель: исследование устойчивости, возможности переключения и распределения внимания, а также особенностей темпа деятельности, вработываемость в задание, проявление признаков утомления и пресыщения.

Оборудование: Бланк с изображением различных фигур. Над фигурами нарисован «ключ» - набор фигур, представленных на листе, внутри которых изображены дополнительные элементы.

Инструкция: «Заполни фигуры по образцу: в квадратике - поставь точку, в треугольнике - вот такую черточку (вертикальную), круг оставь чистым, ничего в нем не нарисуй, а в ромбе - вот такую черточку (горизонтальную)» (следует еще раз повторить, где и что нарисовать).

Примечание. Общее время заполнения задания фиксированное и составляет 3 минуты. Желательно фиксировать (хотя бы приблизительно), с какого момента ребенок начинает работать по памяти, то есть без опоры на образец. В протоколе необходимо отмечать, как ребенок заполняет фигуры: старательно, аккуратно или небрежно, так как это отражается на темпе работы.

Анализируемые показатели:

- возможность удержания инструкции и целенаправленной

деятельности;

- параметры внимания (устойчивость, распределение и переключение);
- общее количество заполненных фигур;
- число заполненных фигур за каждую минуту (динамика изменения темпа деятельности);
- количество ошибок (общее);
- количество ошибок за каждую минуту работы (динамика изменения количества ошибок);
- распределение ошибок (и их количества) в разных частях листа.

Обработка результатов:

Высокий уровень – 6-10 строк выполнено правильно

Средний уровень - 4 -5 строк выполнено правильно

Низкий уровень – 1-3 строки выполнено правильно

Если наблюдается более 3-х ошибок при выполнении задания, то уровень снижается.

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ДИАГНОСТИКА РЕЧЕВОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ

Критерии и показатели речевого развития детей 5 – 7 лет.

Цель исследования: выявление качественных изменений в развитии ребенка с речевой аномалией в результате образовательно-воспитательного процесса, организованного специалистами дошкольного образовательного учреждения; косвенная оценка эффективности внедрения ИКТ в ДОО.

Обоснование выбора методик психодиагностического исследования: используются апробированные методы и диагностические методики изучения детей дошкольного возраста, а именно:

- Система мониторинга общего и речевого развития ребенка старшего дошкольного возраста с ОНР (Н.В.Нищева);

- Система мониторинга общего и речевого развития ребенка седьмого года жизни с ОНР (Н.В.Нищева);

- Нищева, Н.В. Картинный материал к речевой карте ребенка с ОНР / Н.В. Нищева. – СПб., 2013.

Название оценочных шкал, принятых как значимые в данном исследовании:

- уровень развития эмоциональной сферы, неречевых психических функций;

- уровень развития моторной сферы;

- уровень развития импрессивной речи, состояние фонематического восприятия;

- уровень развития экспрессивной речи, состояние активного словаря;

- уровень развития экспрессивной речи, состояние грамматического строя речи;

- уровень развития экспрессивной речи, состояние связной речи;

- уровень развития экспрессивной речи, состояние фонетической стороны речи.

Оценка состояния общего и речевого развития детей учителем-логопедом:

Для сопоставления эмпирических данных вводятся нормированные усредненные уровни развития психоречевых процессов:

1 – низкий: при выполнении задания необходимы постоянные наводящие вопросы, а иногда и прямые подсказки; ребенок допускает большое количество ошибок и не замечает их;

2 – средний: дошкольник нуждается в постоянной стимулирующей помощи, наводящих вопросах со стороны педагога; допускаются неточности и небольшое количество ошибок, но с помощью взрослого ребенок может их исправить;

3 – высокий уровень развития: ребенку доступно самостоятельное выполнение задания в полном объеме требований, предъявляемых к данной возрастной группе;

Поскольку критерии оценки разработаны для детей с ОНР, высокий уровень развития следует рассматривать как показатель соответствия возрастной норме.

Диагностические методики оценки речевого развития детей 5 - 7 лет.

Настоящая диагностика проводится с учетом рекомендаций Н.В.Нищевой («Примерная программа коррекционно-развивающей работы в логопедической группе для детей с ОНР (с 3 до 7 лет)»).

Изменения коснулись этапов работы. Поскольку деление коррекционного воздействия на периоды весьма условно, промежуточный мониторинг темпов и динамики развития детей проводится не по окончании каждого из них, а согласно логике организации педагогического процесса.

Учебный год в логопедической группе длится 10 месяцев: с 1 сентября до 1 июля. При этом сентябрь отводится всеми специалистами для углубленной диагностики развития детей, а в июне – при переходе детского сада на летний режим – проводится только индивидуальная работа.

Так как целесообразно оценивать эффективность и результаты комплексной (фронтальной, и индивидуальной) работы логопеда с детьми, диагностика общего и речевого развития осуществляется трижды: в сентябре, январе и мае, что способствует решению организационных задач.

Данные диагностического исследования фиксируются в речевых картах и сводных бланках («Система мониторинга общего и речевого развития детей с ОНР»), которые относятся к закрытой документации учителя-логопеда. Ниже представлены обобщенные сведения, исключая неинформативный для читателя промежуточный этап (январь).

| <i>№ п/п</i> | <i>Название методики</i> | <i>Цель исследования</i> |
|--------------|--|--|
| 1 | - дифференциация контрастного звучания нескольких игрушек; - определение направления звука; - восприятие и воспроизведение ритма | Выявить уровень развития эмоциональной сферы, Слуховое восприятие |

| | | |
|---|--|---|
| 2 | <p>-различение цвета, умение соотносить цвета: 5 ЛЕТ: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, белый, розовый, черный); 6 ЛЕТ: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый, розовый, коричневый, белый, черный.</p> <p>-Восприятие формы: 5 ЛЕТ: круг, квадрат, овал, треугольник, прямоугольник, шар, куб; 6 ЛЕТ: круг, квадрат, овал, треугольник, прямоугольник, многоугольник, шар, куб, цилиндр.</p> <p>неречевых психических процессов</p> | Зрительное восприятие |
| 3 | <p>Ориентировка в пространстве: 5 ЛЕТ: вверху, внизу, спереди, сзади, слева, справа; 6 ЛЕТ: вверху, внизу, спереди, сзади, слева, справа, слева внизу, справа вверху, слева вверху, справа внизу.</p> <p>Ориентировка в схеме собственного тела: 5 ЛЕТ: показать правый глаз, левый глаз, правое ухо, левое ухо; 6 ЛЕТ: показать правой рукой левый глаз, левой рукой – правое ухо)</p> | Восприятие пространства |
| 4 | <p>- Складывание картин из частей: 5 ЛЕТ: 4-6 частей, вертикальный, горизонтальный и диагональный разрезы; 6 ЛЕТ: 6-8 частей, вертикальный, горизонтальный, диагональный и фигурный разрезы.</p> <p>- Складывание фигур из палочек по образцу: 5 ЛЕТ: домик и елочка из 6 палочек, лесенка – из 7; 6 ЛЕТ: елочка и дерево из 6 палочек, лодка и лесенка из 7.</p> | Наглядно-действенное и наглядно-образное мышление |
| 5 | <p>Объем выполнения движений, темп, активность, координация: 5 ЛЕТ: попрыгать на двух ногах, на левой ноге, на правой ноге; прыгнуть в длину с места; потопать ногами и похлопать руками одновременно; бросить мяч от груди, из-за головы; поймать мяч; перепрыгнуть через небольшую мягкую игрушку; 6 ЛЕТ: попрыгать на двух ногах, на левой ноге, на правой ноге, прыгнуть в длину с места; потопать ногами и похлопать руками одновременно; бросить мяч от груди, из-за головы; подбросить и поймать мяч; влезть на гимнастическую стенку и слезть с нее.</p> | Выявить уровень развития моторной сферы |

| | | |
|---|--|-----------------|
| 6 | <p>Объем движений, темп, способность к переключению, наличие леворукости или амбидекстрии:</p> <ul style="list-style-type: none"> - кинестетическая основа движений: 5 ЛЕТ: одновременно вытянуть указательный и средний пальцы правой руки, потом – левой руки, обеих рук; 6 ЛЕТ: одновременно вытянуть указательный палец и мизинец правой руки, потом левой руки, обеих рук; поместить указательный палец на средний и наоборот сначала на правой руке, потом – на левой; - кинетическая основа движений: 5 ЛЕТ: «Игра на рояле», «Кулак-ребро-ладонь» ведущей рукой; 6 ЛЕТ: «Игра на рояле», «Кулак-ребро-ладонь» правой рукой, левой рукой; - навыки работы с карандашом: 5 ЛЕТ: умение рисовать прямые, ломаные, замкнутые линии, человека; 6 ЛЕТ: умение рисовать прямые, ломаные, замкнутые, волнистые линии, человека. | Ручная моторика |
| 7 | <ul style="list-style-type: none"> - Наличие или отсутствие движений, точность выполнения, активность, мышечный тонус, темп, наличие синкинезий, замедленность движений глазных яблок: 5 ЛЕТ: закрыть правый глаз, левый глаз; поднять брови, нахмурить брови; надуть щеки, втянуть щеки; наморщить нос; 6 ЛЕТ: закрыть правый глаз, левый глаз; прищурить глаза; нахмурить брови, поднять брови; надуть правую щеку, левую щеку, втянуть правую щеку, левую щеку. - Наличие или отсутствие сглаженности носогубных складок. | Ручная моторика |

| | | |
|---|---|--|
| 8 | <p>- Наличие или отсутствие движений, тонус, объем, способность к переключению, замены, синкинезии, тремор, обильная саливация, отклонение кончика языка;</p> <p>- Движение нижней челюсти: 5 ЛЕТ: открыть и закрыть рот; открыть и закрыть рот, преодолевая сопротивление кулаков; 6 ЛЕТ: открыть и закрыть рот; открыть и закрыть рот, преодолевая сопротивление кулаков; подвигать Артикуляцион-ная моторика нижней челюстью вправо-влево;</p> <p>- Движения губ: 5 ЛЕТ: «Улыбка», «Трубочка», «Улыбка»-«Трубочка»; 6 ЛЕТ: «Улыбка», «Трубочка», «Улыбка»-«Трубочка»; обнажить верхние, нижние зубы;</p> <p>- Движения языка: 5 ЛЕТ: «Лопата», «Жало», «Лопата»-«Жало»; «Качели»; «Маятник»; 6 ЛЕТ: «Лопата», «Жало», «Лопата»-«Жало»; «Качели»; «Маятник»; «Вкусное варенье»;</p> <p>- Движения мягкого неба (широко открыть рот и зевнуть).</p> | Развитие речевого аппарата |
| 9 | <p>- Понимание существительных (показать на картинке отдельные предметы, объекты, части предметов и объектов);</p> <p>- Умение обобщать: 5 ЛЕТ: игрушки, одежда, обувь, посуда, мебель, овощи, фрукты, птицы; 6 ЛЕТ: игрушки, одежда, обувь, посуда, мебель, овощи, фрукты, домашние птицы, дикие птицы, домашние животные, дикие звери, транспорт;</p> <p>- Понимание действий: 5 ЛЕТ: птица летит, рыба плавает, слон идет, лягушка прыгает, змея ползет; 6 ЛЕТ: строитель строит, уборщица убирает, продавец продает, покупатель покупает;</p> <p>- Понимание признаков: 5 ЛЕТ: круглое печенье, квадратное печенье, треугольное печенье, овальное печенье; холодное мороженое, горячий чай; горькое лекарство, сладкое варенье; 6 ЛЕТ: прямоугольная салфетка, многоугольная салфетка; молодой человек, старый человек; веселый мальчик, грустный мальчик; высокий дом, низкий дом.</p> | Выявить уровень развития импрессивной речи, состояние фонематического восприятия |

| | | |
|--------|---|--|
| 10 | <p>- Дифференциация единственного и множественного числа существительных: 5 ЛЕТ: глаз-глаза; стул-стулья; лист-листья; окно-окна; 6 ЛЕТ: рукав-рукава; пень-пни; гнездо-гнезда; перо-перья; ухо-уши;</p> <p>- Понимание предложно-падежных конструкций с предлогами: 5 ЛЕТ: в, на, у, под, за, по; 6 ЛЕТ: в, на, у, под, над, за, по, с, из, из-за, из-под;</p> <p>- Понимание уменьшительно-ласкательных суффиксов существительных: 5 ЛЕТ: носок-носочек, чашка-чашечка, окно-окошечко; 6 ЛЕТ: нож-ножик, рукавица-рукавичка, одеяло-одеяльце;</p> <p>- Дифференциация форм единственного и множественного числа глаголов: 5 ЛЕТ: птица летит – птицы летят, машина едет – машины едут; 6 ЛЕТ: мальчик читает – мальчики читают, девочка ест - девочки едят;</p> <p>- Дифференциация глаголов с различными приставками: 5 ЛЕТ: птица вылетает из клетки, птица влетает в клетку; 6 ЛЕТ: мальчик переходит дорогу, мальчик перебегает дорогу, мальчик подбегает к дому.</p> | Понимание различных форм словоизменения |
| 11 | <p>- Понимание предложений: 5 ЛЕТ: Собака бежит за мальчиком. Мальчик бежит за собакой. 6 ЛЕТ: Бабочка сидит на цветке, который уже распустился. Бабочка сидит на цветке, который еще не распустился.</p> <p>- Понимание текста: 5 ЛЕТ: сказка «Колобок», 6 ЛЕТ: сказка «Теремок»</p> | Понимание отдельных предложений и связной речи |
| 12 | <p>- Дифференциация оппозиционных звуков, не смешиваемых в произношении: 5 ЛЕТ: мышка-мишка, почка-бочка, катушка-кадушка, корка-горка; 6 ЛЕТ: мышка-мошка, пашня-башня, сова-софа, крот-грот;</p> <p>- Дифференциация оппозиционных звуков, смешиваемых в произношении: 5 ЛЕТ: речка-редька, цвет-свет; челка-шелка, рейка-лейка; 6 ЛЕТ: лук-люк; марка-майка, ель-гель, плач-плащ.</p> | |
| 1 3 | <p>- Имена существительные: по темам: выявить : Активный словарь 5 ЛЕТ: «Мебель», «Овощи», «Фрукты», «Птицы»; 6 ЛЕТ: «Ягоды», «Насекомые», «Животные», «Транспорт»; части тела и части предметов: 5 ЛЕТ: нос, рот, шея, живот, грудь; рукав, воротник, пуговице; кабина, руль; 6 ЛЕТ: локоть, ладонь, затылок, висок; манжета, петля для пуговицы; фары, мотор;</p> <p>обобщающие понятия: 5 ЛЕТ: мебель, овощи, фрукты, птицы;</p> | |

| | | |
|-----|---|--|
| | <p>6 ЛЕТ: ягоды, насекомые, животные, транспорт; антонимы: 6 ЛЕТ: друг-, горе-, легкий-, давать-, добро-, горячий-, длинный, поднимать-; - Глаголы: 5 ЛЕТ: кто как передвигается - летает, плавает, ползает, прыгает, ходит; кто как голос подает – лает, мычит, кукарекает; 6 ЛЕТ: кто как голос подает – кукует, воет, ржет, блеет; то что делает – учит, продает, красит, шьет; - Имена прилагательные: цвет: 5 ЛЕТ: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, белый, черный; 6 ЛЕТ: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый, розовый, белый, черный, серый, коричневый; форма: 5 ЛЕТ: круглое, квадратное, треугольная, овальный; 6 ЛЕТ: круглый, квадратное, треугольный, овальная, прямоугольное окно</p> | |
| 14. | <p>- Употребление предложно-падежных конструкций: 5 ЛЕТ: на дереве, в гараже, у девочки, за забором, по дороге; 6 ЛЕТ: под столом, над цветком, из клетки; с кресла; - Согласование числительных 2 и 5 с существительными: 5 ЛЕТ: мяч, роза, - 5 ЛЕТ: рот-, лев-, река-, ухо-, кольцо-; Употребление существительных в именительном падеже единственного и множественного числа: 6 ЛЕТ: фиолетовый колокольчик, серая ворона, розовое платье; 6 ЛЕТ: пень, воробей, шаль, ведро; - Образование существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами: 5 ЛЕТ: забор, носок, лента, окно; 6 ЛЕТ: палец, изба, крыльцо, кресло; - Образование названий детенышей животных: 5 ЛЕТ: у зайчихи-, у волчицы-, у белки-, у козы-; 6 ЛЕТ: у медведицы-, у бобрихи-, у барсучихи-, у собаки-, у коровы-; - Образование относительных прилагательных: 6 ЛЕТ: деревянный, стеклянный, кирпичная, меховая, шерстяные, резиновые, снежная, металлическая, яблочный; - Образование притяжательных прилагательных: 6 ЛЕТ: бабушкины, мамыны, лисьи, медвежья, петушиная; - Образование приставочных глаголов: 6 лет: выходит, отходит, подходит, переходит, обходит, входит; - Образование глаголов совершенного вида: 6 ЛЕТ: строит-построила; красит-покрасила 6 ЛЕТ: глаз-, лист-, стул-, дерево-, пень-, воробей; - Употребление имен прилагательных в косвенных падежах («Много чего?»): 5 ЛЕТ: шаров, ключей, берез, ложек, окон; 6 ЛЕТ: карандашей, листьев, книг, вилок, ведер; - Согласование прилагательных с существительными</p> | |

| | | |
|----|--|---|
| | единственного числа: 5 ЛЕТ: оранжевый апельсин, голубая бабочка, белое платье | |
| 15 | - Пересказ текста из нескольких предложений: 5 ЛЕТ: Илюша собрался на рыбалку. Он накопал червей, взял удочку и пошел к реке. Сел Илюша на берег и закинул удочку. Скоро ему попался лещ, а потом окунь. Мама сварила Илюше вкусную уху. 6 ЛЕТ: составление рассказа по серии картинок. | Выявить уровень развития экспрессивной речи. Связная речь |
| 16 | - Исследование фонетической стороны: звукослоговая структура слов: 5 ЛЕТ: самолет, скворец, фотограф, микстура, парашютист, погремушка; сестренка развешивает простыни; в универсаме продают продукты; парашютисты готовятся к прыжку; 6 ЛЕТ: тротуар, градусник, фотоаппарат, экскаватор, виолончелист; регулировщик; виолончелист укладывает инструмент в футляр; регулировщик руководит движением на перекрестке; у фотографа фотоаппарат со вспышкой; звукослогопроизношение (изолированно, в словах, в предложениях) - Состояние дыхательной и голосовой функции (тип дыхания, сила, модуляция голоса); - Особенности динамической стороны речи (темп, ритм, паузация, интонационная выразительность); - Состояние фонематического восприятия, навыков фонематического анализа и синтеза: 5 ЛЕТ: повторение цепочки слогов - ба-па-ба; да-та-да; за-са-за; та-тя-та; па-ба-па; та-да-та; ка-га-ка; са-за-са; тя-та-тя; выделение начального ударного из слов; 6 ЛЕТ: повторение цепочки слогов – са-ша-са; жа-ша-жа; са-ца-са; ча-тя-ча; ла-ля-ла; ша-са-ша; ша-жа-ша; ца-са-ца; тя-ча-тя; ля-ла-ля; выделение начального, конечного согласного из слов; определение последовательности звуков в слове (кот, дом, вата, дубы); определение количества звуков в словах (бык, дом, вата, банан). | Фонетическая сторона |

Ход и результаты экспериментальной работы показали, что эффективность применения ИКТ в качестве значимого фактора коррекции речи у воспитанников логопедических и общеразвивающих групп дает положительную динамику.

Таким образом, идея использования интерактивных средств в обучении и развитии дошколят может быть весьма продуктивной. Но для того, чтобы внедрение современных технологий дало ожидаемый результат, совершенно необходимо знать, как именно следует организовать деятельность педагога.

ПОЗНАВАТЕЛЬНО-РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА СРЕДСТВАМИ ИКТ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА, ПЕДАГОГА-ПСИХОЛОГА, ВОСПИТАТЕЛЯ ДОО

Деятельность учителя-логопеда в группе компенсирующей направленности предполагает вариативные формы коррекции отклонений речевого развития, организованные с учетом структуры дефекта и потенциальных речевых возможностей ребенка дошкольного возраста. Направления, методы и приемы работы устанавливаются в соответствии с этиопатологической симптоматикой речевого нарушения детей.

С этой позиции функционирование SMART Table, равно как и любого другого интерактивного оборудования, мыслится возможным *только в качестве проникающей компьютерной технологии*, то есть технологии, применение которой оправдано по отдельным темам, разделам дидактических и коррекционно-развивающих задач.

В старшем дошкольном возрасте это специальные упражнения, авторские интерактивные игры, направленные на достижение определенного результата. Естественно, что предлагая ребенку ту или иную игру, логопед подбирает задание, соответствующее уровню развития дошкольника, а также образовательным потребностям ребенка с речевым дефектом.

Адресно и строго индивидуально педагог решает вопрос о целесообразности применения SMART Table на том или ином этапе взаимодействия с логопедом.

Здесь важно уйти от стихийного, необдуманного использования интерактивной игры и строить образовательный процесс с учетом сильных и слабых сторон дошкольника, актуальности ресурса SMART Table в данный конкретный момент.

Строго говоря, игры SMART Table должны служить дополнительным материалом, контентом, способным обогатить содержание *традиционных направлений логопедической работы* в группе для детей с ОНР (развитие

неречевых психических функций; моторной сферы; фонетической и лексико-грамматической сторон, связной речи).

Одной из основополагающих фундаментальных потребностей ребенка является необходимость получения новых впечатлений и знаний.

Раздвинуть рамки, буквально преобразовать предметно-развивающую среду детского сада позволяет внедрение современных технологических средств. Вокруг этих «умных» и «красивых» устройств складывается особое обучающее пространство, в котором дошкольник может действовать самостоятельно или в команде, общаясь с педагогом и другими детьми.

Дошколят объединяет «отгадывание» - деятельность, связанная с интеллектуальным поиском и решением задач. И чем меньше информации дается ребенку в готовом, «пережеванном» виде, чем чаще малыш работает на пределе познавательных возможностей, используя для постижения окружающего мира предыдущий опыт и собственный когнитивный потенциал, тем интенсивнее и полноценнее идет детское развитие.

Такой общеразвивающий эффект оказывает SMART Table – умный стол, а точнее, на умственный рост ребенка влияет выполнение специальных заданий, интерактивных игр, хранящихся в памяти оборудования.

Отзывы отечественных и зарубежных коллег, равно как и собственный опыт внедрения SMART Table в практику дошкольного образования, свидетельствуют: игра, организованная за умным столом, сплачивает детей, помогает особенно стеснительным малышам избавиться от чувства одиночества и неприятия группой; с SMART Table дошколятам открывается радость дружбы, продуктивного сотрудничества и сотворчества; ребенок не просто реализует свои познавательные возможности, но и обращается к скрытым ранее ресурсам.

Работа за SMART Table – один из ярких примеров, когда после продолжительного, но увлекательного и эмоционально насыщенного труда, ребенок «вдруг» осмысливает закономерности и внутренние связи, находит правильный ответ, то есть деятельность «подтягивает» способности дошкольника

(А.Н.Леонтьев, А.В.Запорожец, Л.А.Венгер), а обучение ведет за собой развитие (Л.С.Выготский).

Таким образом, использование SMART Table опирается на известные, фундаментальные положения отечественной педагогики и психологии, тезисы, высказанные экспертами в области развития ребенка.

В основу **содержания** дошкольного образования с SMART Table закладывается обучение детей действиям с интерактивным дидактическим материалом.

В серии преемственных, последовательно усложняющихся заданий складываются и совершенствуются способности дошкольника: восприятие, образное мышление, речь. Решая интерактивные задачи, ребенок пытается сравнивать и обобщать, выделять внутренние связи объектов. SMART Table учит дошколят думать, развивает любознательность и пытливость детского ума.

Благодаря техническим возможностям и функциям умного стола малыш открывает для себя новые стороны мира вещей, природы, взрослого человека. Так, с помощью SMART Table ребенок может наблюдать явления, которые ранее не были доступны в ограниченном пространстве детского сада: звездопад, солнечное затмение, ледоход, извержение вулкана...; рассматривать лунные кратеры или форму российского солдата; своими глазами видеть окукливание гусеницы, слышать звуки космоса или лисий лай.

Через игру дошкольник усваивает элементарные научные понятия: звуковой анализ, чтение, счет, операции сложения и вычитания...

Таким образом, выполнение детьми интерактивных заданий, игр, упражнений, которые может подготовить каждый педагог с помощью специального программного обеспечения, позволяет достичь общеразвивающего эффекта.

Содержание работы учителя-логопеда с воспитанниками с использованием интерактивного стола

| | | |
|---|-------------------------------------|---|
| <p><i>Направление познавательно-речевого развития детей</i></p> | <p><i>Дидактическое задание</i></p> | <p><i>Превью</i></p> |
| <p>Эмоциональная сфера, неречевые психические функции</p> | | |
| <p>Цикл музыкальных вопросов о животных, явлениях природы, предметах окружающего мира.</p> <p>Игра расширяет словарный запас, прививает любовь к музыке и литературе, «Загадки о животных» помогает почувствовать мелодику, ритм, красоту художественного слова.</p> <p>«Загадки обо всем на свете»</p>  | <p>«Загадки о природе»</p> |   |
| <p>Ребенку предстоит узнать и обвести несколько тематических, предметных изображений, контуры которых наложены друг на друга («Листья», «Фрукты», «Грибы» и т.д.)</p> | <p>«Силуэты»</p> |  |

| | | |
|--|--|---|
| <p>В игре дошкольникам предлагается раскрасить по образцу одного из серии известных мультипликационных персонажей.</p> | <p>«Посмотри и раскрась: герои мультфильмов»</p> |  |
| <p>Двигаясь от цифры к цифре, дети с помощью пальцев создают элемент сюжетного рисунка.</p> | <p>«Соедини точки»</p> |  |
| <p>Игра представляет собой мозаику, в которой каждый элемент следует раскрасить соответствующим цветом.</p> | <p>«Кто спрятался в рисунках?»</p> |  |
| <p>Моторная сфера</p> | | |
| <p>Задание построено на принципе симметрии. Развивает зрительно-моторную координацию, чувство пропорции, глазомер.</p> | <p>«Половинки»</p> |  |
| <p>Импрессивная речь, фонематическое восприятие</p> | | |
| <p>Серия трудных фонетико-фонематических загадок.</p> | <p>«Ребусы»</p> |  |

| | | |
|---|-----------------------------------|---|
| <p>В заданиях игры ребенку предстоит выполнить звуковой анализ слов – названий картинок – по готовой графической схеме.</p> | <p>«Звуковой анализ»</p> |  |
| <p>Упражнение – головоломка. Ребенку предстоит увидеть и обвести замысловатый рисунок из букв, выделяя каждую графему собственным цветом.</p> | <p>«Изографы»</p> |  |
| <p>На чистом листе ребенок рисует историю, посвященную одной из букв русского алфавита («На машине к морю едут мама и Маша. У моря стоит маяк...»).</p> | <p>«К нам приходит сказка...»</p> |  |
| <p>Экспрессивная речь, активный словарь</p> | | |
| <p>Игра построена на серии логических вопросов и умозаключений, которые задают сами дети. Содержание картинок заранее подготовлено в соответствии с тематическим планом учителя-логопеда.</p> | <p>«Да – нет»</p> |  |
| <p>Экспрессивная речь, грамматический строй</p> | | |

| | | |
|--|--|--|
| <p>Соблюдая очередность, дошколята рисуют предметы на странице красного, оранжевого, желтого и других цветов («Это красный мак», «Это красная шапка» и т.д.)</p> | <p>«В коробке с карандашами живет...»</p> | |
| <p>Экспрессивная речь (связная речь)</p> | | |
| <p>Интегрированное коррекционно-развивающее занятие</p> | <p>«Детям о космосе»</p> | |
| | <p>«Детям о профессиях»</p> | |
| <p>Экспрессивная речь, фонетическая сторона речи</p> | | |
| <p>В «Распевках» дети могут с удовольствием подпевать, имитируя голоса героев. Игра предназначена для «неговорящих» дошколят – алаликов.</p> | <p>«Распевки»</p> | |
| <p>Короткие, рифмованные фразы, построенные на сочетании звуков, трудных для произношения.</p> | <p>«Зашифрованные скороговорки: с, з, ц»</p> | |

| | | |
|---|---|---|
| <p>«Зашифрованные скороговорки: свистящие, шипящие, соноры»</p>  | <p>«Зашифрованные скороговорки: ш, ж, ч, щ»</p> |  |
| | <p>«Зашифрованные скороговорки: л, р»</p> |  |
| <p>Элементарные понятия (чтение, счет)</p> | | |
| <p>Игра позволяет на практике закрепить навыки количественного счета, формирует представление о составе числа.</p> | <p>«Гав учится считать»</p> |  |
| <p>Игра предназначена для дошколят, которые уже освоили простой счет предметов и теперь учатся решать примеры в уме.</p> | <p>«Посчитай, сколько»</p> |  |
| <p>Игра построена на решении произвольных математических задач и счете «в уме» или «на пальцах»</p> | <p>«В тридевятом царстве»</p> |  |

Программно-техническое обеспечение образовательного процесса

Теперь очевидно, что для эффективной организации работы с SMART Table педагог должен владеть системой дидактических элементов – дидактических игр,

чьё использование расширит, углубит образовательное пространство детского сада и откроет дополнительные возможности для умственного развития малыша.

Но прежде чем подобная система окажется образовательным атрибутом хотя бы одного детского сада, предстоит долгий и кропотливый труд.

Как же создается интерактивная игра, и через какие этапы она должна пройти перед внедрением в массовую практику?

1-й этап – подготовительный. Это проведение предварительной работы, определение содержания дошкольного образования, актуальных потребностей детей и, соответственно, тех целей, на достижение которых будет ориентировано дидактическое упражнение.

Далее – выбор программного обеспечения и заготовка необходимых материалов: иллюстраций, фона, аудио-сопровождения игры.

Здесь задействовано множество графических редакторов, программы обработки звука и, конечно, SMART TableToolkit– программа, через шаблоны которой в конечном итоге и возникает дидактическая игра: итог размышлений, напряженного труда и творчества педагога.

2-й этап – экспериментальный. Предполагает апробацию игры среди небольшой группы детей и, если необходимо, ее доработку.

3-й этап – заключительный. Обобщение опыта и его оценка независимыми и, по возможности, несколькими группами экспертов. Имеются в виду методические объединения, мастер-классы на базе детского сада, рецензируемые публикации и конкурсы.

И только когда игра получила признание на самых различных уровнях, она становится частью педагогического процесса.

Результаты применения ИКТ-технологий

1. Организация взаимодействия педагога с воспитанниками с использованием интерактивных технологий, способствующих развитию умственных и коммуникативных способностей ребенка.

2. Насыщение образовательного пространства дошкольного учреждения современными интерактивными качественными средствами.

3. Формирование банка заданий дидактических игр, интерактивных упражнений и их систематизация.

Интерактивный стол - SMART Table в работе педагога – психолога

Педагог – психолог, обеспечивающий психологическое сопровождение ДОО, так же согласно ФГОС участвует во внедрении и адаптации новых программ, форм работы с использованием мультимедийных, игровых инновационных технологий. При этом к самому педагогу – психологу должны предъявляться новые требования. Профессиональная компетентность психолога предполагает:

- Способность выстраивать коммуникации в различных форматах: устном, письменном, дискуссионном, визуальном, компьютерном, электронном.
- Педагог должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, широко использовать их в своей педагогической деятельности.

Несмотря на то, что интерактивность понимается как непосредственный диалог пользователя с компьютером, а занятия с психологом строятся на взаимодействии человек-человек, педагог – психолог может смело включать в свои занятия интерактивные компьютерные технологии, как *дополнительное средство обучения*.

В отличие от готовой игры интерактивный стол - SMART Table несёт в себе развивающие и образовательные функции и вместе с тем поддерживает игру, как ведущий вид деятельности дошкольников. Работа на интерактивном столе способствует развитию у детей когнитивных, социальных и моторных функций.

Современные технологии стали частью нашей жизни, и воспитанники детского сада испытывают естественное любопытство на занятиях с

использованием ИКТ-технологий. А это, в свою очередь, развивает мотивацию обучения.

Имея уникальные обучающие свойства, интерактивный стол подходит всем детям, включая детей с особыми образовательными потребностями.

Интерактивный стол SMART Table можно использовать как в индивидуальных, так и в групповых формах работы.

Работая в группе, дети учатся принимать решения вместе и самостоятельно, уступать друг другу, прислушиваться к мнению других, делиться своими эмоциями. Происходит развитие коммуникативных способностей.

Очень хорошо работа со столом развивает моторику руки, так как он может считывать одновременно до сорока касаний.

Способность компьютера воспроизводить информацию одновременно в виде текста, графического изображения, звука, речи, видео, запоминать и с огромной скоростью обрабатывать данные позволяет специалисту создавать для детей новые средства деятельности, которые принципиально отличаются от всех существующих игр и игрушек.

На основе богатой цветовой оснащённости, разнообразных инструментов, функций психолог разрабатывает специальные задания, упражнения, игры для развития и диагностики познавательных процессов: памяти, внимания, мышления, воображения, восприятия, речи, мелкой моторики детей. Обучение детей становится более привлекательным и захватывающим.

Развивающие игры, позволяют снять проблему перехода от игровой деятельности к учебной, от наглядно-образного мышления к словесно-логическому. У детей повышается концентрация внимания, так как внимание лучше сосредотачивается на ярком наглядном материале, подкрепляющемся практическими действиями; существенно повышается мотивация к посещению занятий и активной на них работе, также более успешно усваивается практический материал и поддерживается познавательный интерес. Всё это способствует дальнейшему успешному обучению в школе.

В целом, использование информационно – коммуникационных технологий на психологических занятиях создаёт ситуацию успеха для детей, снижает утомляемость, держит в стабилизации их работоспособность, стабилизирует фон настроения, повышает познавательный интерес, что является ярким показателем значимости интерактивного оборудования в образовательном процессе.

***Использование программного обеспечения стола педагогом-психологом
для создания интерактивных упражнений***

Наличие программного обеспечения SMART TableToolkit в работе педагога-психолога позволяет создавать собственные интерактивные занятия с учетом индивидуальных особенностей и потенциала группы. Программа предусматривает самостоятельное использование интерактивного приложения в соответствии с поставленными целями и задачами по созданию и редактированию материалов, действуя по понятному и наглядному алгоритму. Кроме графических материалов можно создавать различные фоны, звуковое сопровождение, голосовые инструкции, сигналы правильности выполнения заданий.

Этапы создания образовательного продукта с помощью программного обеспечения после установки программного обеспечения SMARTTableToolkit на компьютер:

1. Выбор интерактивное приложение (программное обеспечение SMARTTable включает восемь интерактивных приложений):

- множество ответов – дети отвечают на вопросы, перемещая изображение;
- горячие точки – дети отмечают изображения, перемещая надписи на свои места;
- горячие области – дети классифицируют объекты, понятия по областям;
- рисование – дети выбирают цвета и эффекты и рисуют, раскрашивают пальцами;
- мультимедиа – дети перемещают фото и видеофайлы и меняют их размер;
- сведи все – задавая вопросы ведущему, который загадал какой то объект дети отрабатывают понятия;

- сложение – воспитанники вместе решают примеры;
- сложение Плюс – решают математические примеры, используя визуальные объекты.

2. Создание игры-упражнения (Шаг 1, Шаг 2, Шаг 3). При этом можно использовать: графические материалы, изображения, фоны, звуковое сопровождение, голосовые инструкции, сигналы правильности выполнения задания.

Алгоритм создания игр в приложениях:

1. Приложение - «Множество ответов» («MultipleChoice»)

Шаг 1: - написать текст вопроса (можно добавить аудиозапись);

- добавить фоновое изображение из папки или из галереи.

Шаг 2: - создать ответы, добавляя изображения из папки или галереи;

- указать правильный ответ (галочкой);

Все действия повторяются при создании каждого нового вопроса.

Можно добавить инструкцию, звуковое сопровождение, которые будут воспроизводиться перед началом упражнения.

Отгадку-изображение дети перемещают на середину стола. При правильном ответе звучит сигнал-поощрения, при неправильном – изображения не принимаются.

2. Приложение - «Media» («Media»)

Шаг 1: - добавить изображения из папки или из галереи;

- выделив изображение, добавить звук (звук может быть закреплён за одним или несколькими объектами, который воспроизводится при нажатии на объект).

Шаг 2: - добавить фоновое изображение из папки или из галереи;

- настроить масштаб, в котором будут увеличиваться и уменьшаться объекты.

- указать инструкцию до 45 символов;

- добавить звук.

Инструкция и звук воспроизводятся при загрузке упражнения.

Дети рассматривают изображения зимующих птиц: увеличивают, уменьшают, перемещают, отмечают и описывают характерные особенности внешнего вида.

3. Приложение – «Дополнение плюс» («AdditionPlus»)

Шаг 1: - написать текст вопроса;

- добавить фоновое изображение (картина с предметами для счёта) из папки или из галереи.

Шаг 2: - выбрать параметры счёта (1, 5, 10 ...);

– ответ (написать число),

- элементы для подсчета (кирпичики...)

Дети отсчитывают нужное количество «кирпичиков». При правильном ответе звучит сигнал-поощрение.

4. Приложение - «Горячие области» («HotSpaces»)

Шаг 1: создать занятие – написать занятие

Шаг2: - добавить фоновое изображение из папки или из галереи;

- указать инструкцию до 45 символов;

- вставить звук.

Инструкция и звук воспроизводятся при загрузке упражнения.

Шаг 3: - определить активные области (выбрать геометрическую форму и нарисовать);

- добавить изображения из папки или галереи;

- определить начальное положение изображений, затем предельную зону.

Дети распределяют по группам изображения птиц, контролируя себя световым сигналом вращающихся фигур.

5. Приложение - «Рисование» («Paint»)

Шаг 1: добавить фоновое изображение из папки или из галереи (число импортированных элементов до 35)

Шаг 2: - выбрать толщину чернил;

- указать инструкцию до 45 символов;

- вставить звук.

Инструкция и звук воспроизводятся при загрузке упражнения.

Дети раскрашивают изображения, пользуясь панелью для рисования (выбирают цвета и оттенки).

Использование интерактивной доски SMART Board в деятельности воспитателя

Инновационное интерактивное оборудование, используемое в дошкольных образовательных организациях, позволяет стимулировать познавательную мотивацию и познавательную активность детей в ходе организованной образовательной деятельности.

Интерактивная доска SMART Board – современное оборудование, которое представляет собой сенсорный экран, присоединенный к компьютеру. Изображение с него передает на доску проектор. В отличие от обычного мультимедийного проектора интерактивная доска позволяет не только демонстрировать слайды и видео, но и рисовать, чертить, наносить на проецируемое изображение пометки, вносить любые изменения, и сохранять их в виде компьютерных файлов, выполнять интерактивные задания, а кроме этого, сделать процесс образования ярким, наглядным, динамичным.

По экрану интерактивной доски можно легко передвигать объекты, добавлять комментарии к текстам, рисункам и анимированным объектам, выделять ключевые области и добавлять цвета. Заранее подготовленные тексты, таблицы, картинки, музыка, а также гиперссылки к мультимедийным файлам, придают эффективность образовательному процессу: не нужно тратить время на то, чтобы написать текст на обычной доске или перейти от экрана к клавиатуре, наглядность, красочность материала позволяет ребенку осознанно подойти к изучаемому материалу. Все ресурсы можно комментировать прямо на экране, используя

инструмент «Перо», и сохранять созданные записи для продолжения работы. Файлы предыдущей деятельности можно всегда открыть, чтобы повторить пройденный материал. Воспитатель всегда может вернуться к предыдущему этапу и повторить его ключевые моменты.

Интерактивные доски в настоящее время ассоциируются исключительно со школой. Действительно, чаще всего они используются именно там, но отнюдь не потому, что являются специфическим оборудованием. Напротив, интерактивные доски - это универсальный инструмент, который с успехом может применяться во всех учебных заведениях: от детского сада до вуза, и даже в учреждении послевузовского образования. Более того, чем младше ученики, тем больший эффект дает их использование - не случайно и в школе они активнее всего применяются в младших классах.

Дошкольники в большей степени, чем дети старшего возраста, нуждаются в том, чтобы занятия были интересными и увлекательными, им нужна дополнительная мотивация, большая наглядность. Непосредственно образовательная деятельность с дошкольниками немислима без элементов игры, в которой они всегда принимают самое активное участие. В детском саду нельзя, как в школе, обойтись просто красочной и информативной презентацией, именно здесь востребованы возможности интерактивных досок. При этом важно, чтобы работа с ними не создавала дополнительных трудностей. С одной стороны, педагогу нужно многофункциональное программное обеспечение, которое позволит превратить любое занятие в волшебную сказку, с другой - детям нужно, чтобы работа с доской была предельно простой и естественной.

Даже с помощью самого простого программного обеспечения интерактивной доски педагог может сделать множество интересных заданий, где наградой ребенку за правильный ответ будут ожившие сказочные персонажи или другие чудеса - все в руках педагога.

Использование интерактивной доски помогает детям развивать различные навыки: внимание, память, мелкую моторику, способствующую развитию мышления и речи и т.д.

Интерактивная доска - это не просто экран для проектора, на котором педагог показывает заранее заготовленные материалы, а общее рабочее пространство, позволяющее детям принять активное участие в происходящем на занятии.

Экспериментально установлено, что при устном изложении материала ребенок за минуту воспринимает и способен переработать до 1 тысячи условных единиц информации, а при “подключении” органов зрения до 100 тысяч таких единиц. У старшего дошкольника лучше развито непроизвольное внимание, которое становится особенно концентрированным, когда ему интересно, изучаемый материал отличается наглядностью, яркостью, вызывает у дошкольника положительные эмоции. Компьютерная графика позволяет детям незаметно усваивать учебный материал, манипулируя различными объектами на экране дисплея, меняя скорость их движения, размер, цвет и т.д. Использование интерактивной доски в совместной и самостоятельной деятельности (с точки зрения ребенка) является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации его обучения, развития творческих способностей и создание благоприятного эмоционального фона. Из чего следует очевидность высокой эффективности использования интерактивного оборудования.

Взаимодействие с детьми с использованием интерактивного оборудования может быть построено по следующим направлениям:

- интеллектуальное развитие;
- развитие внимания;
- развитие восприятия и памяти;
- развитие речи;
- социально-коммуникативное развитие.

В развитии *интеллектуальных способностей* дошкольников особое место занимает дидактическая игра, которая является средством обучения и помогает детям усваивать и закреплять знания, а также овладевать способами познавательной деятельности. Благодаря интерактивно - дидактическим играм, которые эффективно повышает интерес детей к образовательной деятельности, дошкольники учатся классифицировать, сравнивать и обобщать, применяя такие игры как: «Отгадай фигуру», «Четвёртый лишний», «Назови насекомое» и т.д. (Приложение 1).

Внимание – это проявление избирательной направленности процессов сознания. Уровень его развития во многом определяет успешность ребенка при обучении. Внимание – необходимое условие любой детской деятельности.

На протяжении дошкольного возраста внимание развивается от непроизвольного, то есть возникающего само собой под влиянием внешних впечатлений, до произвольного, управляемого сознательным усилием воли.

Для того чтобы развить у малыша целенаправленность, устойчивость и сосредоточенность внимания, нужны специальные игры, где эта задача стоит в центре деятельности ребенка и взрослого. Игры на развитие внимания: «Отражение», «Классифицируй по признакам», «Найди пару», и т.д. (Приложение 2).

Память ребенка – это процесс в значительной степени зависящий от наличия заинтересованности ребенка познавательным материалом. Важным моментом в развитии памяти дошкольника выступает появление личных воспоминаний. В них отражаются существенные события из жизни ребенка, его успехи в деятельности, взаимоотношения с взрослыми и сверстниками.

Развитию памяти способствует дидактическая игра. Она создает действенную игровую мотивацию, подчиняет запоминание близкой и понятной ребенку цели, позволяет ему осознавать способы выполнения деятельности, а также дает взрослому возможность руководить мнемической деятельностью, не вставляя в открытие дидактическую позицию. Развитие восприятия в дошкольном

возрасте позволяет понимать окружающий мир, воспринимать и осознавать предметы и явления. Для развития памяти и восприятия использую следующие игры: «Найди отличия», «Сложи картинку», «Угадай предмет», «Какое время года?» и т.д. (Приложение 3).

Использование интерактивной доски способствует не только решению специфических задач, связанных с *речевым развитием*, но и становлению *коммуникативной стороны речи*. В процессе интерактивно - дидактической игры разнообразные умственные процессы активизируются и принимают произвольный характер, а также дидактическая игра помогает закрепить полученные знания при обучении. «Назови как можно больше предметов», «Кто больше увидит и назовет», «Назови букву», «Прочти слово» (Приложение 4).

Приложение 1

Интерактивная игра патриотической направленности

Тема: «Четвертый лишний»

Возраст группы: старший дошкольный возраст

Цель: уточнить представления детей об отечественных и народных праздниках.

Образовательные:

- расширение кругозора детей;
- формирование знаний об отечественных и народных праздниках и традициях.

Развивающие:

- развитие внимания, памяти, речи;
- развитие мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии;
- развитие мотивации к познавательной деятельности.

Алгоритм работы со слайдами:

Воспитатель говорит, что три картинки на слайде относятся к одному празднику, а одна – лишняя. Предлагает рассмотреть картинки и найти среди них одну лишнюю. При нажатии курсором на лишнюю картинку (правильный ответ) - она исчезает. При нажатии на неправильный ответ картинка будет мигать. Далее воспитатель предлагает объяснить, к какому празднику относятся эти картинки и что про него дети знают (когда отмечается, в какое время года, какие традиции и обычаи у этого праздника и т.д.)

Приложение 2

Интерактивная игра по экологическому образованию

Тема: «Ты и лес».

Возраст группы: старший дошкольный возраст.

Цель: Формирование представлений об опасных для человека и окружающего мира природы ситуации и способах поведения в них.

Задачи:

Формировать готовность к эффективным, обоснованным действиям в опасных ситуациях.

Развивать способность к предвидению возможной опасности и построению адекватного, безопасного поведения.

Приобщать к правилам безопасного для человека и природы поведения.

Алгоритм работы со слайдами:

| № слайда | Описание | Примечание |
|----------|--|--|
| 1. | Педагог предлагает рассмотреть картинку и предлагает дидактическую игру. | По щелчку появляется название игры «Ты и лес». |
| 2. | Дети с педагогом рассматривают картинку. Задание: «Что тебе может пригодиться как сигнальное устройство». | Правильный ответ – аплодисменты, неправильный - гонг |
| 3. | Детям нужно выполнить задание: «Кто из детей правильно выбрал цвет сигнального флага?». | Правильный ответ - картинка танцует, а не правильный-исчезает. |
| 4. | Дети рассматривают картинки. Предлагается ситуация: «Грибник заблудился в лесу. Какие вещи помогут ему согреться» | правильный ответ-картинки вращаются, неправильный - исчезают. |
| 5. | Детям нужно найти выход из трудной ситуации: «Найти безопасный путь из леса» | Путь обозначен цифрами: «1», «2», «3», «4». Если ответ не верный - цифры исчезают. |
| 6. | Новая ситуация для детей: «Ты заблудился в лесу. Что ты будешь делать?» | правильный ответ-картинки вращаются, неправильный - исчезают. |
| 7. | Отметить успехи детей. | Появляется надпись: «Молодцы!», звучат аплодисменты |

Приложение 3

Интерактивная игра с математическим содержанием

Тема: «Школа для Смешариков»

Возраст группы: старший дошкольный возраст

Задачи:

Формировать навыки количественного и порядкового счёта в пределах 8.

Учить соотносить предмет, число, цифру.

Игра построена по сюжету любимого детьми мультфильма «Смешарики», что повышает интерес детей и способствует более успешному усвоению детьми знаний.

Алгоритм работы со слайдами

Открыть ресурс и перейти по щелчку ко 2 слайду. Выбрать любой персонаж и щелкнуть по нему. Тогда игра продолжится с выбранным персонажем.

Если нажать на кнопку действия будут происходить последовательно, сменяясь одно за другим.

В течение всей игры, для перехода на другой слайд необходимо нажимать объект (определенного героя мультфильма).

Например, «Поиграй с Копатычем» нужно нажать на героя Копатыча.

19 слайд после реплики героев: «Ура, школа построена!» - при нажатии на любой объект, гиперссылка на 26 слайд

Правила для игры «Школа для Смешариков»

Главное правило игры действовать по инструкции.

Слайд 1 – титульный лист;

Слайд 2 – 25 игровые задания;

Слайд 26 – бонус: звучит «Песенка Смешариков»;

бонус: мультфильм «Смешарики»;

Слайд 27 – использованные ресурсы.

Слайд 1, 2, 7, 8, 9, 12, 14, 15, 18, 26 – оснащены звуковым эффектом.

Приложение 4

Интерактивная игра социально-коммуникативной направленности

Тема: «Мы такие разные».

Возраст группы: 5-7 лет.

Цель: формирование у ребенка устойчивого понятия своего пола и стереотипа поведения — «Я — девочка» «Я — мальчик».

Задачи образовательной работы:

- Формировать представление детей о домашних обязанностях женщин и мужчин, девочек и мальчиков.
- Формировать представление детей о различиях полов.
- Учить детей соответственно полу выбирать одежду, игрушки.
- Воспитывать уважительное отношение к людям различных профессий.

- Активизировать словарный запас детей.
- Развивать мышление, внимание.

Алгоритм работы со слайдами:

Слайд 1.

Воспитатель знакомит детей с темой занятия и читает стихотворение С. Я. Маршака «О мальчиках и девочках».

Из чего только сделаны мальчики?

Из чего только сделаны мальчики?

Из колючек, ракушек

И зелёных лягушек.

Вот из этого сделаны мальчики!

Из чего только сделаны девочки?

Из чего только сделаны девочки?

Из конфет и пирожных

И сластей всевозможных.

Вот из этого сделаны девочки!

Из чего только сделаны парни?

Из чего только сделаны парни?

Из насмешек, угроз,

Крокодиловых слез.

Вот из этого сделаны парни!

Из чего только сделаны барышни?

Из чего только сделаны барышни?

Из булавок, иголок,

Из тесёмок, наколок.

Вот из этого сделаны барышни!

При помощи щелчка появляется картинка с изображением Вани и Оли.

Слайд 2.

Воспитатель: «Посмотрите, ребята – это Оля и Ваня. Они решили помочь маме и папе навести порядок дома. Давайте поможем распределить домашние обязанности между Ваней и Олей.

На правильные ответы детей при помощи щелчка появляются картинки.

Слайд 3.

Воспитатель: ребята собрались на улицу, давайте поможем Ване и Оле подобрать правильную одежду.

Слайд 4.

Воспитатель: когда Ваня и Оля пришли на детскую площадку они увидели, что мальчики и девочки играют в разные игрушки. Помогите Ване и Оле выбрать для них игрушки.

Слайд 5.

Воспитатель: Ваня и Оля начали о том кому, что нужно для работы, давайте поможем им.

Слайд 6.

Воспитатель: «По дороге домой Ваня и Оля заскучили и начали загадывать друг другу загадки»:

С огнём бороться мы должны,
С водою мы напарники.
Мы очень людям всем нужны,
Ответь скорее, кто же мы?
(Пожарники)

Средь облаков, на высоте,
Мы дружно строим новый дом,
Чтобы в тепле и красоте
Счастливо жили люди в нем.
(Строители)

Даст мне хлеб и холодец
За прилавком ...
(Продавец)

Встаю я очень рано, ведь моя забота –
Всех отвозить по утрам на работу.
(Шофер)

Весёлая работа,
Завидно от души!
Свисти, когда охота,
Да палочкой маши!
(Милиционер)

Ты учишь буквы складывать, считать,
Цветы растить и бабочек ловить,
На всё смотреть и всё запоминать,
И всё родное, родину любить.
(Воспитатель)

Ведет он классно самолет,
Безопасен с ним полет,
Настоящий ас
(Пилот)

В ресторане их найду я —
Эти люди в колпаках
Над кастрюлями колдуют
С поварешками в руках.
(Повар).

Слайд 7.

Воспитатель: «Гуляя по улице Ваня и Оля заглянули в тренажёрный зал, они очень удивились, когда увидели, как много там спортивных принадлежностей, они даже растерялись, давайте поможем ребятам разобраться, с каким спортивным инвентарем могут заниматься девочки, а с каким мальчики.

Слайд 8.

Воспитатель: У Вани и Оли все готово, в доме порядок, но они решили порадовать маму и папу подарками. Ребята способом аппликации сделали снеговика и снежную бабу, но не знают, как украсить свои поделки, давайте поможем подобрать атрибуты для снеговика и снежной бабы.

Список литературы

1. Баракина, Т.В. Использование сенсорной интерактивной доски в процессе формирования математических представлений у дошкольников [Текст]/ Т.В. Баракина. //Детский сад: теория и практика. – 2011. - № 3. – с. 28.
2. Колеченко, А.К. Энциклопедия педагогических технологий: Пособие для преподавателей [Текст] /А.К. Колеченко. – СПб.: КАРО, 2006. – 368 с.
3. Нищева, Н.В. Картинный материал к речевой карте ребенка с ОНР / Н.В. Нищева. – СПб., 2013.
4. Письмо МО РФ «О практике проведения диагностики развития ребенка в системе дошкольного образования» № 70/23-16 от 07.01.1999.
5. ФГОС дошкольного образования (утв. Приказом министерства образования и науки РФ от 17.10.2013г. №1155)