

Деловая игра

«Использование компьютерной технологии в ДОО»

Цель игры:

Стимулировать стремление к повышению уровня ИКТ-компетентности на основе обобщения представлений о широких возможностях использования информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности педагога.

Материал и оборудование:

проектор, компьютер.

Место проведения:

музыкальный зал.

Участники:

воспитатели, старший воспитатель, заведующий, педагог-психолог, музыкальный руководитель, учитель-логопед.

Проведение деловой игры:

Слайд 1. Добрый день уважаемые коллеги! Рада приветствовать Вас здесь. Все мы знаем и любим свою профессию, отдаем ей большую часть своей души, иногда забывая про себя и семью. Мы с вами регулярно проводим встречи, где вспоминаем, то, что забыли или узнаем что-то новое, касательно нашей профессиональной деятельности. Темой сегодняшней деловой игры, как вы уже знаете, является «Использование компьютерной технологии в ДОО».

Слайд 2.

Сначала давайте вспомним, что же означает термин ИКТ?**(Ответы участников)**

ИКТ – это информационные и коммуникационные технологии, в состав которых входят различные цифровые технологии, с помощью которых можно создавать, сохранять, распространять, передавать определенную информацию.

Слайд 3.

Что относится к средствам ИКТ?**(Ответы участников)**

- Компьютер
- Мультимедийный проектор
- Видеомагнитофон
- Принтер
- Телевизор
- Магнитофон
- Фотоаппарат
- Видеокамера
- Электронная доска

Слайд 4. Мы с вами уже не представляем нашу жизнь без компьютера. Давайте вспомним назначение основных служебных клавиш на клавиатуре и проверим, насколько хорошо вы их знаете.

На экране появляется вопрос о назначении клавиши, а вы поднимаете карточку с её названием.

Вопросы:

1. для записи заглавных букв и знаков над цифрами (Shift);
2. удаление символа слева от курсора (Backspace);
3. удаление символа справа от курсора (Delete);
4. перевод курсора в начало строки (Home);
5. перевод курсора в конец строки (End);
6. печать только заглавных букв (CapsLock);
7. выход из текущего режима (Esc).

Молодцы, вспомнили назначение клавиш

Слайд 5. А теперь давайте вспомним основные компьютерные термины.

Каждая команда получает кроссворд, заполните его клетки. (Приложение 1, 2)

Слайд 6. А теперь посмотрите на экран и сравните ответы.

Слайд 7. Теперь я хочу узнать, какие вы знаете виды интерактивных материалов?(**Ответы участников**)

Из всего этого мы можем сделать вывод, что **информационно-коммуникационные технологии в образовании** это комплекс учебно-методических материалов, технических и инструментальных средств вычислительной техники в учебном процессе, формах и методах их применения для совершенствования деятельности специалистов учреждений образования (администрации, воспитателей, специалистов), а также для образования (развития, диагностики, коррекции) детей.

Слайд 8.

Использование в педагогической деятельности инновационных технологий даже и не новинка, а необходимость для работы с дошкольниками, с родителями, со специалистами детского сада, в методической, экспериментальной и инновационной деятельности и, наконец, помощь в самообразовании педагога. Создаётся единое информационное пространство в образовательной организации. Педагог имеет возможность знакомиться с передовым опытом и наработками других педагогов. Многие журналы имеют электронную версию в сети Интернет и педагог может воспользоваться необходимыми материалами по назначению. Используя в работе информационно-коммуникативные технологии, педагог осуществляет и решает важные задачи развития дошкольника в современном обществе, способствует развитию успешной личности, так как является проводником в мир инновации. ИКТ - средство интерактивного обучения, которое позволяет стимулировать познавательную активность дошкольников и участвовать в освоении новых знаний.

Слайд 9. Предлагаю вам разгадать ребусы.

Это составляющие современных средств передачи и хранения информации.

Слайд 10. Компьютер и ноутбук используют с целью приобщения детей к компьютерным играм разного направления и содержания.

Слайд11.

Можно использовать в работе с дошкольниками развивающие и обучающие игры, например, «Планета Земля», «Полезные ископаемые», «Игра на музыкальных инструментах», «Послушный карандаш», «Изучаем алфавит», «Мир растений», «Красная книга России», «Редкие животные», «Остров математики» и так далее. Интернет позволяет широко использовать и тексты художественных произведений, просмотр мультфильмов или определённых фрагментов.

С использованием средств информационно-коммуникативных технологий дети могут совершать различные путешествия на море, в другие города, планеты, острова. Имеют возможность прослушивать голоса животных и звуки мира природы, наслаждаться красотой родного края и любоваться красотой водопада и слушать журчание ручейка или пение птиц.

Слайд 12. Как вы думаете, можно использовать мультимедийное оборудование на каждом занятии?

Нельзя использовать мультимедийные технологии на каждом занятии, т.к. при подготовке и организации таких занятий от педагога, а также от детей, требуется больше интеллектуальных и эмоциональных усилий, чем при обычной подготовке. А кроме того, при частом использовании ИКТ у детей теряется особый интерес к таким занятиям. И какими бы положительным, огромным потенциалом не обладали информационно-коммуникационные технологии, но заменить живого общения педагога с ребенком они не могут и не должны.

Вся работа должна проводиться в комплексе и используется как вспомогательный обучающий материал.

Слайд 13. Обязательно нужно помнить «Гигиенические требования к персональным электронно- вычислительным машинам и организации работы» по Сан ПиН.

Слайд 14. Подведем итог, чем полезно использование информационно-компьютерных технологий для педагога? **(Ответы слушателей)** Большую роль играют использование ИКТ для самих педагогов.

- Меньше требуется времени для подготовки наглядно-дидактического материала к непосредственно образовательной деятельности, подобрать дополнительный познавательный материал.
- Педагог может оформить свою документацию, отчёты, диагностику, стендовые доклады.
- Можно составить, оформить красочные буклеты, брошюры и листовки.
- Подобрать необходимые картинки, иллюстрации, как для непосредственной деятельности, так и для оформления стендов, информационных уголков, ширм.
- Велико использование мультимедиа – проектора, который повышает уровень наглядности в работе педагога, так как можно одновременно применить совокупность всех видов информации (графическая, видео, звуковая).

Слайд 15. Детская природа требует наглядности, а изготовление необходимого материала для деятельности своими руками отнимает много времени и подбора материала для изготовления пособия. Применение и использование инновационных технологий в работе с дошкольниками открывает возможность подготовки

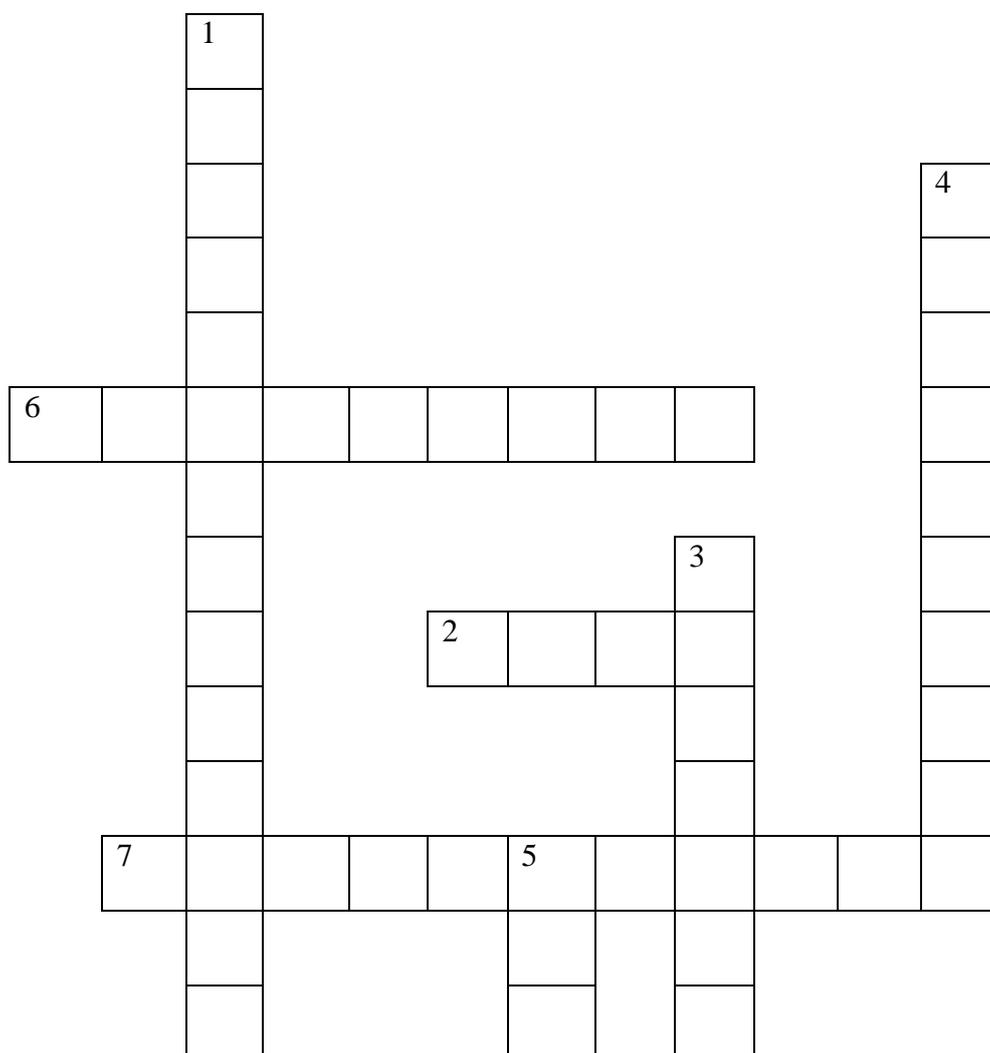
дидактического материала красочного, эстетического. Материал может быть самым разнообразным: презентации, слайды, анкеты, консультации, конспекты непосредственно образовательной деятельности, досуги и развлечения. Процесс подачи знаний в развитии ребёнка становится более современным, разнообразным, насыщенным. Информация подаётся живо и быстро. **Слайд 16.**

Приложение 1.

Кроссворд по теме «Устройство персонального компьютера»

Вопросы:

- 1 – Действия по изменению и дополнению компьютерного текста или рисунка.
- 2 – Ограниченная рамкой область экрана для размещения компьютерных объектов и выполнения действий над ними.
- 3 – Устройство компьютера, предназначенное для просмотра различных видов компьютерной информации.
- 4 – Устройство компьютера, предназначенное для ввода текстовой информации.
- 5 – Устройство, предназначенное для управления компьютером и ввода графической информации.
- 6 – Совокупность всех графических объектов на экране компьютера.
- 7 - Наука, изучающая структуру, общие свойства и методы передачи информации, в том числе связанной с применением ЭВМ.



**Кроссворд
по теме «Устройство персонального компьютера»**

Вопросы:

- 1 – Действия по изменению и дополнению компьютерного текста или рисунка.
- 2 – Ограниченная рамкой область экрана для размещения компьютерных объектов и выполнения действий над ними.
- 3 – Устройство компьютера, предназначенное для просмотра различных видов компьютерной информации.
- 4 – Устройство компьютера, предназначенное для ввода текстовой информации.
- 5 – Устройство, предназначенное для управления компьютером и ввода графической информации.
- 6 – Совокупность всех графических объектов на экране компьютера.
- 7 - Наука, изучающая структуру, общие свойства и методы передачи информации, в том числе связанной с применением ЭВМ.

