**Семинар: «ИКТ-технологии ,** **как средство интерактивного** **обучения,** **стимулируюшее** **познавательную активность** **дошкольников».**

 Интерактивность - широкое по содержанию понятие, с помощью которого раскрывается характер и степень взаимодействия между педагогом, воспитанником и учебным материалом. Интерактивная технология- модель открытого обсуждения и преобразования материала, предполагающая активный обмен обучающихся с окружающей информационной средой в режиме реального времени.

 ИКТ как средство интерактивного обучения позволяет стимулировать познавательную активность детей и участвовать в освоении ими новых знаний. Преимущества использования интерактивной доски очевидны. Интерактивная доска позволяет сделать обучение более динамичным, информативным, повысить мотивацию учения через использование большого спектра наглядных пособий. Занятия с использованием интерактивной доски получается яркое, запоминающееся, удерживающее внимание детей.

 Технология работы доски, основанная на принципе резистивной матрицы, является самой распространенной в мире и самой безопасной для здоровья. Доска позволяет писать и рисовать на ней электронными чернилами и сохранять все сделанные записи. Особенность интерактивной доски SMART- тактильное управление, которое помогает реализовывать различные стили обучения, в том числе и работу с детьми с ограниченными возможностями. Доска реагирует на прикосновение пальца (или любого другого предмета) как нажатие компьютерной мыши. Большая площадь поверхности доски SMART Board превращает совместную деятельность с детьми в динамичную и увлекательную игру. На занятиях дети становятся интерактивными участниками процесса «живого» обучения: используют крупные яркие изображения, передвигают буквы и цифры, составляют слова и предложения, оперируют геометрическими фигурами и различными объектами просто пальцами. Дошкольники, воспринимающие информацию визуально и кинестетически, понимают и усваивают предложенный материал гораздо эффективнее, чем только опираясь на зрительное восприятие картинок и хорошо знакомый метод повторения.

 С помощью приёма «имитационного моделирования реальных объектов» дошкольники на интерактивной доске самостоятельно конструируют различные модели животных, растений, знакомых предметов окружения. На основе собственного выбора составляют детали: из геометрических фигур, из «волшебных палочек», из нарисованных частей, из необычных и загадочных компонентов, скрытых за «шторкой». Это позволяет детям развивать сенсорную культуру: различать, сравнивать, называть геометрические фигуры, использовать сенсорные эталоны для оценки свойств предметов, а педагогу успешно решать образовательные задачи через игровую деятельность детей.

 Игровое моделирование «пальчиками» на доске в играх «Накорми Мишку», «Посади цветочки», «Нарисуй картину» и в других, не только предоставляет возможность индивидуального и коллективного игрового взаимодействия с моделью, но и способствует развитию у детей навыков счёта, умений сравнивать объекты по пространственному расположению, определять последовательность событий во времени, пользоваться схематическим изображением действий, свойств, придумывать новые знаки-символы.

 Преимущества использования интерактивной доски

* Предъявление информации на экране интерактивной доски в игровой форме вызывает у детей огромный интерес и стремление к деятельности.
* Расширение объема получаемой информации, увеличение восприятия, лучшее запоминание чему способствует увеличение количества и качества иллюстративного материала.
* Движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка.
* Проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей.
* Использование интерактивных игр позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной, что позволяет сформировать устойчивые визуально-кинестетические и визуально — аудиальные условно-рефлекторные связи ЦНС
* Высокая динамика способствует эффективному усвоению материала, памяти, воображения, творчества у детей
* Данные технологии позволяют моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни *(полет ракеты или спутника и другие неожиданности, и необычные эффекты)*.

 Интерактивная доска открывает новые возможности для организации совместной деятельности детей и педагога. Коллективное участие детей в игре способствует развитию коммуникативных и социальных навыков: помогает детям преодолеть свой эгоцентризм, учит действовать по правилам, принимать точку зрения другого, принимать собственные самостоятельные решения, делать осознанный выбор. Использование интерактивных игр позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной.

 Интерактивная доска позволяет ребенку как бы увидеть себя со стороны, наблюдать за действиями партнеров по игре. Дети привыкают оценивать ситуацию, не погружаясь полностью в виртуальный мир один на один с компьютером. Дети могут выполнять задания в команде или соревнуясь друг с другом (доска одновременно распознаёт 3 касания по поверхности)

Имея богатый комплекс цифровых изображений и электронных анимаций, всегда легко представить в программе SmartNotebook любое литературное произведение в виде иллюстрированных опор для детского пересказа. Ребенок-рассказчик, опираясь на анимационные иллюстрации, легко пересказывает сказку и одновременно действует по сюжету, передвигает персонажей, озвучивает их, добавляет новые предметы, изменяет картину произведения.

 Для работы на интерактивной доске используются игры, которые создаются педагогами и готовые компьютерные игры с DVD-, CD-дисков и Интернета. Необходимые условия этих игр: наличие “феномена удивления”, раскрепощение детей, вариативность, интерактивность

 **Видеофрагмент «Основные типы заданий для интерактивной доски»**

 Возможности применяемых приемов и создание собственных интерактивных пособий в программе Smart Notebook.

Ø  маркеры и «перья» - создание текста, схем, рисунков, исправление «ошибок» - все это позволяет мобильно работать с различными формами информации, анализируя, синтезируя и моделируя их с заданной целью;

Ø  «волшебное перо» - увеличение и высвечивание необходимой информации, объекта, часто использую при отработке понятий, если необходимо сделать акцент на характерный признак;

Ø  «шторка» - поэтапный вывод на экран информации, позволяет эффективно проводить контроль и само - и взаимопроверку,

Ø  клонирование и возможности движения – создание собственных моделей детьми в процессе обучения: текста какого-либо понятия, схемы, динамики процесса,

Ø  элементы флеш – создание интерактивных тестов, которые могут использоваться как для индивидуального контроля (индивидуальная работа на компьютере и автоматическое выставление оценки), так и для фронтальной работы

**Видео фрагмент «Приёмы применяемые в создании интерактивных пособий»**

 Работа с интерактивной доской позволяет по-новому использовать в образовательной деятельности дидактические игры и упражнения, коммуникативные игры, проблемные ситуации, творческие задания. Использование интерактивных технологий в совместной и самостоятельной деятельности ребенка является одним из эффективных способов мотивации и индивидуализации обучения, развития творческих способностей и создания благоприятного эмоционального фона. Применение интерактивной доски в детском саду позволяет развивать у детей способность ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать практическими навыками работы с информацией, развивает разносторонние умения, что способствует осознанному усвоению знаний дошкольниками и повышает уровень готовности ребенка к школе.

 Таким образом, использование игровых технологий в сочетании с возможностями интерактивной доски в образовательном процессе – это эффективное средство развития познавательного мышления и связной речи дошкольников при реализации ФГОС дошкольного образования, которое позволяет сделать процесс познания для ребенка увлекательной игрой.