

Информационно- коммуникативные технологии в ДОУ

Составитель:
Белоусова А.Д.
Паньшина Н.Н.



Основные формы использования ИКТ в ДОУ:

- ❖ оформление групповой документации;
- ❖ подбор познавательного и иллюстративного материала к занятиям, к совместной образовательной деятельности;
- ❖ создание презентаций в программе Microsoft Power Point;
- ❖ использование видеокамеры и программ для редактирования видеофайлов;
- ❖ использование интерактивной доски;
- ❖ использование обучающих программ;
- ❖ создание медиатек, которые представляют интерес, как для педагогов, так и для родителей;
- ❖ создание электронной почты, ведение сайта ДОУ с ссылками на группы.

Преимущества использования ИКТ:

- использование мультимедийных презентаций обеспечивает наглядность, которая способствует восприятию и лучшему запоминанию материала;
- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
- обладает стимулом познавательной активности детей;
- позволяет моделировать жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни;
- 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

Создание обучающей игры в Microsoft Power Point

Алгоритм создания игры на сортировку

1. Создаем пустой слайд.
2. Создаем коробочку. Вставка, фигуры (выбираем объемную фигуру: блок-схема, куб). Во вкладке «Формат» изменяем цвет, контур.
3. Вокруг основной фигуры создаем несколько других фигур. Контур и цвет меняем во вкладке «Формат».
4. Чтобы фигуры не было видно в коробочке: выделяем фигуру, ПКМ, «на задний план». Повторяем действие со всеми фигурами, которые должны попасть в коробочку.
5. Прорисовываем путь движения фигуры: выделяем фигуру, «анимация», «добавить анимацию», «пути перемещения», «пользовательский стиль», прорисовываем путь движения фигуры. Для фигур, которые не попадут в коробочку, путь в 2 стороны, которые попадут – в одну сторону.

Создание обучающей игры в Microsoft Power Point

6. Необходимо, чтобы действие запускалось при выборе конкретной фигуры. «Анимация», «триггер», «по щелчку», выбираем необходимую фигуру (название фигуры можно уточнить в области анимации).
7. Создание звукового сопровождения: «область анимации», «параметры эффектов», «звук». Можно выбрать разные звуки на верный и неверный варианты ответов.
8. Запись текста задания: «показ слайдов», «запись показа слайдов». Проговариваем текст задания, останавливаем запись.

Решение уравнений, задач

1. Создаем слайд «Только заголовок»
2. Записываем вопрос, пример, ситуацию...
3. Создаем несколько фигур, с возможными ответами
4. Устанавливаем путь. Для фигуры с неверным ответом – в обе стороны, для фигуры с правильным ответом – только в одну (лучше выбрать линию)
5. Устанавливаем триггер на фигуры, чтобы действие запускалось при выборе определенного ответа.

Создание игры по типу телевизионной игры «Своя игра»

1. Создаем пустой слайд
2. Вставляем таблицу с необходимым количеством строк и столбцов
3. Вносим в таблицу категории и количество баллов за каждый вопрос
4. При нажатии на сумму баллов, должен произойти переход к нужному слайду: выделяем цифру с баллом, «вставка», «гиперссылка», «место в документе», выбираем нужный слайд.
5. Переход от задания к первому слайду: «вставка», «фигуры», «управляющие кнопки», выбираем символ «дом», вставляем его на текущий слайд.