

Разработка и реализация интерактивных форм работы с родителями посредством цифровой трансформации в условиях логопункта.

*«Если мы хотим идти вперед,
то одна нога должна оставаться на месте,
в то время как другая делает следующий шаг...»*

Йозеф Этвеш

Цитата наглядно демонстрирует современную систему образования, т.е. если мы хотим качественно обучать ребенка мы не должны забывать о традиционной системе образования а умело внедряем в нее новые цифровые технологии, интернет платформы, интерактивные игры, что позволяет нам оставаясь одной ногой на месте сделать большой шаг вперед.

Сегодня мы наблюдаем начало цифровизации образования. Она обусловлена тем, что происходит сближение цифровых и образовательных технологий. Технологии в образовании призваны, прежде всего, улучшить качество обучения, повысить мотивацию детей к новым знаниям, ускорить процесс усвоения уже полученных.

Компьютерные технологии постепенно входят в систему дошкольного образования как один из эффективных способов передачи знаний. Их использование в детском саду – актуальная проблема современного дошкольного воспитания. Этот современный способ развивает интерес к обучению и интеллектуальную деятельность, воспитывает самостоятельность, дает возможность развиваться в духе современности, позволяет качественно обновить и повысить эффективность воспитательно-образовательного процесса.

Компьютерные технологии призваны в настоящий момент стать не дополнительным «довеском» в обучении и воспитании, а неотъемлемой частью целостного воспитательно-образовательного процесса, значительно повышающей его качество.

Компьютер является эффективным техническим средством, с помощью которого можно разнообразить образовательный процесс.

Далее будут представлены интерактивные формы, которые позволят педагогу организовать продуктивное и увлекательное сотрудничество с родителями, позволяющее вовлечь их в процесс обучения, развития и познания собственного ребёнка.

1) LearningApps <https://learningapps.org/>

Интерактивные упражнения в педагогической мастерской. Больше всего этот ресурс предназначен для учителей начальной школы, но и дошкольники смогут найти много интересных возможностей.

Необходимо создать аккаунт. Создавая своё упражнение можно использовать один из многих шаблонов и примеров, подходящих для дошкольников разных возрастов.

Например, можно сделать игру для детей младшего дошкольного возраста на основе шаблона "Найди пару". Игра "Кто что ест?" <https://learningapps.org/watch?v=posbecuec20>

Подробное описание этапов работы с этим ресурсом можно посмотреть в небольшом обучающем видео, ссылку на которое мы приложим в материалы вебинара.

Ещё один замечательный шаблон, который можно найти в этом ресурсе - это "Классификации". Посмотрим игру, созданную в этом шаблоне "Времена года" <https://learningapps.org/watch?v=pmxnpsr9c20>

2) Wordwall <https://wordwall.net/ru>

Это конструктор дидактических игр, который позволяет из одного контента создать целый ряд игр. Имеет русскоязычную версию, что облегчает работу с ним. Мы рассмотрим пример игры на сортировку по теме транспорт

<https://wordwall.net/play/3638/599/870>

И создав одну игру, с определённым набором картинок вы можете оформить другие игры на основе этого набора, просто изменив несколько настроек программы <https://wordwall.net/play/3638/599/792>

И, таким образом, получить совершенно новую игру для отработки того же материала, лексической темы.

3) Генератор кроссвордов Puzzlecup.com <http://puzzlecup.com/crossword-ru> " Фабрика кроссвордов"

Этот конструктор позволяет вставить изображение, что очень удобно для детей дошкольного возраста, которые не всегда умеют читать.

4) Цифровой инструмент формирующего оценивания - конструктор тестов Classtime <https://www.classtime.com/ru/>

Задания отправляются детям по ссылке и вы можете видеть результаты выполнения этого теста вашими детьми, всё фиксируется в программе.

Пример: «Животные жарких стран» <https://www.classtime.com/code/68MVD7>

5) Игры на острове программы PowerPoint

* Шаблон игрового упражнения "Сортировщик" <https://cloud.mail.ru/public/3xcK/2SV7keyq7>, смысл в том, чтобы дети передвигали картинки к базовому изображению по видовым или другим признакам.

Игры для старшего дошкольного возраста:

* Шаблон "Слова"

* Шаблон "Убери лишнее" <https://cloud.mail.ru/public/3xcK/2SV7keyq7>

* Шаблон цифровой книги (можно использовать как проектную деятельность) <https://cloud.mail.ru/public/3xcK/2SV7keyq7>

* Шаблон "Кто хочет стать миллионером" (Mind-n-mettle)

* Шаблон «Своя игра» <https://cloud.mail.ru/public/4Nrj/49eV9gAsR>

Спасибо за внимание. Желаем вам активности и неиссякаемого интереса в освоении новых технологий и цифровых ресурсов.