

**Информационно –  
коммуникационные технологии  
как средство социально-  
коммуникативного развития  
ДОШКОЛЬНИКОВ**



WOWSlides.com

# Преимущества применения информационно-коммуникационных технологий в образовательном

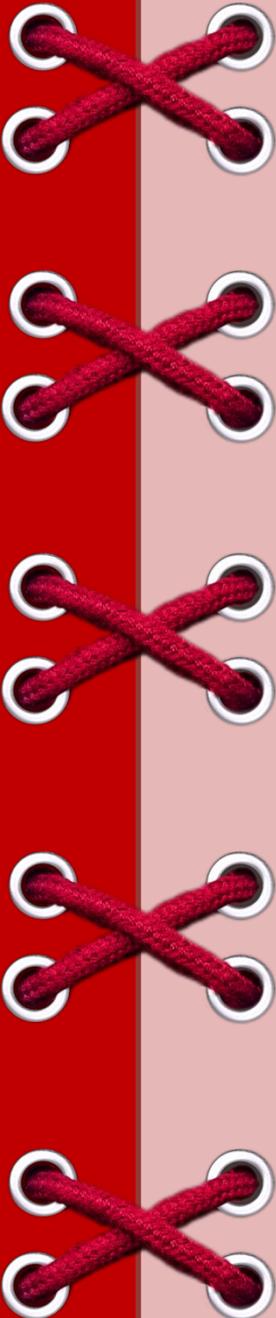
Вызывает у детей огромный интерес

Проблемные задачи, поощрение самим компьютером являются стимулом к познавательной активности детей

Расширение использования электронных средств обучения

Моделирование таких жизненных ситуаций, которые нельзя или сложно показать либо увидеть в повседневной жизни

Высокая динамика занятия



# Информационно-коммуникационная компетентность педагога

Способность и готовность организовывать свою профессионально-педагогическую деятельность с использованием средств информационных и коммуникационных технологий

Осуществлять информационное взаимодействие между всеми участниками образовательного процесса

# Профессиональный стандарт

Утвержден приказом Министерства  
труда и социальной защиты  
Российской Федерации от 18  
октября 2013 г. N 544н

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ  
СТАНДАРТ

ПЕДАГОГ (ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В  
ДОШКОЛЬНОМ, НАЧАЛЬНОМ  
ОБЩЕМ, ОСНОВНОМ ОБЩЕМ,  
СРЕДНЕМ ОБЩЕМ  
ОБРАЗОВАНИИ)

ВОСПИТАТЕЛЬ, УЧИТЕЛЬ

# Профессиональный стандарт педагога

Можно выделить два уровня требований к ИКТ-компетенциям педагога

технологический (владение информационными технологиями)

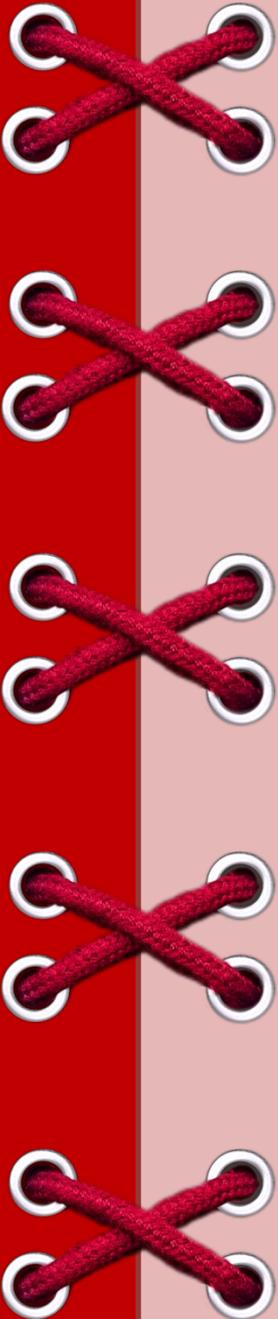
методический (владение методами применения ИК-технологий в образовательном процессе)

# Профессиональный стандарт педагога

**общепользовательская ИКТ-  
компетентность**

**общепедагогическая ИКТ – компетентность**

**предметно-педагогическая ИКТ-  
компетентность** (отражающая профессиональную  
ИКТ-компетентность соответствующей области  
человеческой деятельности)



# Общепользовательская ИКТ-компетентность

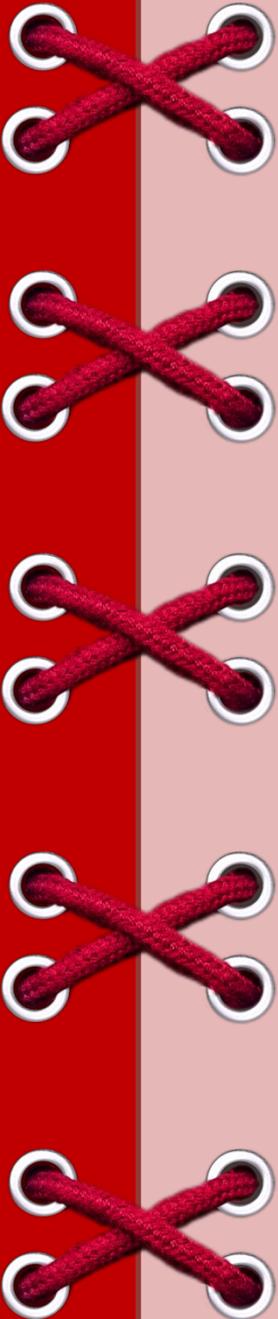
использование приёмов и соблюдение правил начала, приостановки, продолжения и завершения работы со средствами ИКТ

устранение неполадок, обеспечение расходуемых материалов, эргономики, техники безопасности

соблюдение этических и правовых норм использования ИКТ

видеоаудиофиксация процессов в окружающем мире и в образовательном процессе

аудиовидеотекстовая коммуникация, в том числе посредством Интернет

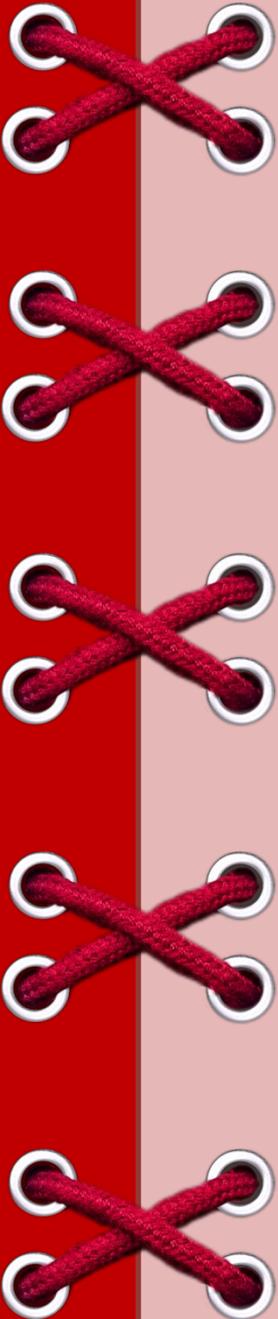


# Профессиональная ИКТ-компетентность

основана на рекомендациях ЮНЕСКО «Структура ИКТ- компетентности учителей», 2011 год.

Предполагается как присутствующая во всех компонентах профессионального стандарта.

Выявляется и оценивается экспертами в ходе наблюдения деятельности учителя и анализа её фиксации в информационной среде



# Профессиональный стандарт педагога

Реализация современных, в том числе интерактивных, форм и методов воспитательной работы, используя их как на занятии, так и во внеурочной деятельности

Владеть ИКТ-компетентностями, необходимыми и достаточными для планирования, реализации и оценки образовательной работы с детьми раннего и дошкольного возраста

Владеть основами работы с текстовыми редакторами, электронными таблицами, электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием и т.д.

# Структура компьютерной грамотности

Умение пользоваться видеоаппаратурой.

Умение разрабатывать сценарии, видеозаписи сюжетов, связанных с образовательным процессом, с собственной профессиональной деятельностью.

Умение использовать сценарии видеоигр, придавая им дидактическую направленность.

Знание основ работы с компьютером, систем получения информации.

Овладение навыками работы с компьютером.

Умение строить виртуальные модели образовательного пространства и вариантов ее реализации.

# Какие умения должны быть сформированы у педагога?

умеет создавать текстовые и графические документы

умеет формировать запросы к базе данных с помощью информационных языков

знаком с использованием компьютера как педагогического технического средства

умеет разрабатывать и применять электронные дидактические и педагогические программные средства

умеет использовать средства информатизации и информационные технологии в образовательном процессе

знает способы представления педагогической информации с помощью средств информатизации

# Базовый уровень сформированности информационно-коммуникационной компетентности

владение основами работы на компьютере (основы работы с операционной системой, создание несложных документов средствами текстового редактора, создание простых презентаций);

владение основами работы в Интернет (электронная почта, поиск информации);

знание возможностей информационных систем;

умение создавать простые дидактические и методические материалы

владение основами методики внедрения цифровых образовательных ресурсов в образовательный процесс;

положительная мотивация к получению знаний в области ИКТ

# Общий уровень сформированности информационно-коммуникационной компетентности

умение эффективно искать информацию в различных источниках

критическое отношение к найденной информации

умения выбирать способы представления информации с учетом возможностей аппаратного и программного обеспечения

умения устанавливать и удалять приложения и электронные образовательные ресурсы

умение применять офисные технологии для подготовки различных дидактических и методических материалов

устойчивый интерес к применению ИКТ в образовательном процессе

стремление самостоятельно получать необходимые знания в области ИКТ

# Общий уровень сформированности информационно-коммуникационной компетентности

создавать и редактировать тексты, содержащие графические элементы, таблицы, схемы, формулы

готовить в текстовом процессоре различные шаблоны документов для образовательного процесса

создавать расчетные таблицы с использованием формул и встроенных функций, строить графики и диаграммы

создавать педагогически эффективные презентации

владение способами создания собственных Интернет-ресурсов учебного назначения

активное участие в сетевом взаимодействии с родителями, коллегами

владение способами применения ИКТ в проектной и исследовательской деятельности

# Профессиональный уровень сформированности информационно-коммуникационной компетентности

умение организовать эффективное личное информационное пространство и информационное пространство воспитанников в рамках информационного пространства образовательного учреждения

умение создавать собственные информационные ресурсы образовательного назначения с использованием различных программных средств

владение способами обобщения опыта эффективного использования ИКТ в педагогической деятельности

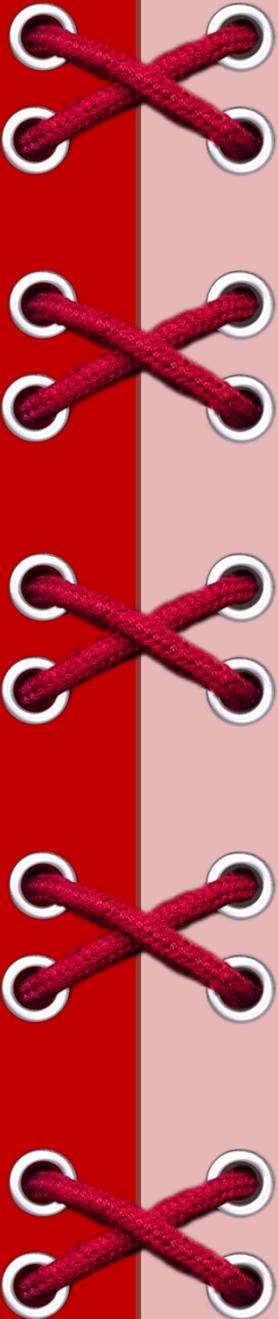
умение организовать эффективное информационное взаимодействие в глобальной сети со всеми участниками образовательного процесса

# Владение основами работы на компьютере

Основы работы с операционной системой  
(создание папок, интерфейс и т.д.)

Создание несложных документов средствами  
текстового редактора

Создание простых презентаций



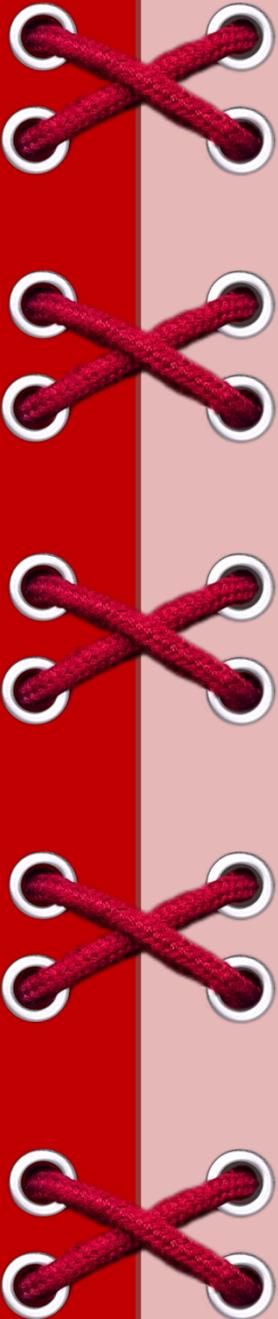
# Умение применять офисные технологии для подготовки различных дидактических и методических материалов

Создание и редактирование текстов, содержащих графические элементы, таблицы, схемы, формулы

Подготовка в текстовом процессоре различных шаблонов документов для образовательной деятельности

Создание расчетных таблиц с использованием формул и встроенных функций, построение графиков и диаграмм в табличном процессоре

Создание педагогически эффективных презентаций (в образовательной деятельности, выступление на педсовете, родительском собрании и т.п.)



# Владение основами работы в сети Интернет

Создание и работа с электронной почтой

Поиск информации в сети Интернет

Знание возможностей информационных систем

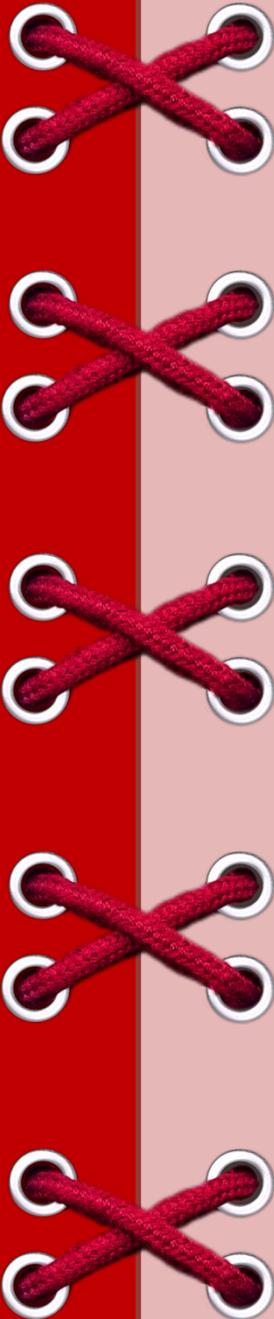
Эффективный поиск информации в различных источниках

Критическое отношение к найденной информации

Выбор способа представления информации с учетом возможностей программного обеспечения

Активное участие в сетевом взаимодействии с родителями, коллегами

Организация эффективного информационного взаимодействия в глобальной сети



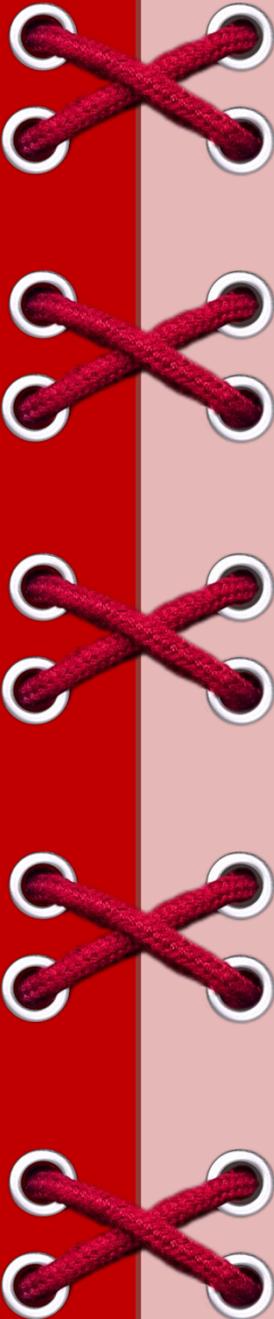
# Работа с информационными ресурсами

Создание простых дидактических и методических материалы средствами офисных технологий

Владение основами методики внедрения цифровых образовательных ресурсов в образовательный процесс

Умение устанавливать и удалять приложения и электронные образовательные ресурсы

Владение способами создания собственных Интернет-ресурсов учебного назначения



# Работа с информационными ресурсами

Владение способами применения ИКТ в проектной и исследовательской деятельности

Организация эффективного личного информационного пространства и информационного пространства воспитанников в рамках информационного пространства образовательного учреждения

Создание собственных информационных ресурсов образовательного назначения с использованием различных программных средств

Владение способами обобщения опыта эффективного использования ИКТ в педагогической деятельности

# Мотивационная готовность

Положительная мотивация к получению знаний в области ИКТ

Устойчивый интерес к применению ИКТ в образовательном процессе

Отсутствие интереса к получению знаний в области ИКТ

Стремление самостоятельно получать необходимые знания в области ИКТ

# Обучающие компьютерные программы



Правила компьютерных игр



Количество минут за ПК равно возрасту ребенка, умноженному на 1,5. Например, для шестилетки - игра длится 9 минут.



Количество сессий за ПК – максимум 3 в день. Для шестилетки - это полчаса в день.

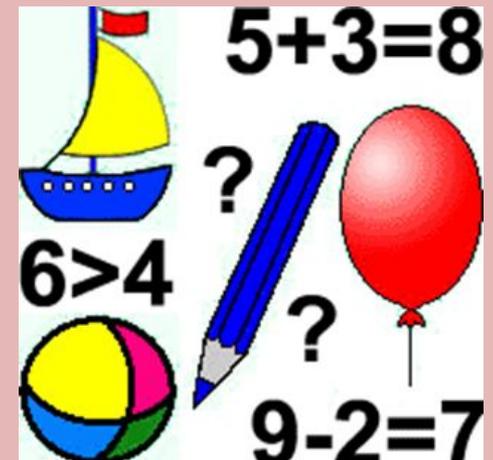


После работы – обязательна гимнастика для глаз и подвижные игры.



# Требования, которым должны удовлетворять развивающие программы для детей

- исследовательский характер,
- легкость для самостоятельных занятий ребенка,
- развитие широкого спектра навыков и представлений,
- высокий технический уровень,
- возрастное соответствие,
- занимательность.



# Классификация обучающих компьютерных программ:

- Игры для развития памяти, воображения, мышления и др.
- "Говорящие" словари иностранных языков с хорошей анимацией.
- ART-студии, простейшие графические редакторы с библиотеками рисунков.
- Игры-путешествия, "бродилки".
- Простейшие программы по обучению чтению, математике



# Мультимедийные презентации.

Мультимедийные презентации - позволяют представить обучающий и развивающий материал как систему ярких опорных образов, наполненных исчерпывающей структурированной информацией в алгоритмическом порядке



# Создание игр в Power Point.

## Microsoft PowerPoint



(полное название — Microsoft Office PowerPoint, от англ. power point — убедительный доклад) — программа подготовки презентаций, являющаяся частью Microsoft Office.

Материалы, подготовленные с помощью PowerPoint предназначены для отображения на большом экране — через проектор, либо телевизионный экран большого размера.

**Триггер** - средство анимации, позволяющее задать действие выделенному элементу, анимация запускается по щелчку.

Дидактическая игра на исключение  
лишних объектов или понятий  
«Дикие и домашние животные»



# Дидактическая игра «Дикие и домашние животные»

На слайде представлены дикие и домашние животные. Игроку требуется убрать изображения диких животных.

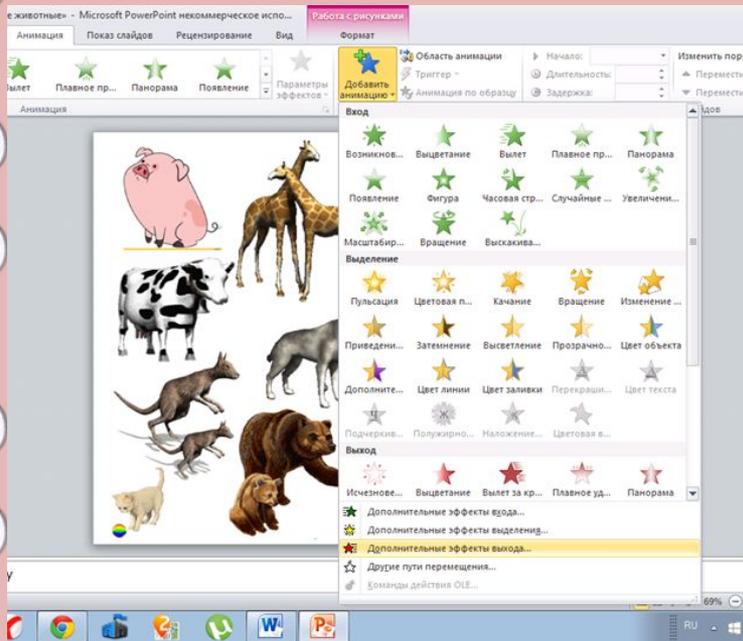


## Последовательность выполнения игры

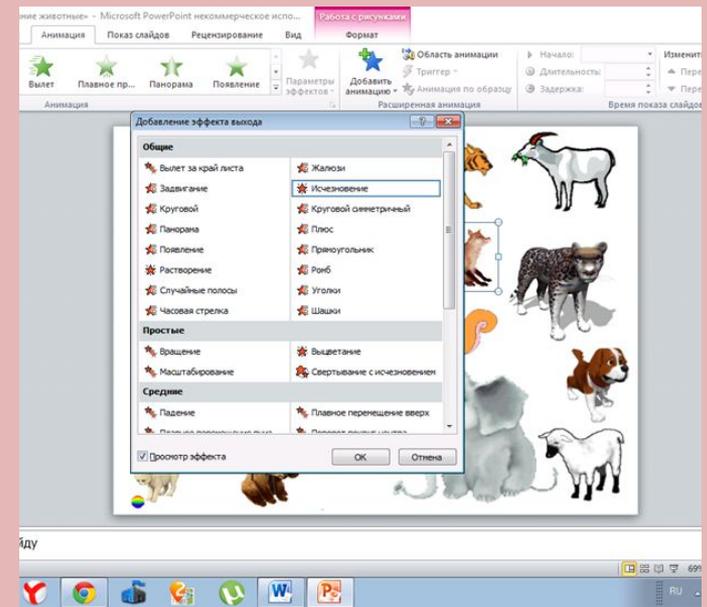
1. Создать шаблон презентации;
2. Выбрать картинки, загрузить в готовый шаблон;
3. Поставить эффект анимации - исчезновение (для диких животных);
4. Установить триггеры (позволяет решать проблему очередности объектов в настройках анимации);
5. Добавить звук (по желанию);
6. Оформить презентацию.



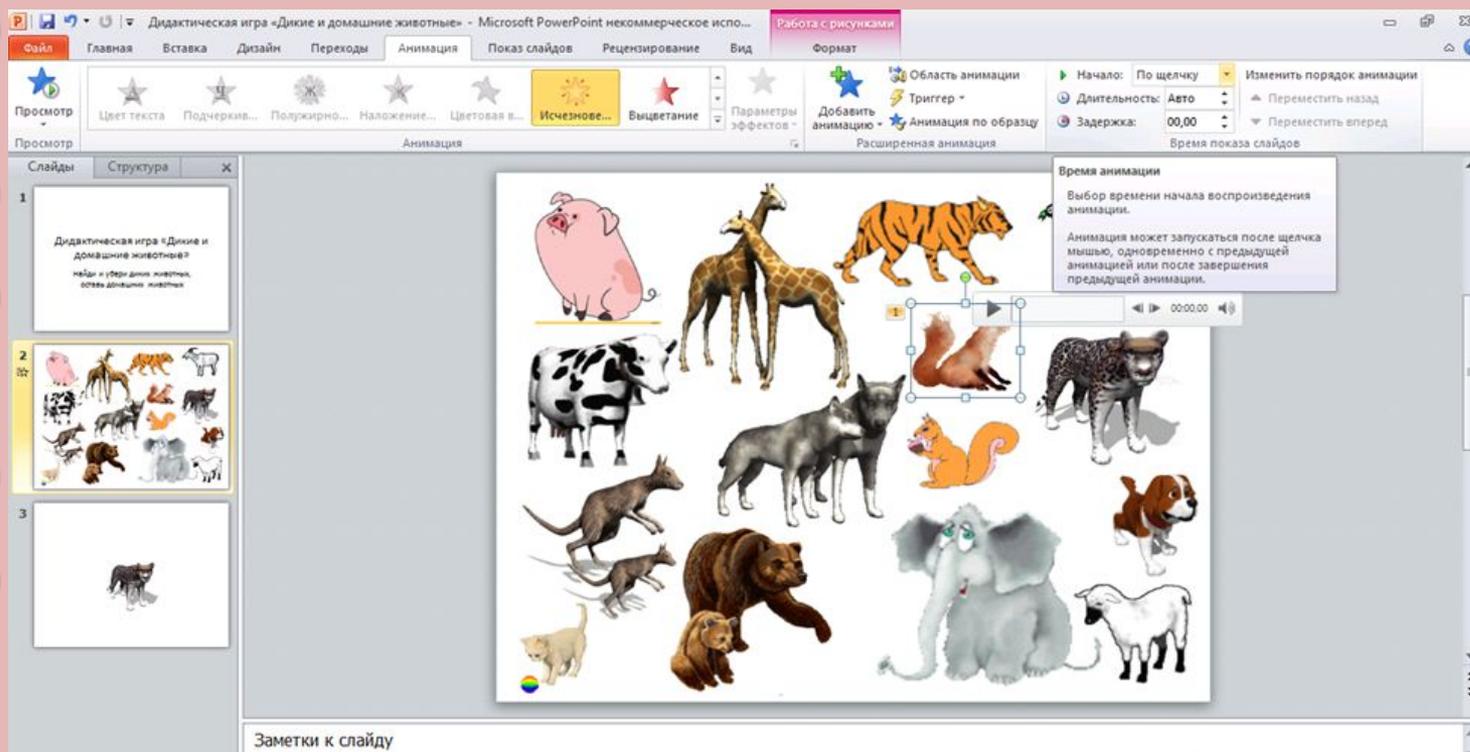
# Работа с анимацией



Требуется проставить для этих изображений в разделе «Добавить анимацию» эффект «выхода» - «исчезновение» (при нажатии на них мышью).



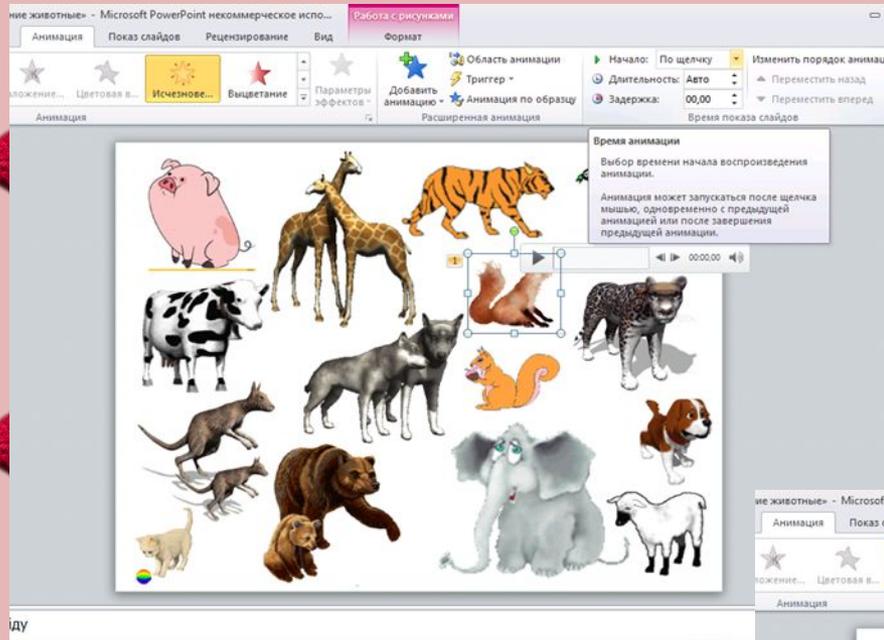
# Работа с анимацией



Выделяем первый объект – «лиса» и выставляем эффект «выхода» - «исчезновение».

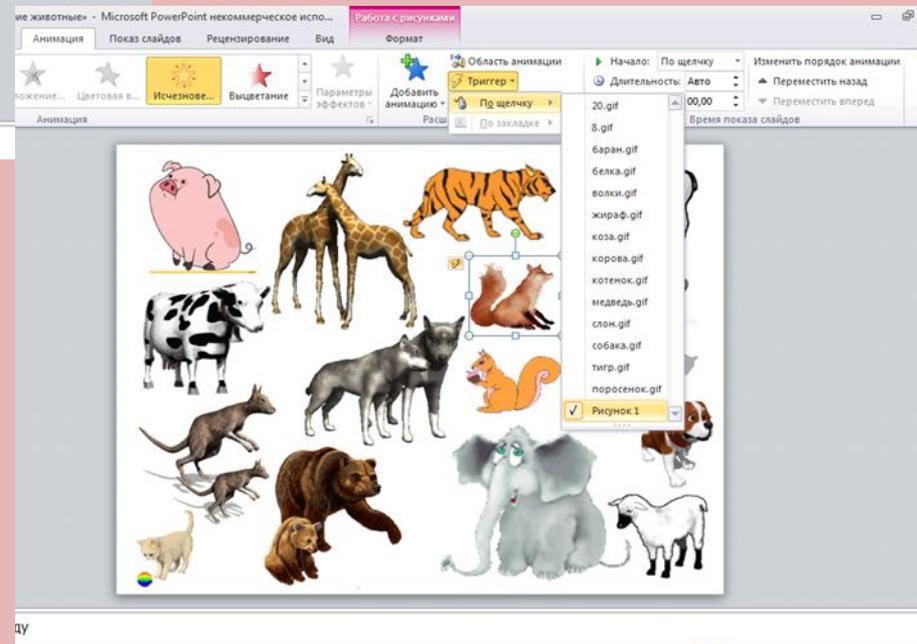
На появившемся типе анимации нажимаем стрелочку и выбираем пункт «Начать выполнение по щелчку».

# Работа с триггерами



Теперь над данным действием мы увидели слово «триггер». Задаем.

Таким же образом проделываем описанные действия в отношении остальных диких животных.



# Просмотр результата

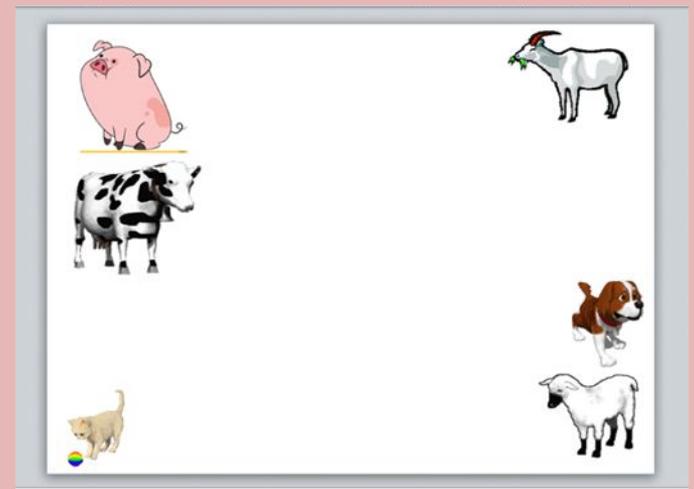
Нажмем кнопку «Показ слайдов» и посмотрим результат.

На слайде по щелчку мыши исчезают заданные изображения, остаются домашние животные.

Добавим кнопку перехода к следующему слайду.

Скопируем изображения домашних животных, и обобщим результат.

На слайде остались только домашние животные.



# Итоговое оформление игры

## По желанию можно

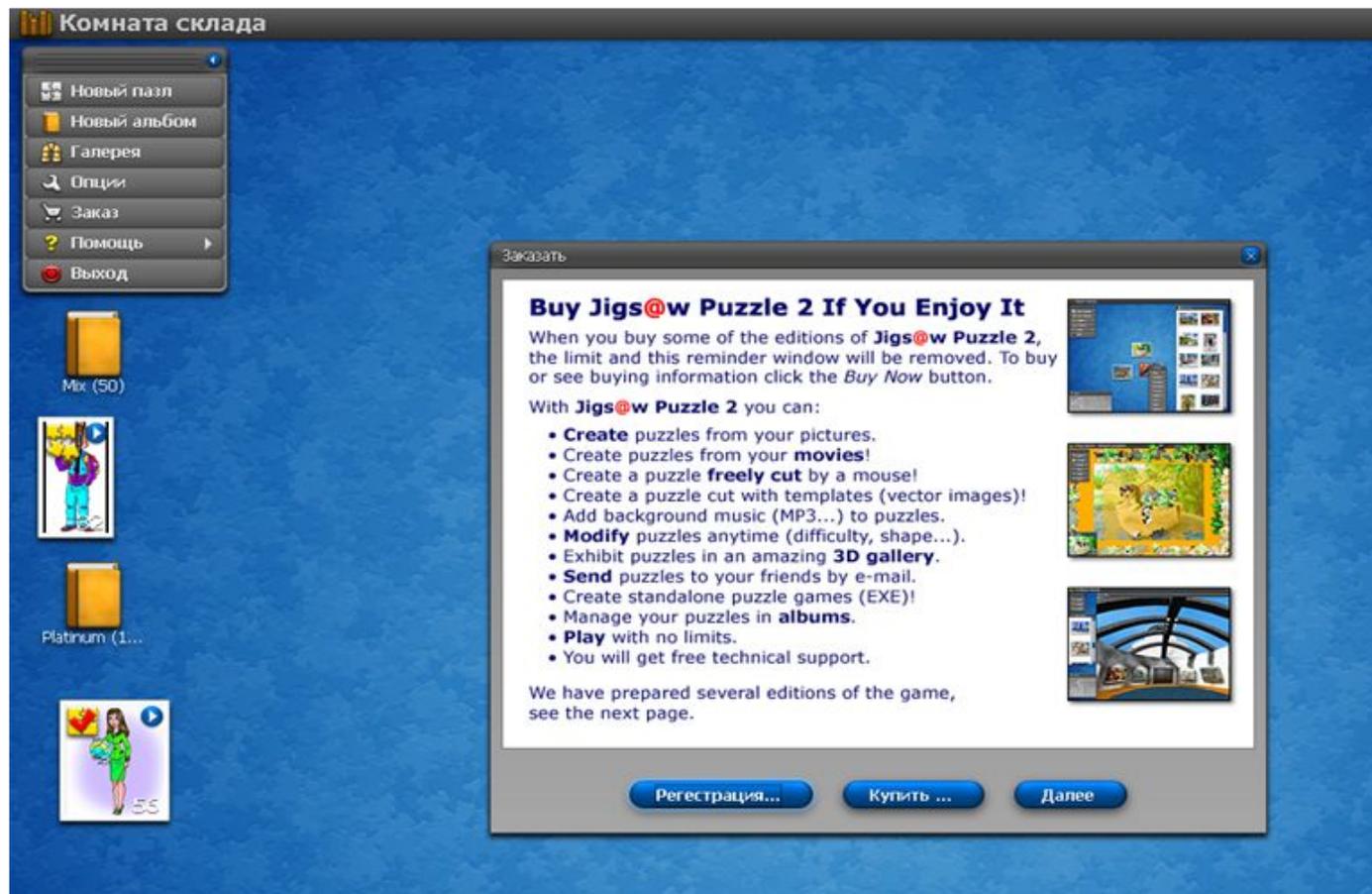
- Добавить звук: вставка-звук из файла-ок. Задать – начинать после предыдущего(вместе с предыдущим).
- Оформить анимацию для домашних животных.



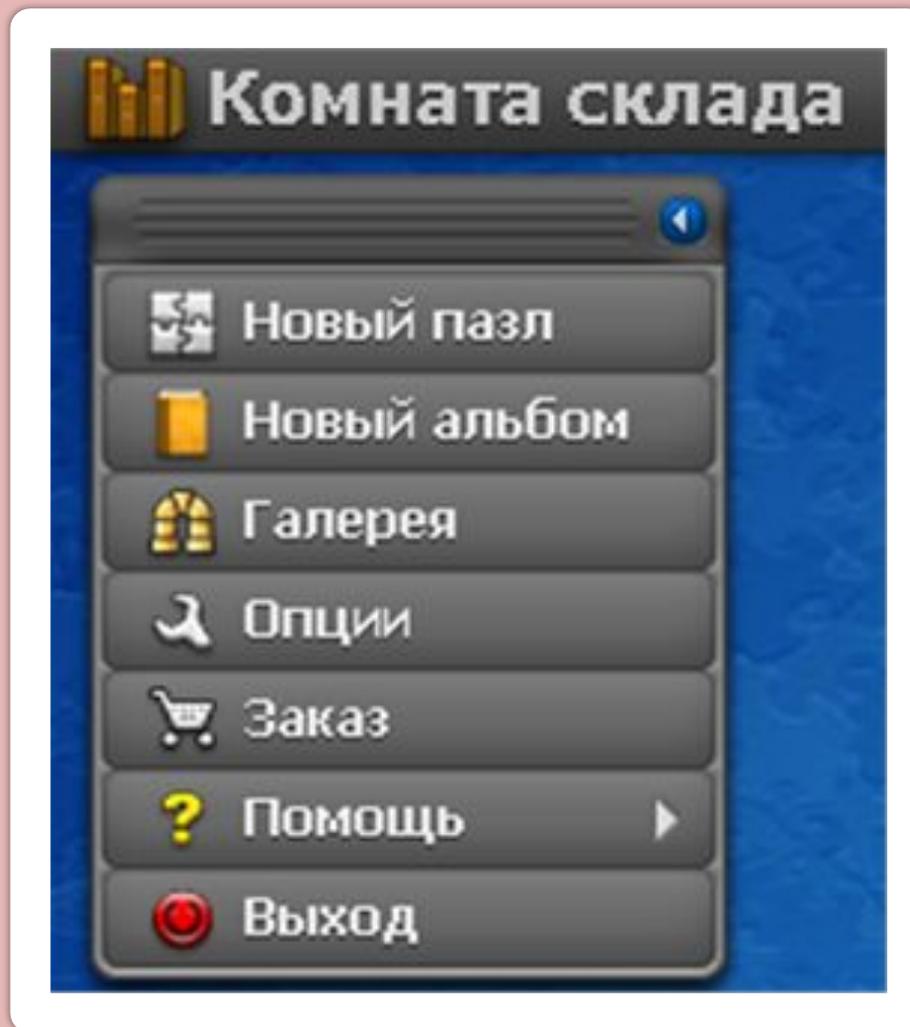
# Создание пазлов в программе Jigs@w Puzzle 2



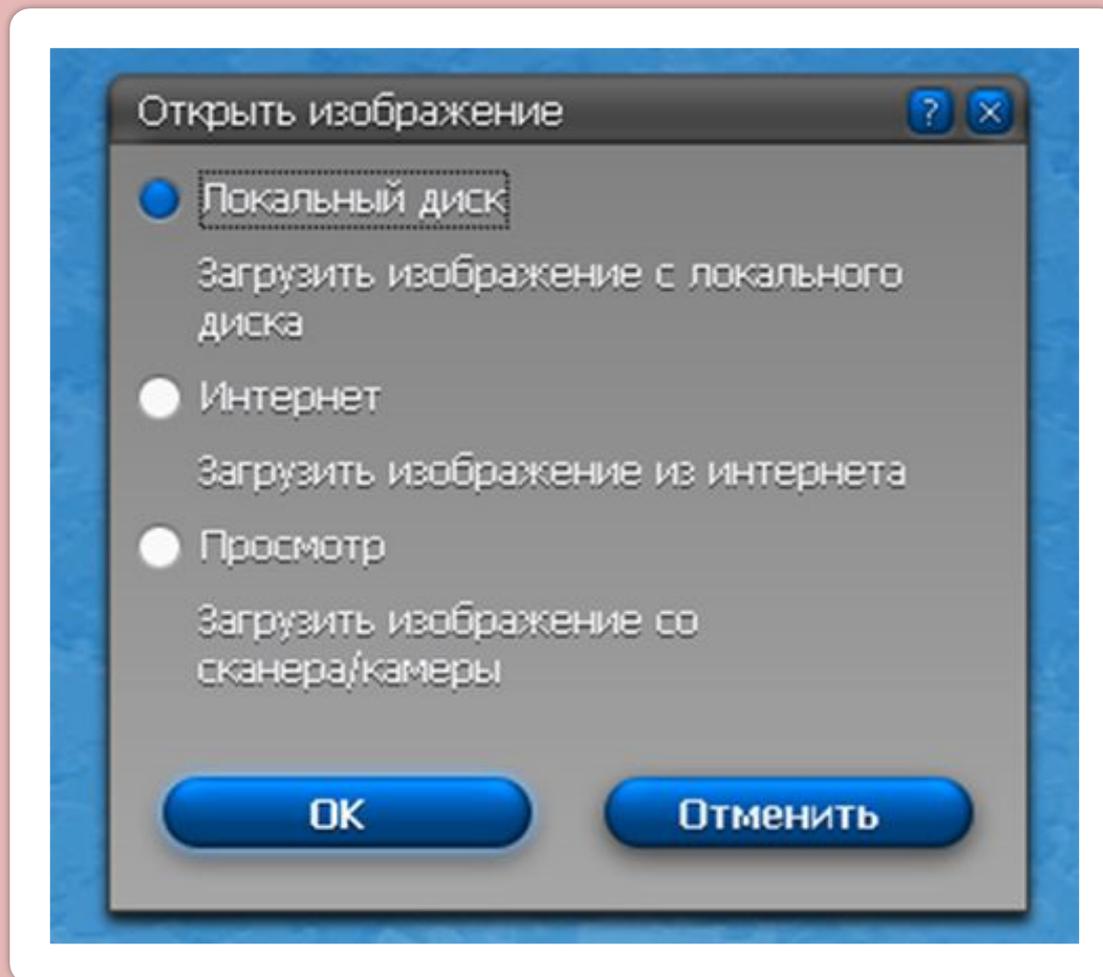
# Создание пазлов в программе Jigs@w Puzzle 2



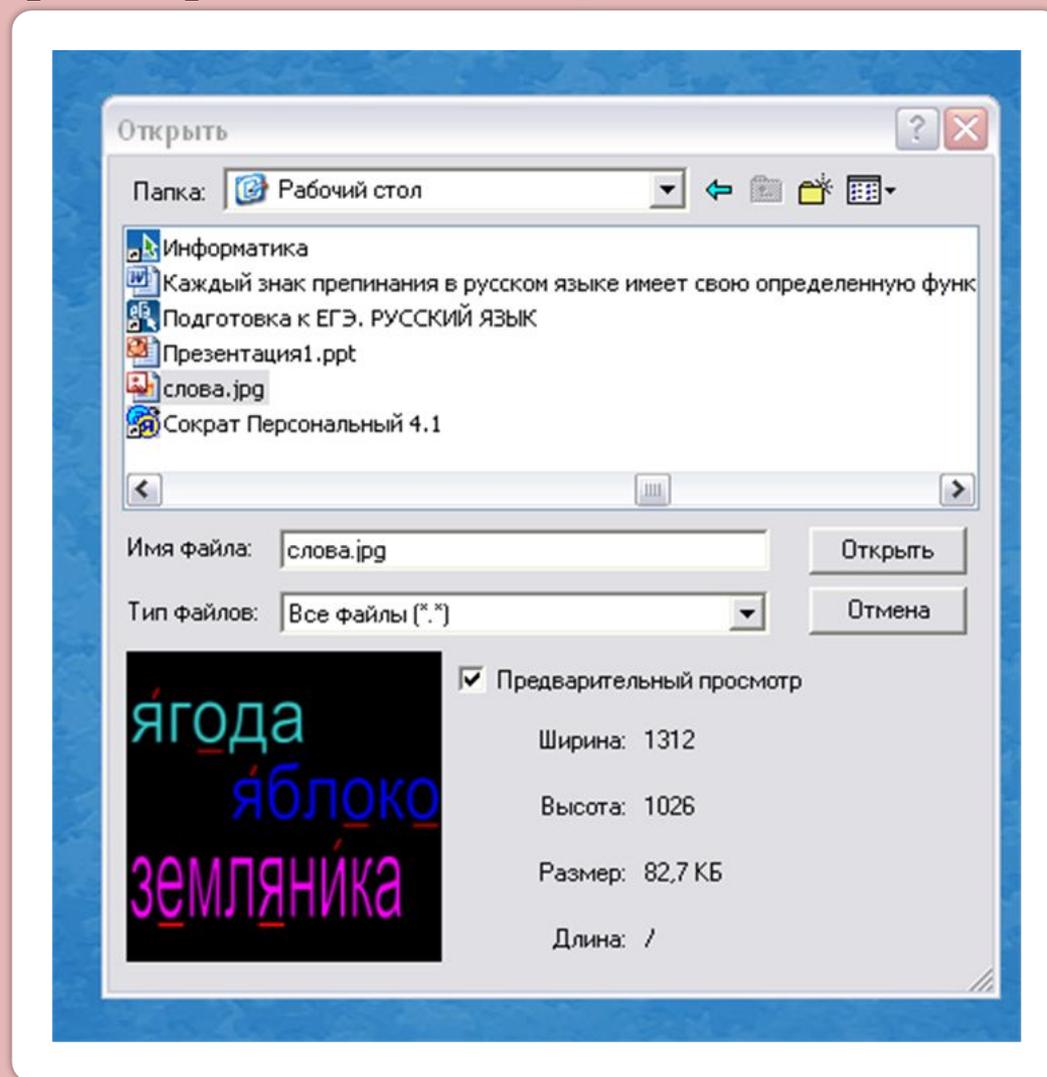
# Создание пазлов в программе Jigs@w Puzzle 2



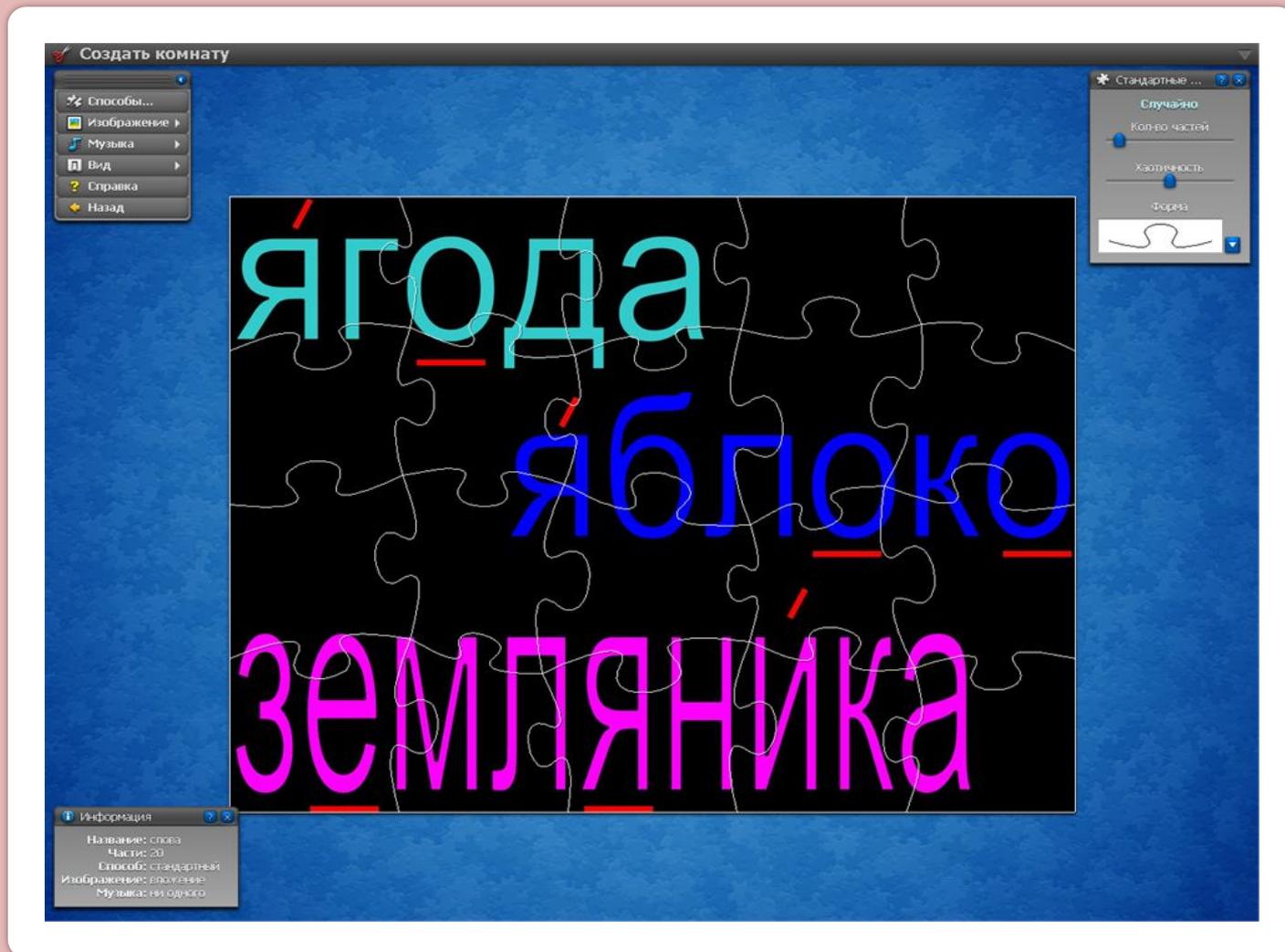
# Создание пазлов в программе Jigs@w Puzzle 2



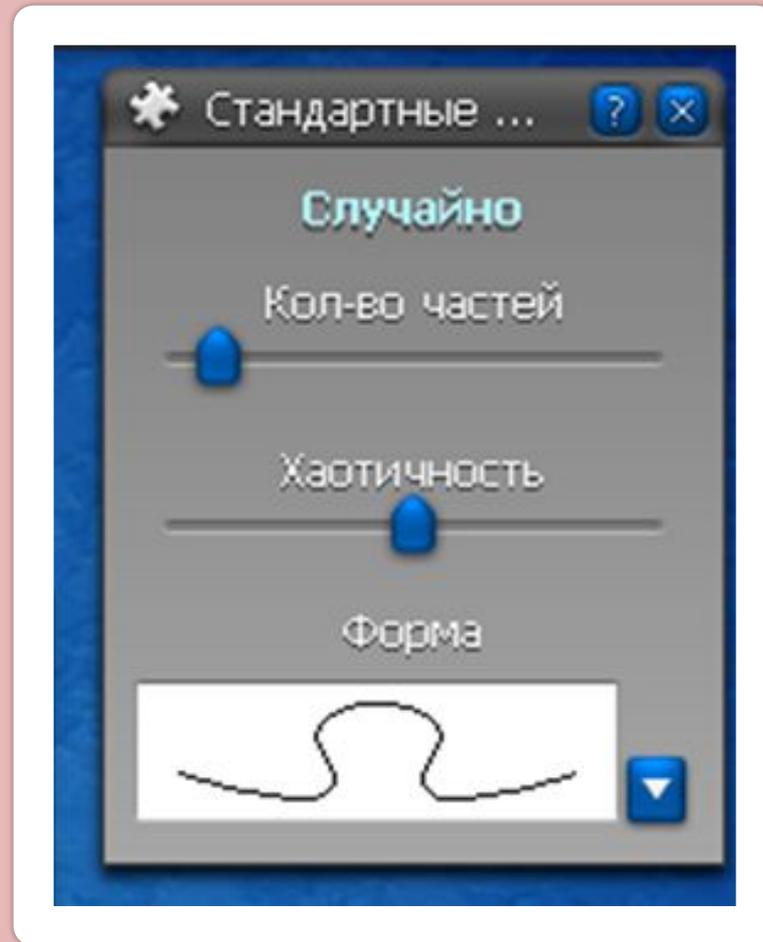
# Создание пазлов в программе Jigs@w Puzzle 2



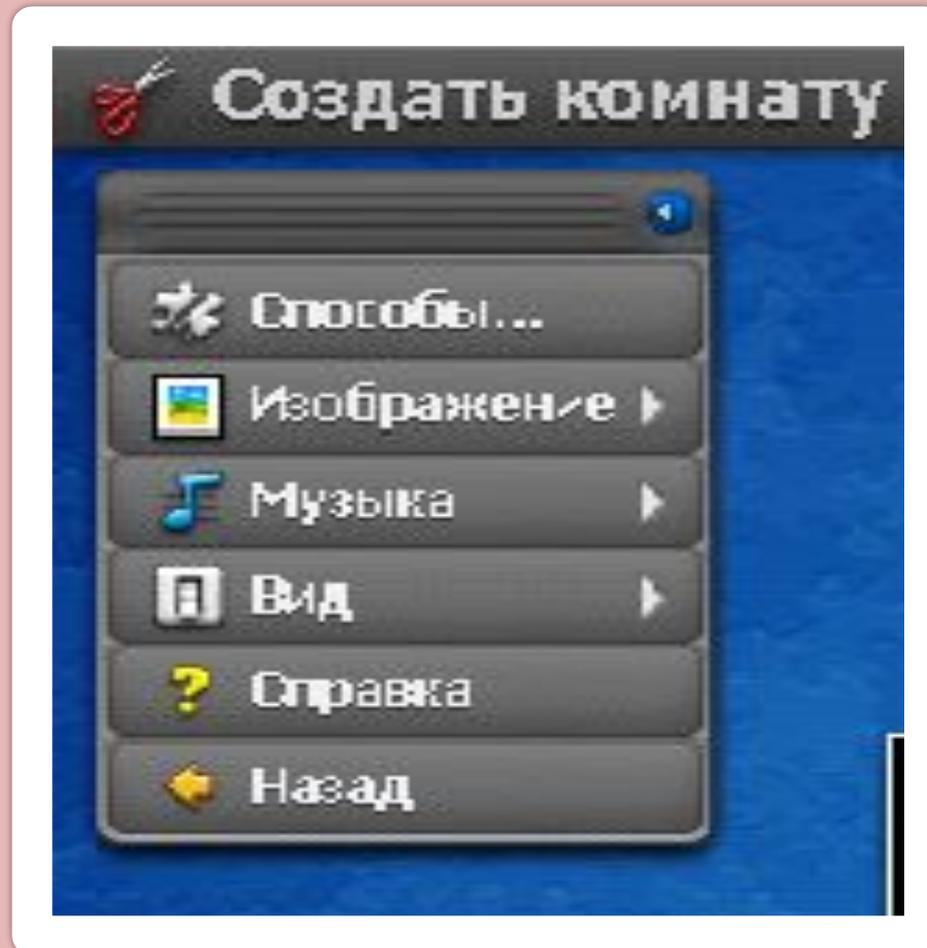
# Создание пазлов в программе Jigs@w Puzzle 2



# Создание пазлов в программе Jigs@w Puzzle 2



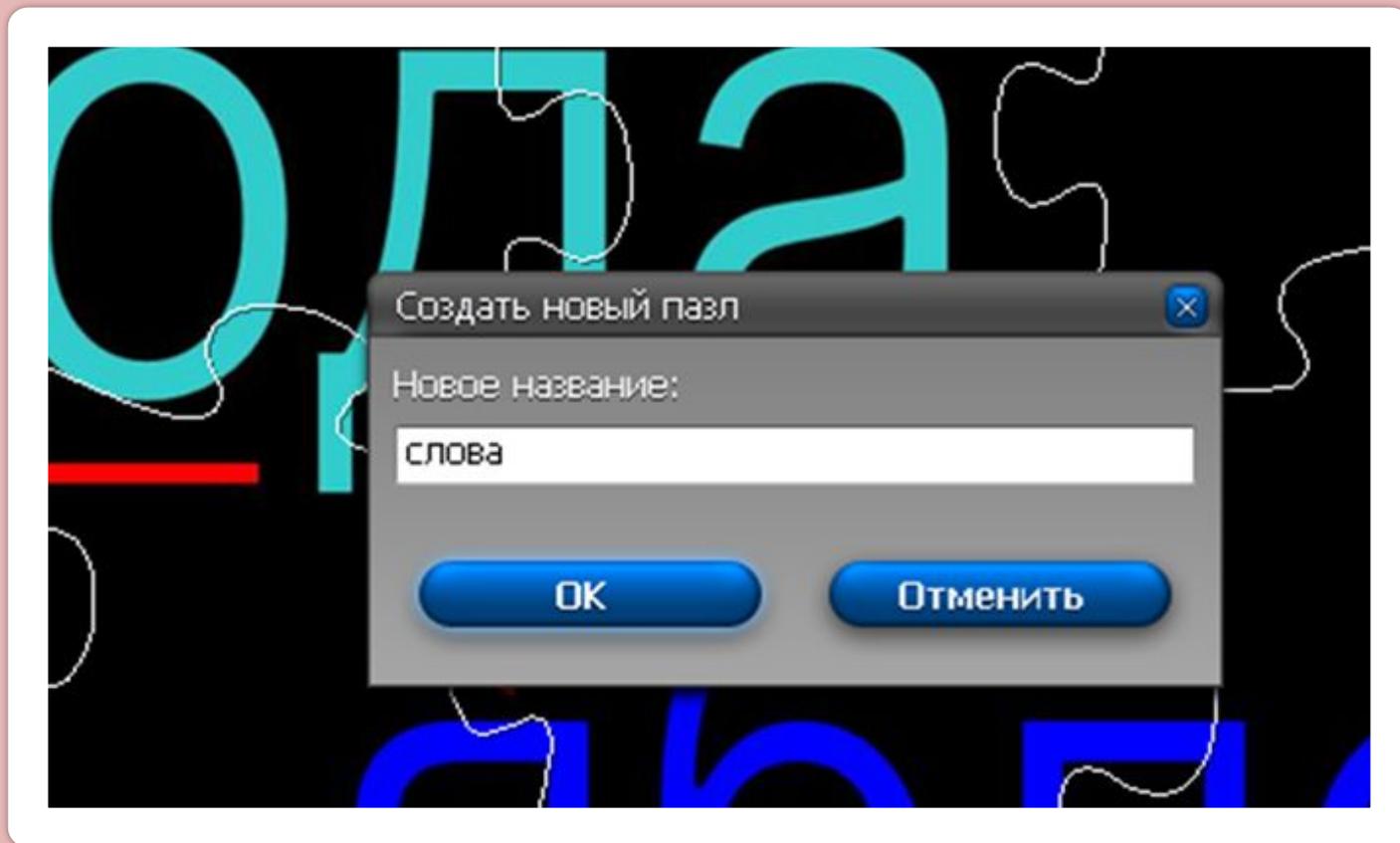
# Создание пазлов в программе Jigs@w Puzzle 2



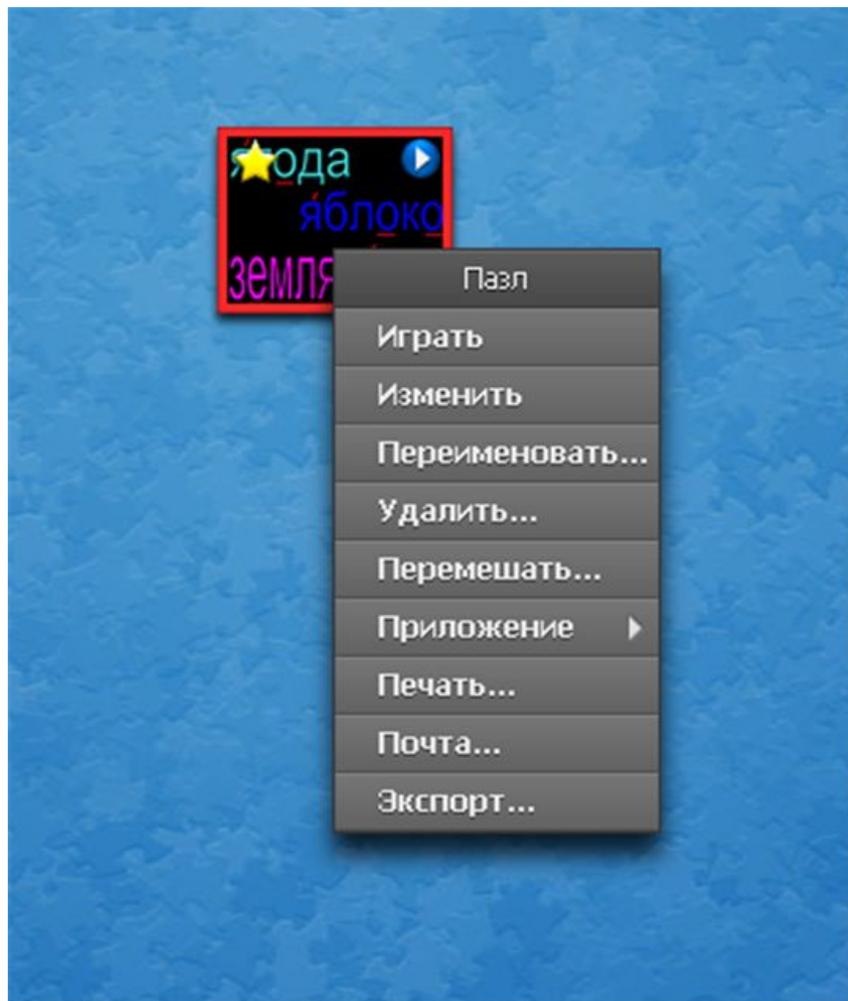
# Создание пазлов в программе Jigs@w Puzzle 2



# Создание пазлов в программе Jigs@w Puzzle 2



# Создание пазлов в программе Jigs@w Puzzle 2



СОЗДАНИЕ  
МУЛЬТФИЛЬМОВ  
СРЕДСТВАМИ **POWER  
POINT**



# Этапы работы

## 1. Выбор темы

- Для создания презентации в формате мультфильма выбрана русская народная сказка «Колобок»

## 2. Подбор материала для презентации

- ▶ Поиск персонажей и фона для мультфильма
- ▶ Текст сказки скачан с сайта в обработке Афанасьева Александра Николаевича.

# Этапы работы

## 3. Оформление презентации

- Выбор шаблона, подбор оформления, надписей и т.д.



# Этапы работы

## 3. Оформление презентации

- В мультфильме запланировано 5 сцен – это дом бабушки и дедушки, встреча с зайцем, волком, медведем и лисой.
- Создаем новые слайды командой *Вставка / Создать слайд*. Вставляем фоновые рисунки (*Вставка / Рисунки*) на слайды.

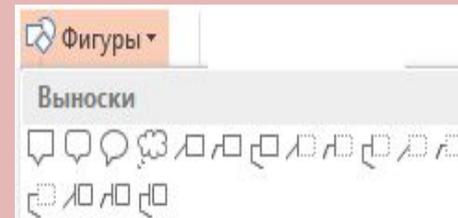
Было



Стало



# Этапы работы



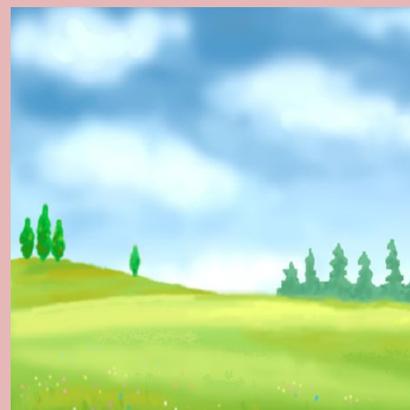
## 3. Оформление презентации

- Вставляем на все слайды действующих персонажей точно также, как и фоновые изображения

Было



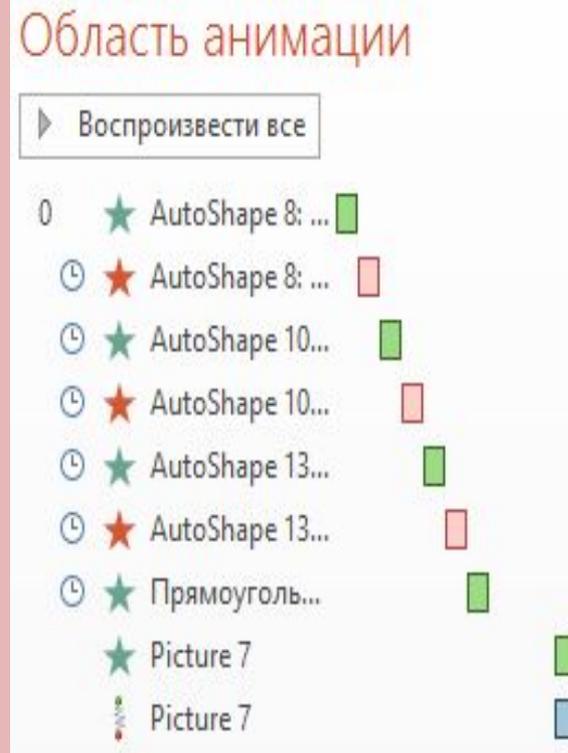
Стало



# Этапы работы

## 4. Создание сложной анимации

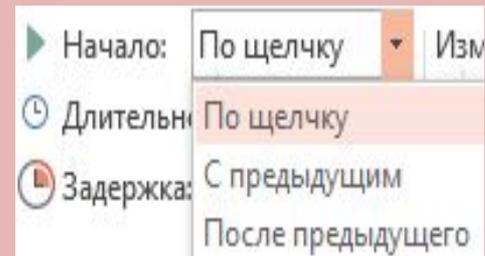
- Эффекты анимации задаются следующим образом *Анимация / Добавить анимацию*.
- Для точкой настройки анимации потребуется открыть панель *Область анимации (Анимация / Область анимации)*.



# Этапы работы

## 4. Создание сложной анимации.

- Показ презентации должен происходить автоматически, поэтому всю анимацию настраиваем не по щелчку мыши, а идущей либо *после предыдущего*, либо *с предыдущим* эффектом.
- Некоторые персонажи перемещаются по слайду. Сделано это при помощи анимации пути перемещения (*Анимация / Добавить Анимацию / Пути перемещения / Пользовательский путь*).



# Этапы работы

## 5. Организация автоматического перехода слайдов.

- Переход от одного слайда к другому тоже должен происходить автоматически. Настройка осуществляется при помощи ленты «Переходы».
- Устанавливаем флажок около пункта «После» с указанием времени.



# Этапы работы

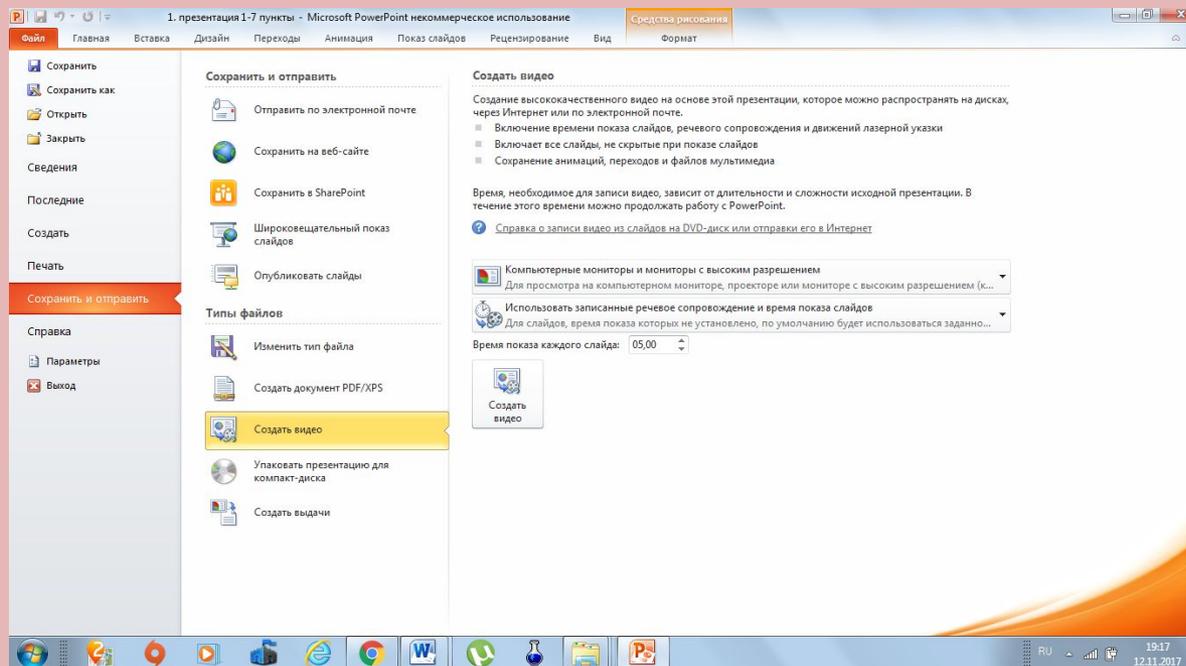
## 6. Озвучка персонажей. Вставка музыки.

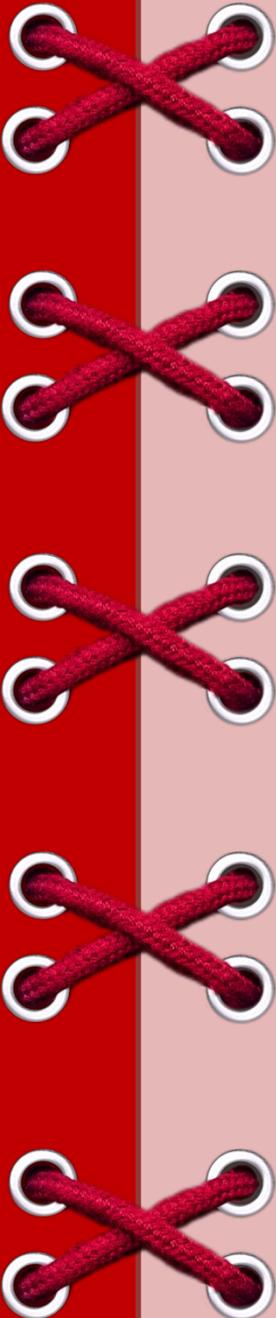
- Для записи озвучки персонажей используем встроенную в программу Power Point возможность звукозаписи *Вставка / Звук / Записать звук*.
- Записанный звук вставляем в области анимации между с эффектом входа и выхода для выноски и выбираем *Начало / С предыдущим*.
- Фоновая музыка скачана из Интернета в двух вариантах – без слов и со словами. Вставлена музыка так: *Вставка / Звук / Аудиофайлы на компьютере*.
- Показ презентации планируется на других компьютерах, и чтобы избежать проблем с мультимедиа, презентацию оптимизировали *Файл / Сведения / Оптимизация для совместимости*.

# Этапы работы

## 7. Сохранение презентации в видеофайл.

- Возможность сохранения презентации в видеофайл появилась в версиях Power Point 2010,2013.
- Выполняется данная команда так: **Файл / Сохранить и отправить / Создать видео**





Спасибо!

за



внимание!