

Интерактивные конструкторские среды для организации проектной деятельности на дошкольном и начальном уровне образования

СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

- формирование ИКТ-компетентности
- развитие самостоятельности в постановке задач, пробах действий, достижении результата и рефлексии деятельности
- возможность конструировать деятельность и повышать мотивацию к обучению

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

- изменяет роль в воспитательно-образовательном процессе – от пассивного слушателя к активному участнику
- формирует комплекс умений

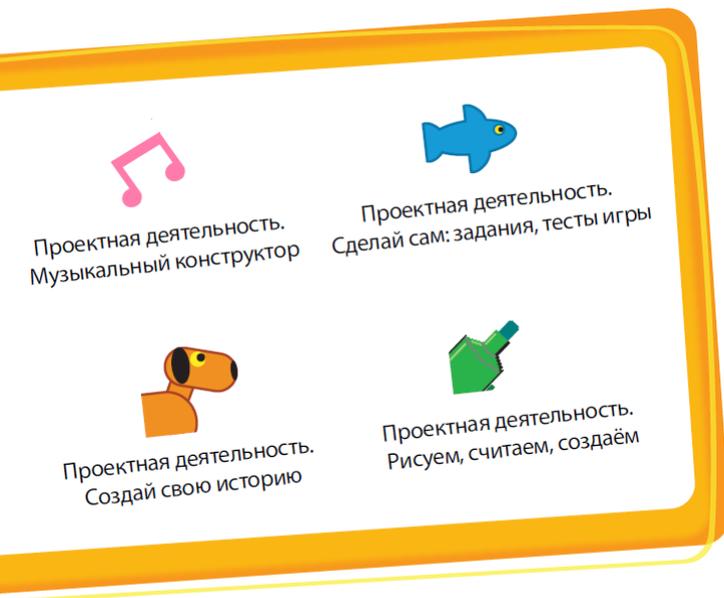


ИНТЕРАКТИВНЫЕ КОНСТРУКТОРСКИЕ СРЕДЫ

- Позволяют организовать познавательно-исследовательскую и продуктивную работу детей
- Предлагают обширный набор объектов и инструментов для экспериментирования, моделирования, творчества
- Помогают организовать занятия на основе интеграции образовательных областей



ИНТЕРАКТИВНЫЕ КОНСТРУКТОРСКИЕ СРЕДЫ – СЕРИЯ ПРОГРАММ «ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»

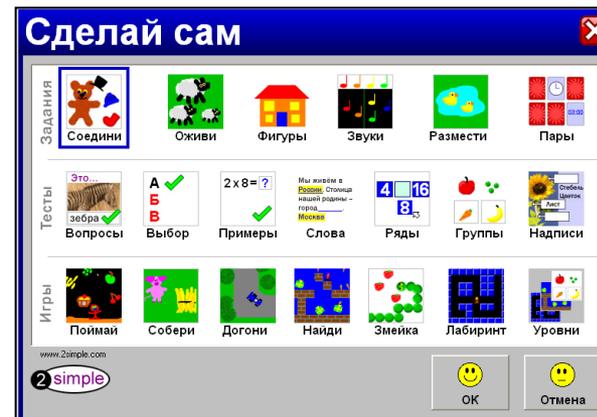


- Формирование навыков работы в инструментальной компьютерной среде
- Наличие демонстрационных материалов
- Нарботка портфолио педагогов и воспитанников

«Проектная деятельность. Сделай сам: задания, тесты, игры»

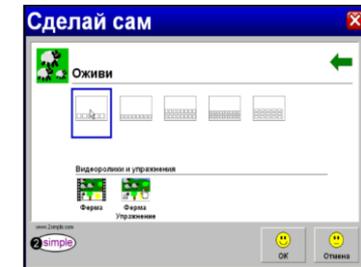
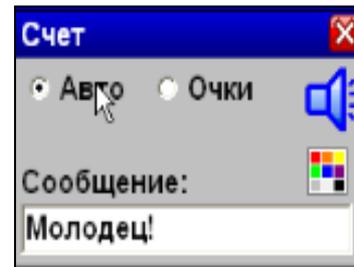
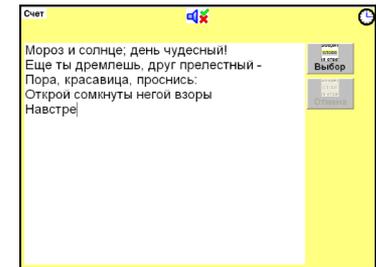
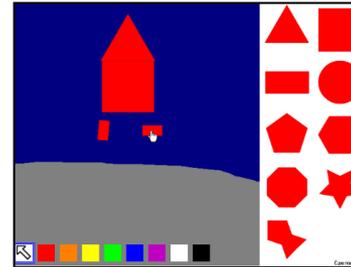
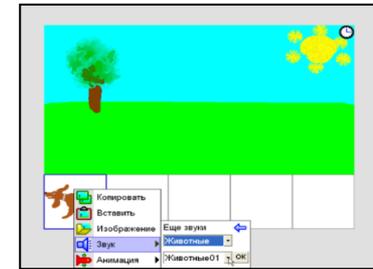
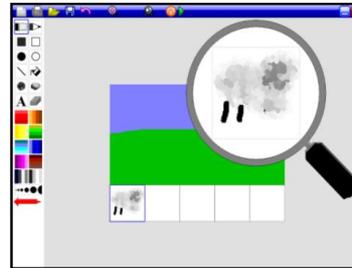


- интерактивная межпредметная среда
- содержит 3 тематических раздела с набором конструкторов для создания игр-упражнений различной тематики



НАВЫКИ РАБОТЫ С КОМПЬЮТЕРОМ

- создание изображений,
- добавление звуковых и анимационных эффектов
- манипулирование объектами
- упражнение в клавиатурном письме
- программирование параметров
- выбор подходящих шаблонов
- применение дополнительного оборудования
- работа с файлами



РАЗДЕЛЫ ПРОГРАММЫ

«Задания»

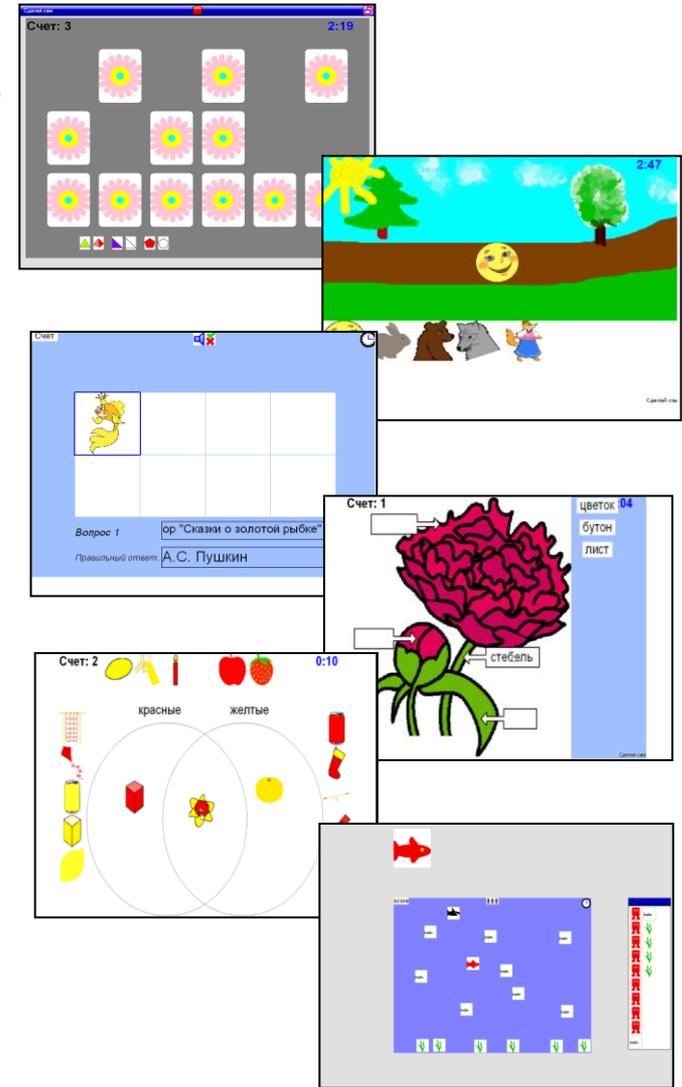
Создание упражнений для развития логического мышления, внимания и памяти; реализация творческих замыслов

«Тесты»

Конструирование упражнений на выбор ответа, заполнение пропусков, дополнение логических Последовательностей, объединение объектов, соотнесение части и целого

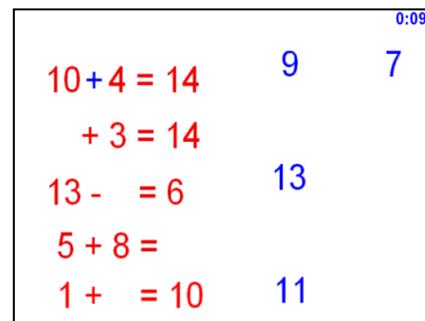
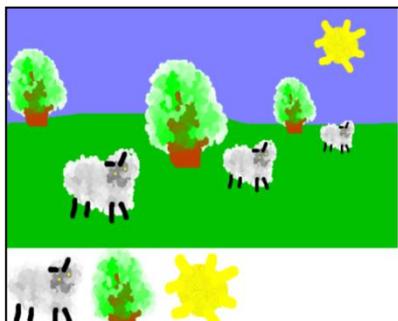
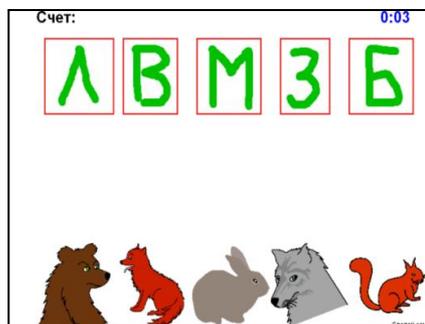
«Игры»

Создание игр, основной целью которых будет взаимодействие одного или нескольких управляемых объектов.



ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПРОГРАММЫ

- достижение предметных результатов обучения в начальной школе
- реализация проектов на уроках и в рамках внеурочной деятельности
- подготовка и проведение интерактивного тестирования



«Проектная деятельность. Создай свою историю»

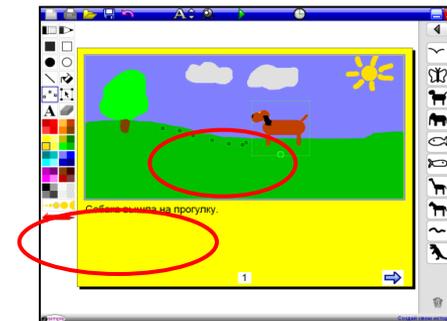
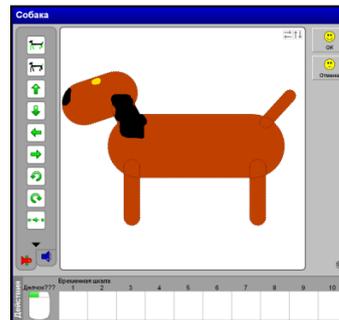


- интерактивная конструкторская среда для создания проектов, включающих текст, изображения, анимацию и звуки
- содержит 15 разделов, позволяющих создавать виртуальные книги, справочники, анимированные портреты, пейзажи



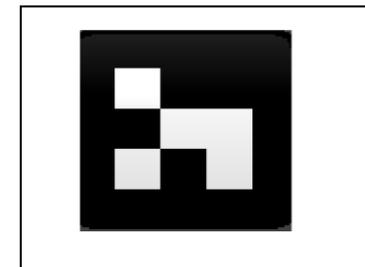
КОНСТРУКТИВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

- различные виды изображений
- коллекция шаблонов
- временная шкала
- траектория движения объектов
- редактирование страниц
- добавление текста



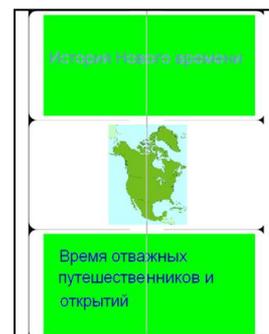
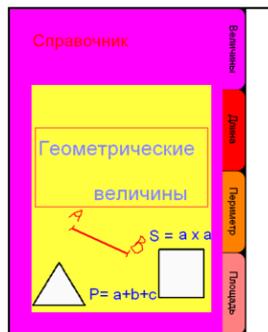
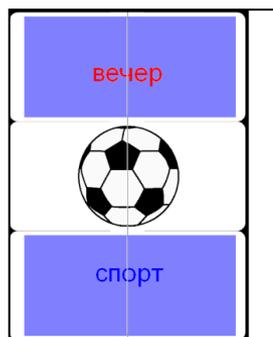
ВОЗМОЖНОСТИ РАЗДЕЛОВ

- Создание проектов в виде книг:
 - разнообразные макеты
 - различный формат воспроизведения
 - варианты текстуры фона
 - общий объект, сохраняющий свойства при перелистывании
- Разработка дидактических игр и упражнений
- Создание плакатов, баннеров, открыток, афиш
- Вовлечение учащихся в исследовательский опыт при помощи технологии «Дополненная реальность»



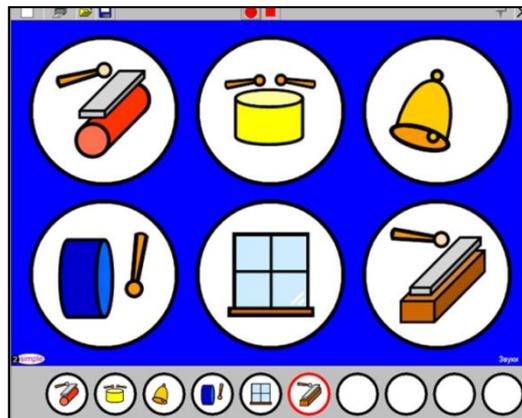
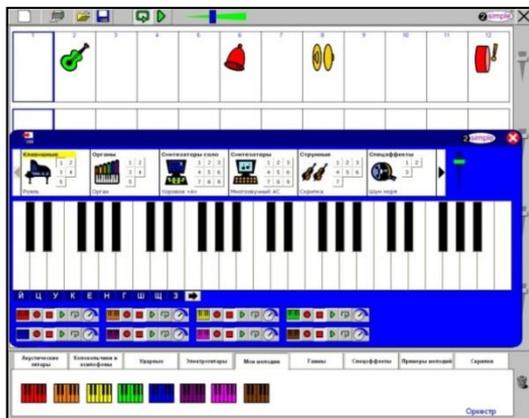
ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПРОГРАММЫ

- Демонстрационные материалы (плакаты, таблицы, справочники, классификации)
- Творческие проекты (истории, рассказы, книжки, афиши, баннеры, открытки)
- Материалы для закрепления (упражнения, задания, дидактические игры)



«Проектная деятельность. Музыкальный конструктор»

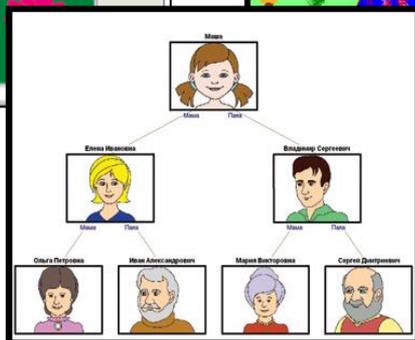
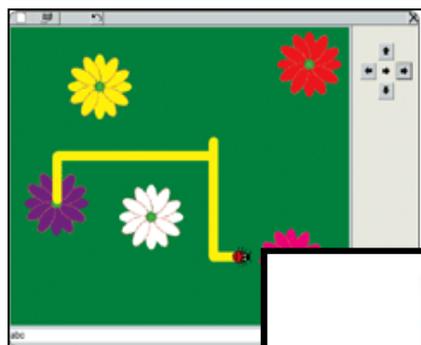
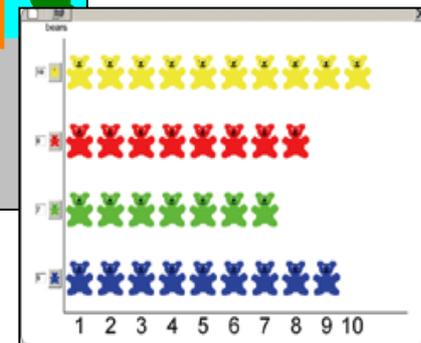
С помощью программы дети смогут **составлять ритмические рисунки**, **соединять звуки** музыкальных инструментов и звуки предметов окружающего мира, **сочинять, проигрывать и записывать** простые и сложные мелодии, объединяя в ансамбль звучание нескольких инструментов.



Вариативное содержание и разнообразный инструментарий дадут возможность педагогу использовать программу не только для музыкального развития детей, но и на занятиях по **развитию речи**, ознакомлению с **окружающим миром**, формированию **математических представлений**, при проведении **культурно-досуговых мероприятий**.

«Проектная деятельность. Рисуем, считаем, создаём»

В программе дети смогут рисовать, создавать несложные буклеты и открытки, считать предметы при помощи пиктограмм, самостоятельно выстраивая их, создавать простые игровые модули с движущимися объектами, работать с элементарными базами данных.



Программа предназначена для знакомства детей с возможностями информационно-коммуникационных технологий, развития навыков счета и ориентировки в пространстве, алгоритмического и логического мышления, творческих способностей и навыков дизайна.

КОНКУРС «ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПРОЕКТ»

Цель – выявление и поощрение учащихся и педагогов начальных классов и дошкольных образовательных организаций, использующих возможности ИКТ для решения разнообразных образовательных задач в проектной деятельности

Организаторы:

проект «Школа новых технологий»

компания «Новый Диск»



УЧАСТНИКИ КОНКУРСА

- Учащиеся начальных классов, воспитанники ДОО
- Педагогические коллективы образовательных учреждений

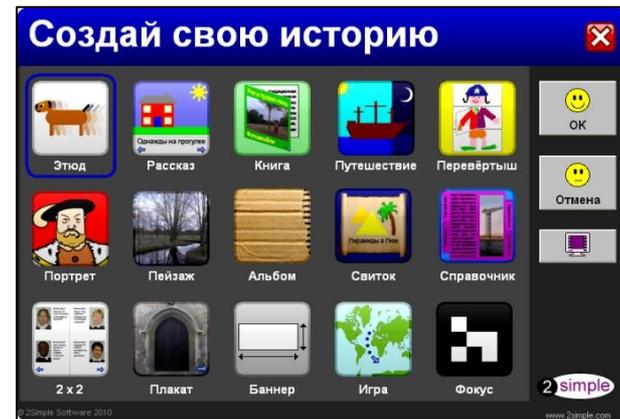
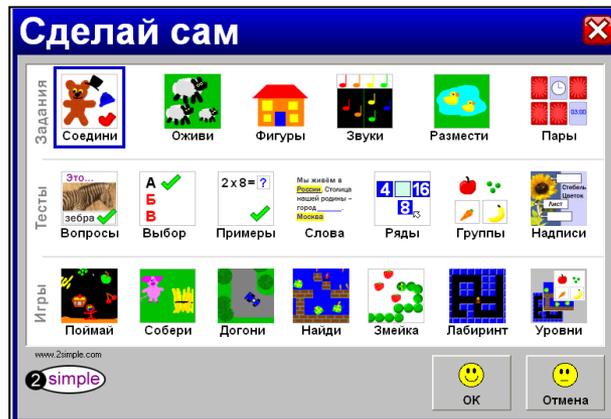
Предварительная работа – ознакомление с возможностями программ серии «Проектная деятельность»



НОМИНАЦИИ КОНКУРСА

«Сделай сам»

«Создай свою историю»



- Конкурсные материалы:
- проект (мультимедийный ресурс)
 - отчет о проектной деятельности (презентация)

ЭТАПЫ КОНКУРСА

- Подача заявок
- Получение материалов (дистрибутивы программ, ключи для установки, руководства пользователя)
- Выполнение конкурсного задания – 2 недели (тематика проектов определялась участниками)
- Сдача конкурсных материалов
- Экспертная оценка
- Подведение итогов

ЖЮРИ КОНКУРСА

- Представители проектного офиса проекта «Школа новых технологий»
- Представители разработчика программ – компании «Новый Диск»



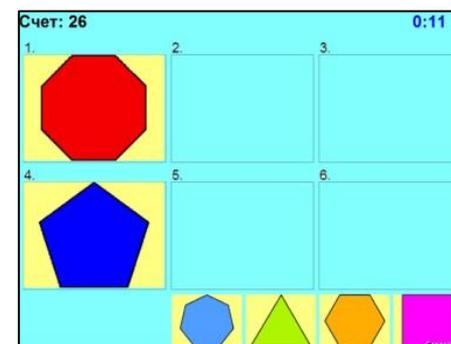
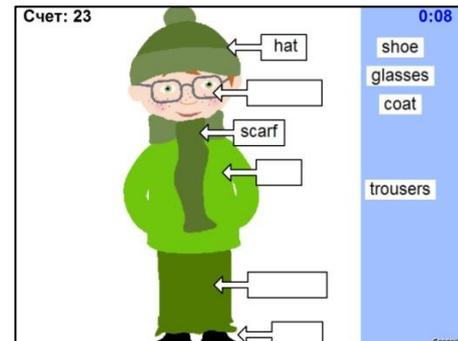
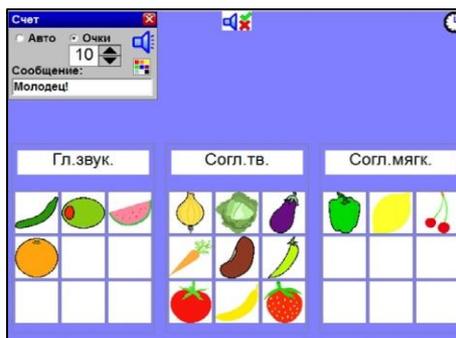
УЧАСТНИКИ КОНКУРСА

- В конкурсе участвовало 159 обучающихся и 33 педагога
- Возраст участников конкурса:
 - дошкольники – 69 детей;
 - первоклассники – 5 детей;
 - учащиеся 2 класса – 21 ребёнок;
 - учащиеся 3 класса – 24 ребёнка;
 - Учащиеся 4 класса – 40 детей
- Состав проектов: 19 коллективных,
9 индивидуальных



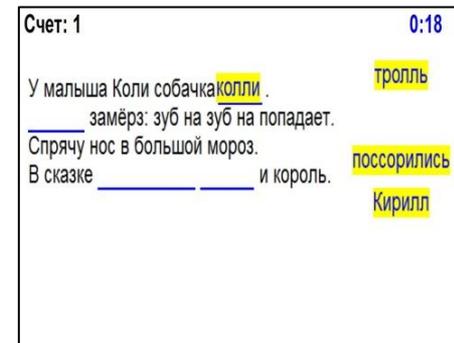
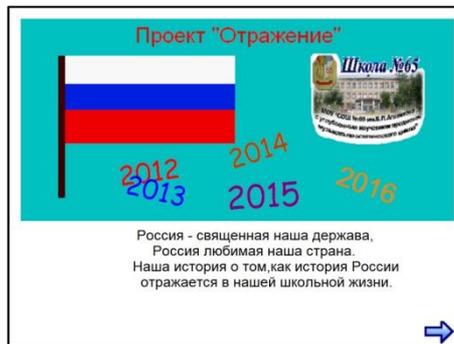
ИТОГИ ОЦЕНКИ ПРОЕКТОВ

- Разнообразие тем

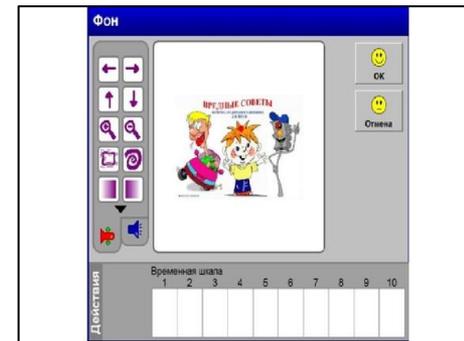


ИТОГИ ОЦЕНКИ ПРОЕКТОВ

- Развитие стандартных навыков взаимодействия с компьютером и закрепление содержательных знаний из различных предметных и образовательных областей в процессе работы



- Использование разнообразных технических и функциональных возможностей программ



ИТОГИ ОЦЕНКИ ПРОЕКТОВ

- Практическая значимость проектов

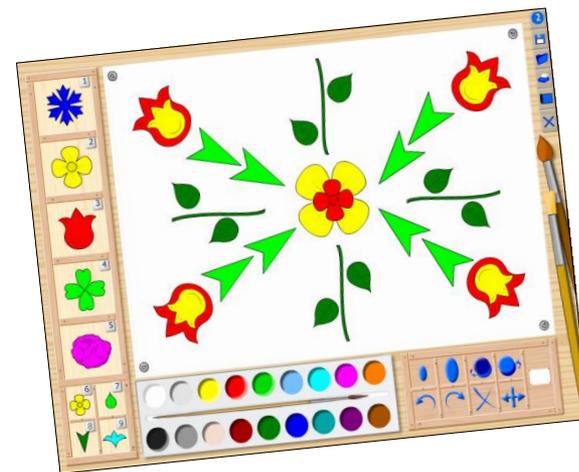
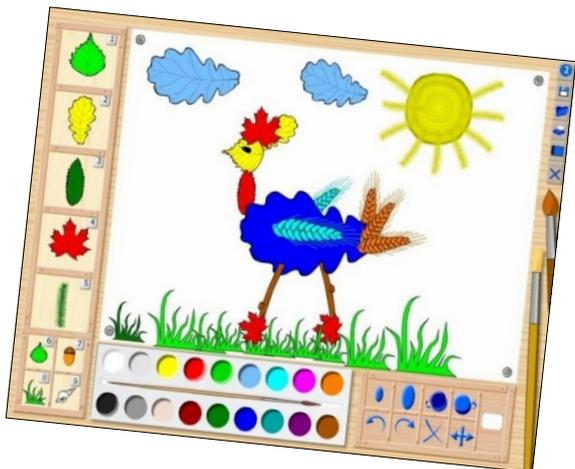
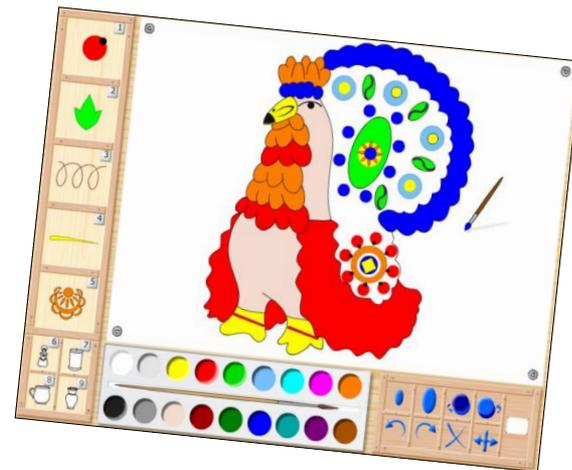


ИНТЕРАКТИВНЫЕ КОНСТРУКТОРСКИЕ СРЕДЫ – СЕРИЯ ПРОГРАММ «ФАНТАЗЁРЫ»

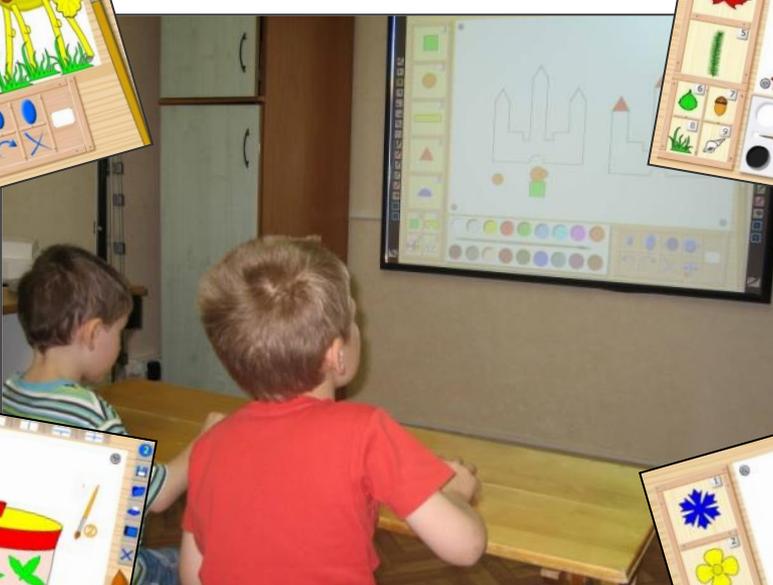


- Моделирование и конструирование, аппликация, художественно-декоративная деятельность
- Создание образов, сюжетов, моделей объектов окружающего мира, которые можно использовать в предметной деятельности, в игре
- Формирование умения планировать свои действия

«Фантазёры. Волшебный конструктор»



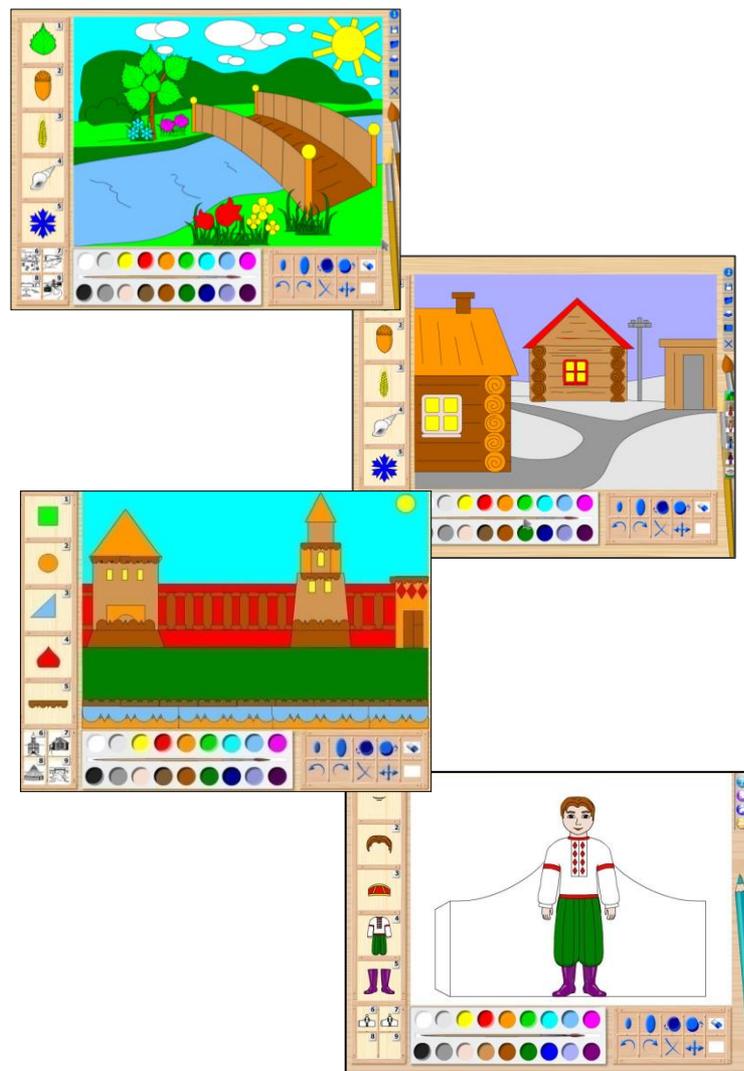
«Фантазёры. МУЛЬТИтворчество»



НОВЫЙ ДИСК Образование

«Фантазёры. Моя страна»

- Создание пейзажей российской природы в разные времена года
- Моделирование картин сельской, деревенской или городской местности
- Сочинение композиций с использованием характерных архитектурных объектов
- Конструирование моделей кукол в одеждах по мотивам народного костюма



КОНКУРС «ИНТЕРАКТИВНЫЙ УРОК»

Цель – выявление и поощрение педагогов, использующих возможности ИКТ для решения образовательных задач в разных видах деятельности

Конкурсные материалы:
- сценарий
- видеозапись деятельности

Участники конкурса: 11 педагогов (учителя начальной школы, воспитатели ДОО)

Школа
НОВЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ



ИТОГИ ОЦЕНКИ КОНКУРСНЫХ МАТЕРИАЛОВ

- Разнообразие тем, образовательный аспект



- Грамотное описание образовательной деятельности, ее целей, задач, используемых методов
- Практическая значимость



ИТОГИ ОЦЕНКИ КОНКУРСНЫХ МАТЕРИАЛОВ

- Использование различных форм организации деятельности воспитанников, органичное сочетание традиционных и инновационных методов и приемов
- Профессионализм педагогов при проведении образовательной деятельности, учет возрастных особенностей
- Активность и интерес обучающихся



Контактная информация

Тел.: **(495) 785-65-13**

E-mail: school@nd.ru

Сайт: www.school.nd.ru