

**Семинар-практикум для воспитателей ДОО**  
**«Техника рисования на интерактивной доске»**

*Составила: Большакова Лариса Витальевна*  
*старший воспитатель МБДОУ детский сад №7 «Сказка»*

**Цель:** формирование компетентности педагогов ДОО в области использования интерактивной доски на занятиях по изобразительной деятельности.

**Задачи:**

- Формировать необходимые знания у педагогов в части общепользовательской ИКТ-компетентности и общепедагогической ИКТ-компетентности,
- Систематизировать знания в отборе компьютерных образовательных игр по обучению детей рисованию,
- Учить педагогов составлять интерактивные дидактические игры для использования на занятии по изобразительной деятельности с использованием интерактивной доски.

**Материалы и оборудование:**

- компьютер;
- мультимедийное оборудование;
- 3 ноутбука;
- 3 конверта с заданиями для создания макета мультимедийного пособия.

**Ход занятия**

**Вводная часть**

**Слайд 1 - заставка**

Презентация.

Уважаемые педагоги! Информационные технологии стали неотъемлемой частью в образовательной деятельности в ДОУ.

**Слайд 2 - профессиональный стандарт «Педагог»**

В профессиональном стандарте «Педагог» конкретно раскрывается какие трудовые функции, трудовые действия и умения, в том числе и с точки зрения информационно-коммуникационных технологий (далее - ИКТ) должны обладать педагоги ДОУ.

**Слайд 3 – Трудовая функция «Общепедагогическая функция. Обучение»** (третья глава стандарта «Характеристика обобщенных трудовых функций» пункт 3.1.1.) трудовая функция «Общепедагогическая функция. Обучение» предполагает выполнение трудового действия - «Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями; и владение необходимыми ИКТ-компетентностями: общепользовательской ИКТ-компетентностью и общепедагогической ИКТ-компетентностью».

Как Вы считаете, какие пользовательские навыки относятся к общепользовательскому компоненту?

Вы правы, к общепользовательской компетентности можно отнести простейшие умения: фото- и видео съемка, работа с текстовыми редакторами, а также навыки поиска информации в сети Интернет и пользование электронными носителями и почтой.

Какие навыки, по вашему мнению, может включать в себя общепедагогический компонент?

Совершенно верно. **Общепедагогический** компонент включает в себя навыки необходимые в работе педагога, в том числе планирование и анализ своей деятельности, организацию образовательного процесса, написание программ развития детей, создание электронных дидактических материалов, подготовку и проведение консультаций, как для коллег, так и для родителей.

#### **Слайд 4 – Трудовая функция «Педагогическая деятельность по реализации программ дошкольного образования»**

Обратимся к следующей трудовой функции профессионального стандарта «Педагогическая деятельность по реализации программ дошкольного образования». Какие требования предъявляет Профстандарт к умениям специалистов, работающих в ДОУ?

Это владение ИКТ-компетентностями, необходимыми и достаточными

- для планирования воспитательно-образовательной работы, работы с родителями,
- оценки образовательной работы с детьми раннего и дошкольного возраста в процессе мониторинга за усвоением основной образовательной программы дошкольного образования,
- и собственно для реализации образовательной работы с детьми раннего и дошкольного возраста.

Остановимся на самом сложном аспекте - использовании ИКТ для реализации образовательной работы с воспитанниками ДОУ. Тем более, что в возможностях информационно-телекоммуникационной сети Интернет, в целях государственной Стратегии развития воспитания на период до 2025 года в качестве одного из направлений предусматривается расширение воспитательных возможностей информационных ресурсов, в частности, «...создание условий, методов и технологий для использования воспитания и социализации детей».

#### **Основная часть**

Как Вы считаете, в каком виде ИКТ могут применяться в образовательном процессе в дошкольном учреждении? *(Ответы педагогов)*.

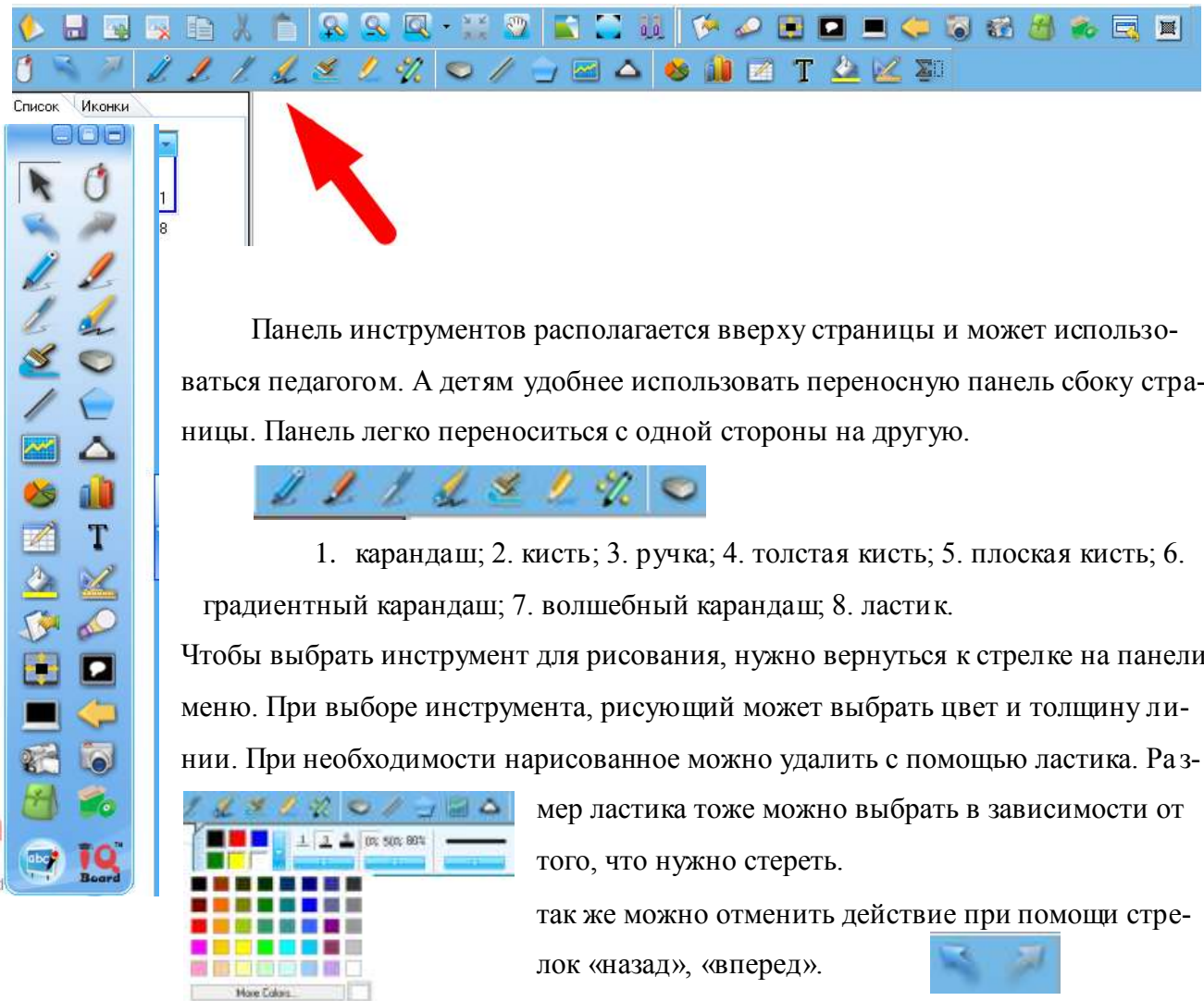
Совершенно верно. В процессе образовательной деятельности с детьми воспитатель может использовать аудиовизуальный ряд, медиа-презентации, развивающие и дидактические игры, как для подгруппы детей, так и для индивидуальной работы с ребенком, и, конечно, при разработке образовательных технологий уже не обойтись без включения ИКТ.

ИКТ в ДОУ могут применяться и в виде компьютерных программ, слайд – фильмов. Компьютерные программы обычно приобретают готовыми, а создание слайдов-фильмов и

презентаций по силам большинству педагогов. Мы можем создать фильм или презентацию, учитывая особенности своих воспитанников, цели и задачи, поставленные к конкретному занятию. Рассмотрим это направление применительно к обучению детей приемам рисования.

### Слайд 5-7 Использование интерактивной доски при обучении рисованию. Инструменты интерактивной доски.

Откроем чистую страницу программы IQ Board и познакомимся с инструментами рисования.



Панель инструментов располагается вверху страницы и может использоваться педагогом. А детям удобнее использовать переносную панель сбоку страницы. Панель легко переносится с одной стороны на другую.



1. карандаш;
2. кисть;
3. ручка;
4. толстая кисть;
5. плоская кисть;
6. градиентный карандаш;
7. волшебный карандаш;
8. ластик.

Чтобы выбрать инструмент для рисования, нужно вернуться к стрелке на панели меню. При выборе инструмента, рисующий может выбрать цвет и толщину линии. При необходимости нарисованное можно удалить с помощью ластика. Раз-



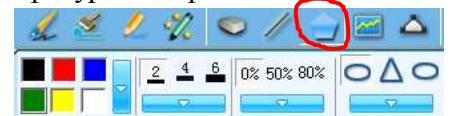
мер ластика тоже можно выбрать в зависимости от того, что нужно стереть.

так же можно отменить действие при помощи стрелок «назад», «вперед».

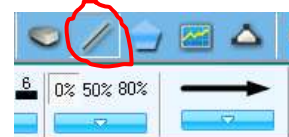


Обучая детей рисованию, можно использовать геометрические фигуры и стрелки.

Выбор геометрических фигур для рисования. На этой же панели можно выбрать толщину линий и цвет геометрической фигуры. Построенную фигуру можно залить, используя ведро с краской на панели задач.



Заливка может быть не только одноцветной, но и градиентной, и текстурной.



Рисовать можно и при помощи стрелок, выбирая при этом вид линии или стрелки и ее

цвет. Таким образом рисование станет для ребенка более увлекательным, интересным и современным.

**Слайд 8-14 – Игры для рисования** (Яндекс. Краски; Маленькая супер-рисовалка, «НЕСерьезные уроки: учимся рисовать»; «Веселые акварели. Маленький художник»; «Нескучные уроки. Школа маленьких художников» и др.)

Производители предлагают множество различных форм готовых игровых компьютерных продуктов, вы их видели на слайдах. Найти компьютерные игровые образовательные программы для рисования, на данный момент, не представляется возможным. Предлагаются в основном раскраски.

**Слайд 15-17 – Игры-раскраски** (SUPER Раскраски; «Раскрась-ка»)

Скажите, могут ли эти данные продукты помочь нам в построении образовательного процесса? Верно. Такие игры не несут для нас особой образовательной ценности. Подобные игры, как правило, родители предлагают детям в домашних условиях и наша задача помочь родителям в отборе таких игр, в организации их с точки зрения сохранения здоровья ребенка.

Компьютерная игра для ребенка дошкольного возраста – это учебное компьютерное задание, которое ребенок выполняет в игровой форме. Примером таких игр может являться использование графических редакторов. Названия некоторых из них представлены на слайде.

**Слайд 18 - Графические редакторы**

Наиболее сложным в использовании таких графических редакторов как Paint (**Слайд 19**), Fresh Paint (**Слайд 20**), InspirARTion (**Слайд 21**), является наличие большого количества различных художественных материалов доступных детям: карандаши, фломастеры, тушь, перо, различные краски, разнообразные фоны, эффекты. В графических редакторах дети могут создавать рисунки, аппликации, фотоколлажи, заниматься графикой, живописью, дизайном.

Работая в графических редакторах, дети активны, не боятся ошибаться, любое изображение они могут легко корректировать. Исчезают комплексы, зажатость, скованность, страх перед неудачей.

Использование компьютерных игр на интерактивном оборудовании способствует развитию познавательного интереса детей к изобразительной деятельности, помогает освоить новые знания, представления и применить их в разнообразных видах деятельности, однако эти средства не настолько доступны в детском саду. Поэтому задача педагогов научиться самим работать в различных графических редакторах, использовать в своей педагогической деятельности, и показать их возможность для развития детской художественной деятельности родителям.

**Слайд 22 – Работа в графическом редакторе**

Использование подобных программ формирует у детей предпосылки дизайнерских умений. Они упражняются в выстраивании композиции, соблюдении пропорций, сочетании цветов в рисунке. Это формирует креативность ребенка, умение оперировать символами на экране монитора, способствует оптимизации перехода от наглядно-образного к абстрактному мышлению.

### **Представление разработанного опыта**

#### **Слайд 23 – Интерактивные дидактические игры**

Представлю свой опыт использования ММП при обучении детей рисованию. Он заключается в **использовании** новых непривычных приёмов объяснения и закрепления приёмов рисования, последовательности изображения предметов.

Продемонстрирую некоторые виды игровых заданий, которые применяю при обучении детей рисованию при объяснении приёмов рисования и для их закрепления.

#### **Слайд 24 – «Собери картинку»**

Первое задание проводится по типу игры «Собери картинку».

**Цель:** закрепление представлений о последовательности рисования.

На экране демонстрируются набор деталей, которые необходимо собрать вместе, расположить на слайде так, чтобы получился определенный объект или предмет. Например, учим детей изображать животное. У меня на слайде - детали для лисы. Опытные педагоги знают, что необходимо объяснить и показать последовательность работы - сначала нужно нарисовать туловище, потом рисуется голова, а затем - другие части тела. Словесное объяснение в данном случае сопровождается соответствующими действиями на экране. (*Демонстрация и комментирование действий*). Если детям уже знакома методика рисования животных, тогда можно уточнить, с чего же следует начинать рисовать животное, какую часть нарисовать затем.

В практической части мы также с Вами попробуем собрать из предложенных деталей животное.

#### **Слайд 25 – «Движущиеся детали»**

**Цель:** формирование у детей представлений о связях между расположением деталей и действием объекта.

Важно обратить внимание детей на то, что передача какого-либо действия животного, птицы, человека зависит от расположения частей туловища, деталей относительно друг друга. Это стало основанием для разработки данного задания. Продемонстрирую, как расположение головы объекта относительно туловища приводит к изменению действий этого объекта. (*Демонстрация на экране*). Например, мы предлагаем детям нарисовать уточку, которая плывет вправо, влево, или смотрит вверх или опускает голову в воду, при этом обращаем внимание детей на то, что от расположения головы будут зависеть движения уточки.

## **Слайд 26 – «Что за чем»**

**Цель:** закрепление последовательности рисования по клику мыши.

Дети кликают мышью на слайде и в определенной последовательности добавляются детали, что в конечном итоге образуют целостную картинку объекта. Дети параллельно могут самостоятельно рисовать ту же мышь.

### **Практикум**

#### **Работа в подгруппах.**

Уважаемы педагоги! Предлагаю Вам попробовать отработать данные приемы. Для этого необходимо разделиться на 3 подгруппы, каждая подгруппа будет выполнять одно из предложенных заданий.

*Задание для 1-й подгруппы:* Используя готовые модели, составить макет компьютерной игры по закреплению у дошкольников знаний о последовательности рисования животного.

*Задание для 2-й подгруппы:* Используя готовые модели, составить макет ММП по демонстрации детям пространственных перемещений частей тела с целью передачи действий персонажа. Например, цыпленок – смотрит вправо, влево, вверх, опустил голову и пьет воду или клюет червячка.

*Задание для 3-й подгруппы:* Используя шаблоны, создать макет ММП по закреплению у дошкольников представлений о последовательности рисования неваляшки по клику мыши.

#### **Самостоятельная деятельность педагогов в мини-группах.**

##### **Представление каждой группой выполненного задания.**

А сейчас предлагаю каждой группе продемонстрировать результат вашей работы, назвать цель вашего пособия, и ответить на вопрос: будет ли данная форма работы интересна и полезна детям?

Безусловно, выполнение подобных заданий поможет педагогам в овладении компьютерными технологиями, в разработке своих и использовании готовых программных продуктов. Думаю, что представленные сегодня игры будут полезны начинающим педагогам, которые ещё не владеют методикой обучения детей рисованию и станут основой для педагогов с большим опытом педагогической деятельности.

#### **Рефлексия**

Уважаемые педагоги! Прошу высказать свое мнение о нашей встрече и представленных мною разработках. Какую работу необходимо провести в педагогических коллективах для успешного выполнения Профессионального стандарта педагога в части общепользовательской и общепедагогической ИКТ-компетентности и конкретно в области использования мультимедийных презентаций на занятиях по изобразительной деятельности? (*высказывания*).

Обобщив все Ваши ответы, можно сказать, что Вы – за современные образовательные технологии, Вы уверены, что внедрение ИКТ в процесс обучения значительно разнообразит методические средства и приемы педагогов, позволяет включать новые формы в организацию работы с дошкольниками на занятиях, в свободной деятельности, сделать их интересными и запоминающимися. Главное, мы должны помнить о том, что компьютерные технологии должны органично встраиваться в систему работы, в т.ч. и по изодеятельности, не заменяя непосредственного общения с детьми, а лишь помогая решать поставленные образовательные задачи.