**ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ SMART NOTEBOOK НА ЗАНЯТИЯХ ТЕОРЕТИЧЕСКОГО ХАРАКТЕРА ПРИ ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ СПЕЦИАЛЬНОСТИ 44.02.01 ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ**

Основным принципом всей системы образования, начиная со ступени дошкольного образования, это построение образовательного процесса с учётом системно-деятельностного подхода, в котором главное место отводится активной и разносторонней, в максимальной степени самостоятельной познавательной деятельности обучающихся. Организация интерактивности становится главной задачей реализации данного подхода в образовании и успешное её решение во многом обусловлено использованием современного интерактивного оборудования [1].

Одной из приоритетных задач Ярославского педагогического колледжа является постоянное совершенствование образовательного процесса и повышение качества подготовки специалистов. В связи с этим активно осуществляется обогащение образовательной среды интерактивными средствами обучения.

Для решения данной проблемы педагоги специальности «Дошкольное образование» встали перед необходимостью формирования компетентности и опыта студентов в области организации деятельности воспитанников посредством использования интерактивных средств обучения в рамках освоения содержания программ профессиональных модулей.

Наряду с занятиями по учебной и производственной практике, где интерактивные средства используются в полной мере, преподаватели также активно применяют их в методиках обучения студентов на занятиях как практического, так теоретического и характера.

В колледже используется интерактивное оборудование, которое может применяться для организации познавательной деятельности, как воспитанников дошкольного возраста, так и студентов специальности «Дошкольное образование» (интерактивная доска, смарткап, интерактивные кубы, мобильный планетарий и др.), а также есть интерактивные средства, предназначенные для образования только дошкольников (интерактивная песочница, образовательная система эдуквест, учебно-игровой комплект Пертра и др.)

Одним из методов руководства игрой дошкольников является включение взрослого (воспитателя) в неё в качестве участника, а это означает, что воспитатель должен уметь играть. Поэтому крайне важно формировать опыт игры у студентов – будущих воспитателей. Данная задача заключается в знании возможного хода игры, вариантов развертывания её сюжета, игровых действий, способов отражения действительности в тех условиях, в которой игра осуществляется. Чем больше и богаче опыт организации игровой деятельности у воспитателя, тем богаче она будет у воспитанников.

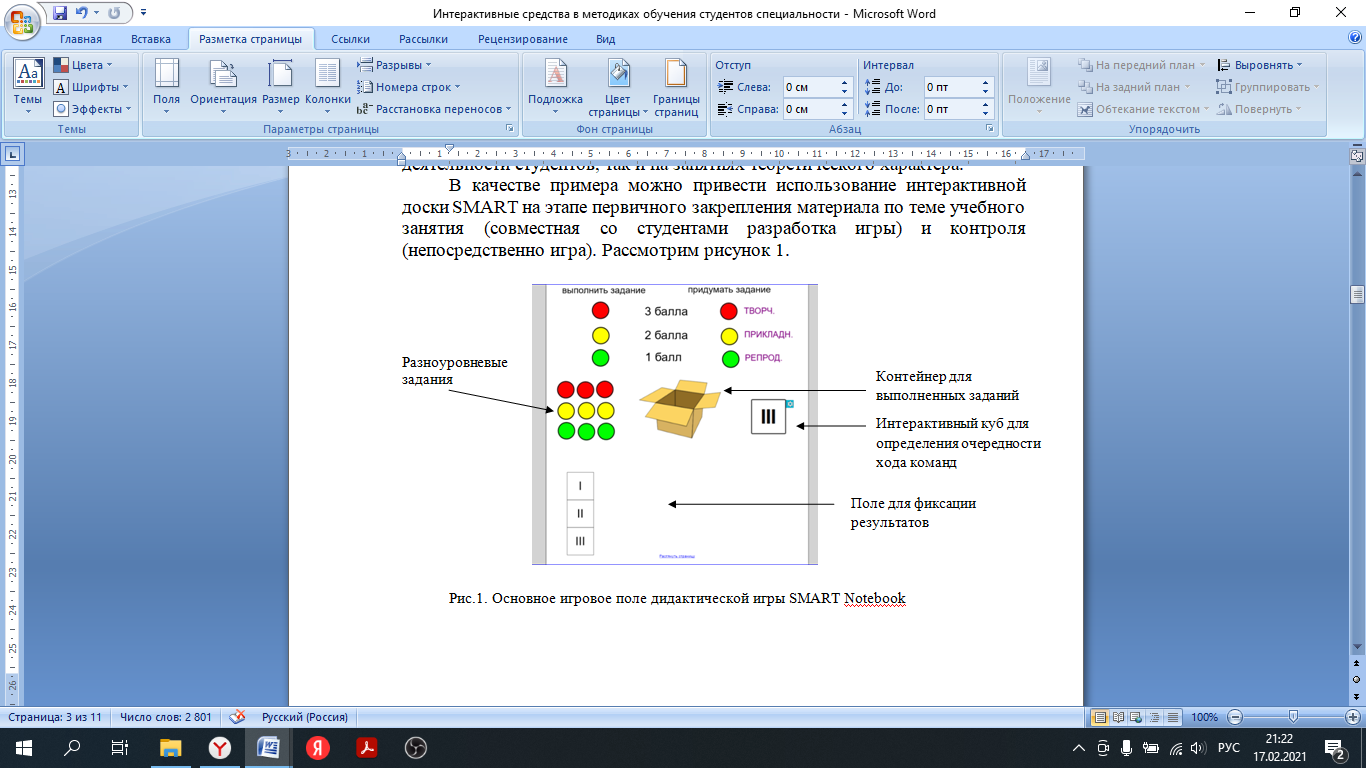
В процессе освоения содержания методик дошкольного образования выделено время на практические занятия, а также на учебную и производственную практику. Но в ходе изучения теоретического материала со студентами тоже можно играть и тем самым давать им пример игры и на занятиях теоретического характера. В решении данной задачи преподавателями колледжа и используется различное интерактивное оборудование.

Рассмотрим опыт организации образовательного процесса студентов посредством интерактивных досок и панели с программным обеспечением Smart Notebook.

Программный продукт SMART Notebook может быть быстро освоен людьми, имеющими элементарные навыки работы на компьютере, что, несомненно, является большим преимуществом данного программного продукта. К еще одному аргументу в пользу SMART Notebook можно отнести его простую интеграцию с офисными приложениями – вся информация легко может через буфер обмена быть перенесена для дальнейшего использования как в текстовых редакторах, поддерживающих работу с изображениями, так и в графических. Программное обеспечение SMART Notebook представляет собой часть пакета программ, которые можно использовать с любыми интерактивными средствами SMART, PROMETHEAN и др. [2].

Разработка дидактической игры для дошкольников в SMART Notebook входит в задания к демонстрационному экзамену, поэтому формирование навыков работы с данным продуктом, знаний его функционала является важной задачей для преподавателей специальности «Дошкольное образование». Проблема решается как при организации практической деятельности студентов, так и на занятиях теоретического характера.

В качестве примера можно привести использование интерактивной доски SMART на этапе первичного закрепления материала по теме учебного занятия (совместная со студентами разработка игры) и контроля (непосредственно игра). Рассмотрим рисунок 1.



Правила и ход игры:

Группа студентов делится на три команды (I, II, III). Игровая задача каждой из команд набрать наибольшее количество баллов путём выполнения заданий. С помощью интерактивного куба случайным выбором определяется очерёдность хода команд. Команде, осуществляющей ход, предлагается выбрать одно из заданий различного уровня, которые обозначены кругами различных цветов. Каждый объект имеет ссылку на отдельное игровое поле, где к объекту «?» прикрепляется звуковая инструкция к выполнению задания (рис. 2).

Все задания делятся на три уровня:

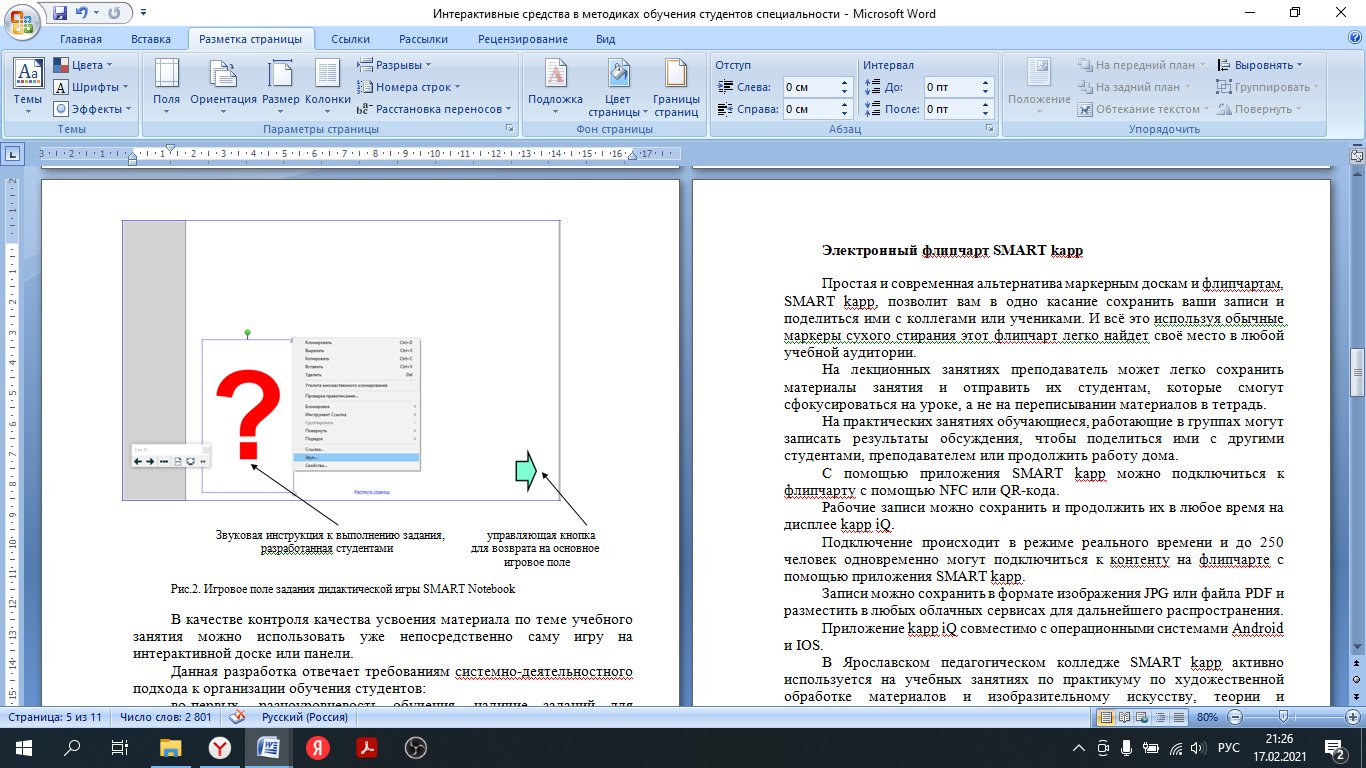
* задания повышенного уровня сложности прикреплены с помощью ссылки к объектам в виде кругов красного цвета. Это задания или вопросы поискового, творческого характера, за их выполнение даётся 3 балла;
* задания практического или прикладного характера прикреплены к объектам в виде кругов желтого цвета, за их выполнение даётся 2 балла;
* задания репродуктивного характера прикреплены к объектам в виде кругов зелёного цвета, за их выполнение даётся 1 балл.

По окончании игры составляется рейтинг команд по заработанной сумме баллов. Участники, занявшие первое место, получают отметки «отлично», второе место – «хорошо» и третье место – «удовлетворительно».

У команд есть возможность увеличить количество баллов путём разработки заданий в рамках темы, которые будут оцениваться по идентичной схеме.

Результаты фиксируются внизу основного игрового поля преподавателем или одним из студентов, не принимающим участие в игре.

Игра строго ограничивается во времени и длится 20 минут.

Первичное закрепление материала темы занятия может быть осуществлено на этапе разработки заданий студентами и оцениваться в соответствии с вышеуказанными уровнями. В процессе разработки студенты придумывают задания и прикрепляют звуковую инструкцию по их выполнению, пройдя по ссылке через объекты, обозначающие задания на основном игровом поле (рис. 2).

В качестве контроля качества усвоения материала по теме учебного занятия можно использовать уже непосредственно саму игру на интерактивной доске или панели.

Данная разработка отвечает требованиям системно-деятельностного подхода к организации обучения студентов:

* во-первых, разноуровневость обучения, наличие заданий для различного уровня способностей обучающихся;
* во-вторых, деятельность студентов в максимальной степени самостоятельна;
* в-третьих, правила игры, позволяют объективно дать оценку своим действиям;
* в-четвертых, результат зависит от организации слаженности и согласованности действий участников команды, что крайне важно для социализации каждого студента;
* в-пятых, охват всех присутствующих в аудитории студентов группы.

Кроме этого, студенты отрабатывают навыки пользователя программы SMART Notebook, что позволяет им в дальнейшем более успешно выполнить задания демонстрационного экзамена.

Игра возможна при использовании мобильного компьютерного класса и в дистанционном режиме через демонстрацию экрана на любых цифровых платформах.

**Список использованных источников**

1. Петерсон Л.Г. Деятельностный метод обучения: образовательная система «Школа 2000…» /Построение непрерывной сферы образования. – М.: АПК и ППРО, УМЦ «Школа 2000…», 2007 – 448 с.

2. Дубинина Л.С. Методические рекомендации по работе с интерактивной доской SMART BOARD [Текст]/ Л.С. Дубинина, Е.А. Гамаюнова. – Белово: ГПОУ БПК, 2019. – 91 с.

|  |  |
| --- | --- |
| **Сведения**  **об авторах:** | **Бахичева Марина Владимировна** – преподаватель первой квалификационной категории, Государственного профессионального образовательного автономного учреждения Ярославской обрасти Ярославского педагогического колледжа в г. Ярославле |