**Мастер – класс**

**«Использование ресурсов Интернет в образовательном пространстве ДОО»**

*Куроптева Т.В.*

*воспитатель МБДОУ г. Мурманска № 85*

Цель: обеспечение современного качества дошкольного образования за счёт использования Интернет-ресурсов

ПЛАН

1. Использование в образовательном процессе интерактивной творческой среды ПервоЛого
2. Программная система для изучения азов программирования дошкольниками «ПиктоМир»
3. Интерактивный образовательный портал «МЕРСИБО» в работе с дошкольниками
4. Виртуальный конструктор «LEGO» в образовательной среде ДОУ

**Введение:**

Внедрение информационных технологий в образовательный процесс – первостепенная задача сегодняшнего дня. Использование компьютеров и мультимедийных программ и устройств позволяет кардинально оптимизировать процесс обучения.

В практике работы МБДОУ № 85 активно используются разнообразные программные системы, рассчитанные на работу с дошкольниками. В их число входят:

1. интерактивная творческая среда ПервоЛого
2. программная система «ПиктоМир»
3. интерактивный образовательный портал «МЕРСИБО»
4. виртуальный конструктор «LEGO» в образовательной среде ДОУ

**1.**

**Универсальная учебная компьютерная среда ПервоЛого**

Универсальная учебная компьютерная среда ПервоЛого разработана российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc. Системные требования среды достаточно стандартны и не вызывают затруднений для установки.

 Программа ПервоЛого разработана специально для дошкольников и младших школьников. Она представляет собой компьютерный альбом, в котором, в отличие от бумажного, ребенок может не только рисовать, писать и решать задачки, но и создавать мультфильмы и другие проекты на любые темы. ПервоЛого – это открытая творческая среда, в которой ребенок получает возможность создавать достаточно сложные проекты, даже еще не умея читать и считать. А педагогу ПервоЛого позволяет в полном объеме реализовать применение современных информационных и коммуникационных технологий в рамках занятий по обучению грамоте и развитию речи, навыков общения и творческих способностей детей.

 Отличительной особенностью ПервоЛого является реализация визуального программирования, когда команды языка представлены в виде картинок, щелкая по которым в требуемой последовательности, ребёнок создает свои программы.

Возможности применения компьютерной среды ПервоЛого:

- как дидактический материал к занятиям для фронтальной и индивидуальной работы,

- может использоваться на занятиях по обучению грамоте, для развития речи, творческих и математических способностей детей, алгоритмического мышления, освоения компьютерных мультимедийных технологий и основ программирования, а также навыков коллективной работы.

- в проектной деятельности.

Написать программу в ПервоЛого очень просто: вся последовательность команд собирается, словно из кубиков, из элементарных действий, представленных в виде понятных и наглядных картинок-пиктограмм.

(работа в программе вместе со слушателями курсов повышения квалификации)

 Таким образом, применение творческой среды ПервоЛого в образовательном процессе, позволяет решать одну из важных задач обучения – повышение уровня знаний. Все уроки можно просмотреть на сайте и в YouTube.

**2.**

**Программная система для изучения азов программирования дошкольниками «ПиктоМир»**

Свободно распространяемая программная система для изучения азов программирования дошкольниками и младшими школьниками ПиктоМир позволяет ребенку "собрать" из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом. ПиктоМир в первую очередь ориентирован на дошкольников, еще не умеющих писать, или на учеников младших классов, не очень любящих писать.

Грамотно выстроенный курс ПиктоМир влечет за собой развитие у старших дошкольников важнейших навыков, таких как умение планировать и организовывать свою деятельность, развитие математических способностей и абстрактного мышления. Кроме того, игры способствуют формированию и развитию особого типа мышления, называемого алгоритмическим. Этот тип мышления подразумевает умение планировать структуру действий, разбивать сложную задачу на простые, составлять план решения задачи.

***Легенда о роботе Вертуне (работа в программе вместе со слушателями курсов повышения квалификации)***

*В космическом пространстве летают передвижные космодромы. Путешествуя между планетами на эти космодромы садятся космические корабли.*

*Космодромы состоят из плит. Хоть плиты и очень прочные, но при взлете они портятся и их надо чинить – красить.*

*После старта поверхность космодрома очень горячая. Может ли человек там находится? Что делать, кто нам поможет?*

*У нас есть робот Вертун. Но работает он только если ему давать команды. Команды может давать человек или компьютер.*

*Чтобы починить большой космодром, нужно много команд и человек может запутаться.*

*Так вот чтобы не запутаться мы команды будем записывать, используя картинки – пиктограммы.*

*Вертун понимает 4 команды: вперед, налево, направо, закрасить*.

**3.**

**Интерактивный образовательный портал «МЕРСИБО»**

На этом сайте есть возможность обучаться на бесплатных вебинарах, на платных мастер – классах, с приглашением ведущих специалистов, и прекрасная возможность использовать интерактивные игры по различным направлениям: развитие речи, памяти, внимания, моторики, кругозора, навыков счёта, навыков чтения, логики и творческих способностей.

Варианты использования игр:

1. использование данных игр во второй половине дня для отработки уже имеющихся знаний и навыков.
2. Как часть занятия для охвата всех аспектов развития речи:
* фонематический слух;
* звуко - буквенный анализ;
* грамматические навыки;
* лексический запас;
* связная речь;
* обучение чтению;
* игры на активизацию мышления, внимания, памяти;

- печатные материалы для продолжения занятия вне компьютера.

Использование игр на занятиях значительно поднимает мотивацию у детей и делает работу более эффективной и интересной. Настройки, имеющиеся у многих игр, дают возможность выбирать уровень сложности игры в соответствии с темой занятия.

**4.**

**Виртуальный конструктор «*LEGO*»**

*LEGO Digital Designer* абсолютно бесплатен, имеет дружественный интерфейс и разобраться с работой и функциями виртуального конструктора не составляет труда. Рабочую область программы, в которой происходит виртуальная сборка конструктора можно приближать и удалять, вращать под любым углом. Те же действия можно совершать над деталями конструктора и задавать им другой цвет. Нажав клавишу "F6" переключается режим просмотра, в котором есть возможность добавить задний фон и распечатать построенную 3D модель или сделать ее скриншот. Чтобы вернуться обратно к режиму соединения деталей конструктора нужно нажать "F5". Собранную модель можно сохранить как файл на жестком диске в формате LXF.

**LEGO**–конструирование объединяет в себе элементы игры с экспериментированием, следовательно, активизирует мыслительно-речевую деятельность дошкольников, развивает конструкторские способности и техническое мышление. (сделать постройку вместе со слушателями курсов повышения квалификации)

**Заключение:**

Это только часть программ, которые используются в дошкольном учреждении. Все они позволяют оптимизировать образовательный процесс, сделать его привлекательным для детей.