|  |
| --- |
| **Комментарии и методические рекомендации по работе с интерактивной доской в детском саду** |
| **Концепция ресурсов коллекции PebSTUDIO**  **PebSTUDIO** – это коллекция учебных интерактивных ресурсов - наглядных пособий, упражнений и заданий, разработанных специально для использования с интерактивными досками Panaboard. Интерактивные ресурсы выполнены в формате *.peb* базового программного обеспечения Elite Panaboard book, которое поставляется со всеми интерактивными досками Panasonic.  **PebSTUDIO «Детский сад»** – диск, в который включены более 400 интерактивных ресурсов в формате программного обеспечения интерактивной доски Elite Panaboard.  Ресурсы разработаны с учетом психофизиологических особенностей детей дошкольного возраста и рассчитаны на коллективные занятия с детьми от 2 до 7 лет. Задания следует подбирать в зависимости от общего уровня подготовки группы.  Создание образовательных ресурсов в формате программного обеспечения интерактивной доски позволяет воспитателю не только использовать готовое наглядное пособие или задание «как есть», но и дает доступ к инструменту, с помощью которого можно изменять эти ресурсы, дополнять их своими разработками или использовать как образец для создания собственных интерактивных занятий.  В отличие от многих цифровых учебных пособий, интерактивные ресурсы PebSTUDIO ориентированы не на самостоятельное освоение материала, а на активную работу в группе.  Ресурсы PebSTUDIO не навязывают определенную структуру занятия и не подразумевают передачи функций воспитателя компьютеру - в них нет автоматических проверок, текстовых и звуковых комментариев, дублирующих или заменяющих объяснения преподавателя. Кроме того, интерактивные задания PebSTUDIO построены таким образом, что дают воспитателю возможность выбирать, каким образом использовать тот или иной ресурс.  **Термины**  **УИР – учебный интерактивный ресурс**  Задание, интерактивная модель или наглядное пособие в виде страницы файла в формате .peb программного обеспечения интерактивной доски. В тексте методических комментариев и рекомендаций используются также термины «ресурс», «страница» - они имеют тот же смысл.  **Объекты**  Объектом в ресурсах PebSTUDIO будем называть любую размещенную на странице файла Elite Panaboard book текстовую или графическую информацию, которую с помощью инструментов ПО Elite Panaboard book можно изменять и передвигать.  Любые объекты на странице ресурса могут быть перемещаемыми или зафиксированными на определенном месте страницы; открытыми или скрытыми (например, с помощью «затенения»).  Многообразие форм представления объектов на странице определяет и многообразие форм использования учебного интерактивного ресурса. В частности, один и тот же ресурс в зависимости от целей занятия, на этапе отработки учебного материала может использоваться в форме «Упражнения», а на этапе контроля и закрепления знаний - в форме «Опроса».  **Упражнение**  Форма работы на занятии, при котором ребенок или несколько детей получают задание и выполняют его у доски под руководством воспитателя.  Ребенок выполняет задание на доске перед всей группой, остальные дети контролируют правильность выполнения задания.  Воспитатель комментариями, советами, наводящими и дополнительными вопросами управляет ходом работы.  **Опрос**  Форма работы на занятии, при котором воспитатель задает детям вопрос и, получив ответ, сам выполняет действия на интерактивной доске (например, открывает скрытый правильный ответ).  **Многофункциональный ресурс**  Благодаря открытой архитектуре, ресурсы коллекции PebSTUDIO гибкие и легко настраиваемые. С помощью инструментов и функций ПО Elite Panaboard book воспитатель имеет возможность не только при желании самостоятельно модифицировать ресурс, но и выбирать, в каком качестве использовать этот ресурс на занятии. В зависимости от цели занятия УИР может гибко использоваться воспитателем в форме «Упражнения» или «Опроса».  **Многопользовательский ресурс**  При использовании досок нового поколения, распознающих два или три касания пальцем одновременно, у доски могут работать несколько детей. Многопользовательские ресурсы – ресурсы PebSTUDIO, позволяющие организовать одновременную работу детей над заданием.  При использовании многопользовательских ресурсов дети могут либо совместно работать над общим заданием, либо одновременно выполнять однотипные задания независимо друг от друга.    **Основные приемы работы с интерактивной доской**   |  | | --- | | Интерактивная доска - это устройство, которое используется с мультимедийным проектором и компьютером. Изображение с компьютера через проектор выводится на интерактивную доску, как на обычный проекционный экран. Однако интерактивная доска – не обычный экран, а сенсорный, и это открывает множество новых возможностей. Используя маркер или палец, можно не отходя от доски управлять компьютерными приложениями как компьютерной мышью, или делать пометки поверх любого изображения разноцветными «электронными чернилами», или просто писать, рисовать, стирать как на обычной доске.  Самое важное - с интерактивной доской дети становятся не просто зрителями, а активными участниками занятия. Передвигая картинки по экрану доски, рисуя цветными маркерами, стирая, используя другие инструменты программного обеспечения доски, дети в игровой, наглядной форме осваивают новые для себя понятия, закрепляют в упражнениях полученные знания. Удобное и не сложное в освоении программное обеспечение доски позволяет педагогу самому создавать интерактивные задания в соответствии со своими методическими предпочтениями и уровнем подготовки детей в группе.  Использование интерактивной доски помогает разнообразить занятия, сделать их яркими и увлекательными. Добавляя к высокой наглядности привычных мультимедийных презентаций интерактивные возможности, доска в детском саду помогает педагогу создавать обстановку, в которой дошкольникам легко и интересно учиться. Педагоги, работающие с интерактивной доской, отмечают, что   с использованием интерактивной доски они успевают с детьми освоить больше информации за меньшее время, при этом дети активно работают на занятиях и лучше понимают даже самый сложный материал. |     На интерактивной доске выполняются различные действия:   * рисование, вписывание и стирание; * перемещение объектов; * скрытие объектов друг за другом (работа с порядком слоев).   На этих базовых действиях основан ряд приемов, например, позволяющих скрывать и открывать объекты.  Существуют различные приемы скрытия объектов.  **Затенение** – удобный и эффективный инструмент программного обеспечения Elite Panaboard book, который позволяет оперативно скрывать/открывать объект. Затенение создается с помощью специальной команды в меню объекта, включается и отключается одним касанием к объекту.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\shadow1.jpg |  | D:\metfiles\prev\shadow2.jpg |   **MagicBox** – эффектный интерактивный прием, используемый в ресурсах PebSTUDIO для скрытия/открытия информации. При перетаскивании объекта в специально подготовленные области проявляется скрытая информация.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\magic1.jpg |  | D:\metfiles\prev\magic2.jpg |   **Закраска** – интерактивный прием, используемый в ресурсах PebSTUDIO для скрытия/открытия информации. Предварительно закрашенные надписи или участки изображения открываются с помощью «Ластика» из набора инструментов ПО Elite Panaboard book.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\paint1.jpg |  | D:\metfiles\prev\paint2.jpg |   **Ширма** - интерактивный прием, используемый в ресурсах PebSTUDIO для скрытия/открытия информации. Изображение или надпись отрывается с помощью сдвига закрывающего ее объекта, выполняющего роль ширмы.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\shir1.jpg |  | D:\metfiles\prev\shir2.jpg |     **Структура диска**  Все задания на диске объеденные в несколько модулей развивающего и обучающего характера. В каждом разделе представлены ресурсы различных типов.   1. Мир вокруг 2. Развитие внимания 3. Развитие воображения 4. Развитие мышления 5. Развитие памяти 6. Развитие речи 7. Цвет-форма-размер 8. Графические навыки 9. Конструктор 10. Учимся читать 11. Учимся считать   Дополнительная библиотека изображений и звуковых файлов, включенная в состав диска, облегчает педагогу поиск и подбор материалов для подготовки занятия.  **Типы ресурсов**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | [**Соответствие**](file:///D:\metfiles\main.htm#1)  [**Отбор**](file:///D:\metfiles\main.htm#2)  [**Упорядочивание**](file:///D:\metfiles\main.htm#3)  [**Классификация**](file:///D:\metfiles\main.htm#4)  [**Конструктор**](file:///D:\metfiles\main.htm#5)  [**Закономерности**](file:///D:\metfiles\main.htm#6) |  | [**Наглядное пособие**](file:///D:\metfiles\main.htm#7)  [**Интерактивная модель**](file:///D:\metfiles\main.htm#8)  [**Тест**](file:///D:\metfiles\main.htm#9)  [**Графические навыки**](file:///D:\metfiles\main.htm#10)  [**Задачи на сообразительность**](file:///D:\metfiles\main.htm#11) |     **Соответствие**  Задания на соответствие заключаются в установлении логических или иных связей между объектами из двух групп. Соответствие на интерактивной доске можно показать, соединив логически связанные объекты линиями (стрелками) или расположив связанные объекты рядом.  Возможность демонстрировать связь между объектами на большом экране с использованием иллюстративного материала, делает эти задания более наглядным, способствует активизации зрительной памяти и закреплению знаний.  Основанием для установления соответствия может быть логическая связь между объектами, наличие общих признаков и т.д. Соответствие может устанавливаться между частью и целым, профессией и ее атрибутом и т.д.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\match1.jpg |  | D:\metfiles\prev\match2.jpg | | Пример из раздела "Развитие мышления" |  | Пример из раздела  "Развитие речи" |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\match3.jpg |  | D:\metfiles\prev\match4.jpg | | Пример из раздела  "Развитие речи" |  | Пример из раздела  "Цвет, форма, размер" |     Специфическим случаем соответствия являются т.н. «заплатки», в которых для заполнения пропуска необходимо подобрать соответствующий объект.  **Отбор**  Интерактивные задания на отбор предполагают выделение из группы объектов по заданному критерию.  В большинстве заданий этого типа от ребенка требуется выделить общий признак предметов, объединенных в группу и найти «лишний» предмет, не относящейся к этой группе.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\select1.jpg |  | D:\metfiles\img\noimage.png | | Пример из раздела "Развитие мышления" |  |  |   Другой вариант задания на отбор предполагает, что критерий отбора задается воспитателем, а ребенок определяет, какие объекты соответствуют этому критерию.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\select3.jpg |  | D:\metfiles\prev\select2.jpg | | Пример из раздела "Учимся считать " |  | Пример из раздела  "Цвет, форма, размер" |   Задания на отбор могут выполняться как в форме «Опроса», так и в форме «Упражнения».  При выполнении задания отобранные объекты либо отмечаются маркером, либо перемещаются на специально отведенное место на странице (за черту, на выделенное цветом поле, на изображение коробки или корзины и т.п.)  Использование разнообразных интерактивных приемов (MagicBox, ширма и т.п.) позволяет дополнить ресурсы типа «Отбор» возможностью немедленной проверки правильности выполнения задания, дополнительно мотивирующей детей, повышающей интерес к работе на занятии (значок правильного ответа воспринимается ребенком как приз, награда за верное выполнение задания).    **Упорядочивание**  Стандартное упражнение на упорядочивание однотипных объектов по заданному признаку или критерию, например, по размеру, или выстраивание временной последовательности событий.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\order1.jpg |  | D:\metfiles\prev\order2.jpg | | Пример из раздела "Развитие мышления" |  | Пример из раздела "Развитие мышления" |     **Классификация**  Классификация - распределение объектов на группы по определенному критерию.  Использование интерактивной доски при выполнении заданий на классификацию позволяет сделать работу более интересной и наглядной. Как правило, задания этого типа выполняются в форме упражнения – ребенок сам работает у доски, перемещая изображения в ту или иную группу. Выполняя задания на классификацию, ребенок учится самостоятельно объединять предметы в группы по их сходству и различию, выделять существенные признаки, отличающие одни группы от других.  При выполнении этих заданий воспитатель может задавать наводящие вопросы, помогающие ребенку дать правильный ответ.     |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\klass1.jpg |  | D:\metfiles\prev\klass2.jpg | | Пример из раздела "Развитие мышления" |  | Пример из раздела "Развитие мышления" |     **Конструктор**  В заданиях типа «Конструктор» из элементов, размещенных на странице, создается единый объект или система. Задания такого типа обычно включают в себя образец, который ребенок воспроизводит, используя имеющиеся элементы.  Задания типа «Конструктор» могут использоваться как многопользовательские ресурсы – на досках нового поколения несколько детей могут выполнять задание совместно.     |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\konstr1.jpg |  | D:\metfiles\prev\konstr2.jpg | | Пример из раздела "Конструктор" |  | Пример из раздела "Конструктор" |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\konstr3.jpg |  | D:\metfiles\prev\konstr4.jpg | | Пример из раздела "Конструктор" |  | Пример из раздела "Учимся читать " |     **Закономерности**  Интерактивные ресурсы этого типа предполагают самостоятельное выявление ребенком закономерности и завершение последовательности в соответствии с этой закономерностью. Задания обычно выполняются в форме упражнения, перемещением объектов из библиотеки заготовленных вариантов или (реже) вписыванием или рисованием пропущенных элементов.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\pattern1.jpg |  | D:\metfiles\prev\patern2.jpg | | Пример из раздела  "Закономерности" |  | Пример из раздела "Учимся считать" |     **Наглядное пособие**  Наглядное пособие – тип интерактивных ресурсов, который не предполагает активного использования интерактивных приемов. Это ресурсы, содержащие наглядный материал, использующийся при объяснении нового материала, в заданиях на развитие речи, развитие внимания и т.п.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\nagl1.jpg |  | D:\metfiles\prev\nagl2.jpg | | Пример из раздела  "Развитие речи" |  | Пример из раздела  "Развитие речи" |     Интерактивная доска позволяет использовать в качестве наглядных пособий не только изображения – на страницы может быть вставлено и видео, и звуковое сопровождение. В некоторых ресурсах коллекции PebSTUDIO к изображениям присоединены ссылки на звуковые файлы (значок D:\metfiles\img\dinam.png)   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\nagl3.jpg |  | D:\metfiles\prev\nagl4.jpg | | Пример из раздела  "Развитие речи" |  | Пример из раздела  "Развитие речи" |   Большинство наглядных пособий легко преобразуются в тестовые задания с помощью приема "Затенение" и других приемов скрытия.    **Интерактивная модель**  Интерактивная модель – интерактивный ресурс, в котором возможно управлять отдельными объектами для моделирования различных вариантов или ситуаций. Использование интерактивных моделей позволяет достичь большей наглядности при объяснении, представить сложные явления в простой форме. Управляемость всех элементов интерактивной модели позволяет воспитателю создавать разнообразные задания для детей. Как правило, модель состоит из неподвижного фонового изображения и незакрепленных изображений.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\model1.jpg |  | D:\metfiles\prev\model4.jpg | | Пример из раздела "Мир вокруг" |  | Пример из раздела "Учимся считать" |   Частный случай интерактивных моделей – ролевые игры. Они наиболее эффективны при использовании многопользовательских интерактивных досок – несколько детей работают у доски одновременно, управляя каждый своим персонажем сказки или мультфильма. Дети могут разыграть небольшие сценки у доски, разговаривать голосами персонажей любимых сказок. Такие задания способствуют развитию речи и творческого воображения у ребенка.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\model2.jpg |  | D:\metfiles\img\noimage.png | | Пример из раздела  "Развитие речи" |  |  |     **Тест**  Тест – ресурс, главной целью которого является проверка знаний ребенка. Наиболее распространены две основные формы теста:   * тест с вариантами выбора – ребенку предлагается выбрать верный из предложенных вариантов, * тест без вариантов выбора – на странице отсутствуют заготовленные варианты, ребенок должен записать, нарисовать или дать ответ устно. Многие наглядные пособия могут быть преобразованы в тест этого вида с помощью приема «затенение».  |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\test2.jpg |  | D:\metfiles\img\noimage.png | | Пример из раздела "Учимся считать" |  |  |   Как правило, в ресурсах типа «Тест» используются интерактивные приемы «скрыть/открыть», такие как затенение, ширма, закрашивание, позволяющие разместить на странице скрытый правильный ответ или индикатор правильного ответа (для тестов с вариантами выбора).  Использование красочных иллюстраций и эффектных интерактивных приемов позволяет дополнительно мотивировать детей, сделать задания более интересными.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\test3.jpg |  | D:\metfiles\prev\test1.jpg | | Пример из раздела "Учимся считать" |  | Пример из раздела  "Развитие речи" |   Формы реализации заданий типа «Тест» многообразны, например, одна из разновидностей этого задания – «Загадки».    **Графические навыки**  Задания, направленные на развитие графических навыков выделены в отдельный тип интерактивных ресурсов. Все задания этого типа выполняются в форме упражнения – дети самостоятельно работают у доски, используя маркер для отработки графических навыков. Такая форма работы способствует развитию моторики, координации движений. Использование интерактивной доски позволяет не ограничивать развитие графических навыков только работой на бумаге.  Ресурсы этого типа могут быть использованы и как наглядное пособие. Распечатав ресурс на принтере и раздав детям, учитель может показать на интерактивной доске, как следует с ним работать.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\graf1.jpg |  | D:\metfiles\prev\graf2.jpg | | Пример из раздела "Графические навыки" |  | Пример из раздела "Графические навыки" |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\graf3.jpg |  | D:\metfiles\img\noimage.png | | Пример из раздела "Графические навыки" |  |  |     **Задачи на сообразительность**  В ряде заданий коллекции PebSTUDIO способ интерактивной работы не является определяющим. Такие ресурсы условно отнесены в категорию «Задачи на сообразительность». Это, например, ребусы, кроссворды, многие логические задачи.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | D:\metfiles\prev\mind1.jpg |  | D:\metfiles\prev\mind2.jpg | | Пример из раздела "Развитие мышления" |  | Пример из раздела "Развитие мышления" |       Многофункциональные ресурсы сочетают в себе признаки нескольких типов, и в зависимости от того, в каком качестве их использует воспитатель, один из типов становится ведущим.  **Условные обозначения**  D:\metfiles\img\s2.jpgD:\metfiles\img\s4.jpgD:\metfiles\img\s3.jpgD:\metfiles\img\s5.jpgD:\metfiles\img\s1.jpgD:\metfiles\img\elitePanaboard1.png  Изображение солнышка или стрелки на странице обозначает скрытый комментарий – подсказку для воспитателя, предлагаемую формулировку задания и т.п., скрытую за пределами рабочей области. Для того, чтобы открыть подсказку, необходимо перетащить значок солнца или стрелки от края так, чтобы текст подсказки был виден полностью.  D:\metfiles\img\skrep.png- к объекту, на рамке которого находится этот значок, присоединена ссылка на дополнительный материал. Это может быть изображение или другой файл, находящийся во «Вложениях» к этому ресурсу. Касание скрепки (пальцем или электронным маркером) или щелчок мыши открывает дополнительный файл.  Описание: F:\skrep.png- к объекту присоединен звуковой файл. Касание значка запускает воспроизведение звука, повторное касание – пауза. Звуковые файлы находятся во «Вложениях».  D:\metfiles\img\arr.png- объект, рядом с которым расположен этот значок, необходимо сдвинуть для открытия размещенного за ним изображения (надписи) или использования приема «MagicBox».  D:\metfiles\img\shadow.png- включение/отключение затенения объекта н странице (позволяет быстро скрыть картинку или надпись.  D:\metfiles\img\lock.png- этот значок на рамке объекта означает, что объект заблокирован (есть три варианта блокировки: запрещено любое изменение объекта, разрешено только перемещение или перемещение и вращение). Для копирования, удаления или любых других операций с объектом его нужно разблокировать (щелкнуть по значку и выбрать соответствующий пункт в меню). |