Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад №4 «Теремок»

**Мастер-класс с педагогами по повышению компьютерной компетенции**.

“**Урок компьютерной грамотности для педагогов”**

Афоничева Юлия Вячеславовна

2022 год

Г. Белозерск

Актуализация

Здравствуйте, уважаемые коллеги!

-Скажите, у кого из вас есть дети или внуки в возрасте 3-7 лет?

-Почти у каждого.

-Посмотрите на фоторяд, который я сегодня подготовила *(фото детей с гаджетами)* 5-6 слайдов)

-Знакома ли Вам такая ситуация?

-Современные дети с малолетства умеют пользоваться **компьютером**. Да это и не удивительно – телефоны, планшеты и, конечно, **компьютеры есть во всех семьях**. И маленькие дети легко с ними обращаются, особенно если они сенсорные.

-Мы живем в информационном обществе.

-Как вы считаете, какие качества и навыки человека являются необходимыми и востребованными в информационном обществе?.

-Основным видом деятельности детей дошкольного возраста является игра. В игре они знакомятся с жизнью, учатся поведению в различных ситуациях, развивают внимание, реакцию. Так давайте поможем им в этом. И давая планшет или сажая за ноутбук, будем подбирать игры и задания для них такие, которые могли бы их чему-то научить, а не просто развлечь.

Поднимают руки

-Да, знакома.

-умение оперативно и качественно работать с информацией

-привлекая для этого современные средства и методы

-использовать новые информационные технологии и ресурсы

Проблематизация *(Индукция)* Используя ресурс **компьютера педагог** сам может создавать обучающие материалы для детей. Например, видеоролики, информационные плакаты, **компьютерные** презентации – без них вообще сложно себе представить современного **педагога**.

-Но все ли **педагоги могут это сделать**?

-Похлопайте те, **педагоги**, которые считают себя продвинутыми пользователями ПК. Спасибо.

А теперь похлопайте те **педагоги**, которые считают себя недостаточно продвинутыми пользователями ПК. Спасибо

Далеко не все.

Хлопают

Целеполагание и планирование деятельности - Хотели бы Вы попробовать самостоятельно создать игру-презентацию?

-Предлагаю разделиться на 2 группы по уровню владения персональным **компьютером** :

недостаточно продвинутые пользователи *(первая группа)* – *«Юссеры»*

продвинутые пользователи *(вторая группа)* – *«Хакеры»*

-Обе группы будут выполнять одно и то же задание- готовить игру по теме *«Транспорт»* *(классификация)* с учетом имеющихся навыков.

- До начала работы давайте составим алгоритм вашей деятельности

-Итак, с чего начинаем работу?

-Что следует за этим шагом?

-Какой следующий шаг?

- Как Вы думаете для интерактивной презентации что нужно создать?

- А для того чтобы игра звучала что нужно добавить?

- И последнее добавление управляющих кнопок

- Итак, приступаем к работе. - Да, хотели.

(Выходят **педагоги из группы поддержки**, распределяются на группы).

Первая группа составит обычную презентацию, а вторая группа составит презентацию с анимацией и звуковыми сигналами.

На слайде Алгоритм создания развивающих игр-презентаций:

-нужно определиться с последовательностью слайдов.

- Затем мы подбираем картинный материал (картинки по теме, картинки-ошибочные варианты, картинки-поощрения, картинки в случае ошибки *«Подумай ещё»*, звуковой материал, оформление

- Создаем презентацию, оформляем слайды, вставляем картинки

- Создаем гиперссылки

- Добавляем музыкальное сопровождение

Реализация деятельности Пока группы готовятся предлагаю поиграть в игру *«Сосчитай утят»*

Презентация результатов деятельности *(афиширования)* - Уважаемые участники, вы готовы представить свои результаты?

- приглашаем участников первой группы *(демонстрация)*.

- Как Вы думаете, современному ребенку интересно?

-Конечно, не интересно и даже скучно.

-Теперь предлагаю презентацию второй группы *(демонстрация)*.

-Как Вы думаете, а эта игра-презентация будет интересна ребенку? Движение, звук, анимация привлекает внимание ребенка, вызывает интерес к игре, позволяет познакомить с признаками и качествами предметов.

-как вы думаете, чему способствует умелое использование **компьютерных технологий педагогом**?

Только при правильном применении **компьютер** способствует всестороннему развитию ребенка и **повышает** его интерес к обучению.

-Нет, не очень, потому что в играх или мультиках, которые он смотрит все подвижно *(анимировано)*, а то, что создали вы- *«мертвая»* картинка.

*(Да, конечно)*.

**-повысить** интеллектуальный уровень детей,

-раскрыть их творческий потенциал,

-развить интерес к окружающему миру.

Рефлексия -В рамках этого **мастер-класса** я предложила вам одну из форм **повышения профессиональной компетенции педагога**.

- Как вы думаете, можно такую форму работы использовать с родителями?

- Вам понравилась такая форма работы?

-Будете ли Вы использовать ее в своей работе?

Спасибо за внимание.