

## МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ СИСТЕМЫ ГОЛОСОВАНИЯ И ТЕСТИРОВАНИЯ VOTUM В ДОУ

**К**омпьютеризация, постепенно проникающая практически во все сферы жизнедеятельности современного человека, вносит свои коррективы и в подходы к воспитанию и образованию детей дошкольного возраста. Отечественные и зарубежные исследования по использованию компьютера в детских садах (С. Новоселова, Г. Петку, И. Пашелите, С. Пейперт, Б. Хантер) убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этого, но и особую роль компьютера в развитии интеллекта и личности ребёнка в целом.

Применение компьютера в дошкольном образовательном учреждении возможно и необходимо. Компьютер естественно вписывается в жизнь детского сада и является ещё одним эффективным техническим средством, при помощи которого можно значительно разнообразить процесс обучения. Компьютер, обладая огромным потенциалом игровых и обучающих возможностей, оказывает значительное воздействие на ребёнка, но, как и любая техника, он не самоценен, и только во взаимодействии педагога (воспитателя), ребёнка и компьютера можно достичь положительного результата. То, какие цели ставит перед собой воспитатель, какими путями добивается их решения, определяет и то воздействие, которое оказывает компьютер на ребёнка.

Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, играет роль незаменимого помощника в воспитании и общем психическом развитии дошкольников. Применение компьютерной техники позволяет сделать занятия привлекательными и по-настоящему современными, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Каждое занятие вызывает у детей эмоциональный подъём, даже отстающие дети охотно работают с компьютером, а неудачный ход игры вследствие пробелов в знаниях побуждает часть из них обращаться за помощью к педагогу или самостоятельно добиваться знаний в игре.

С другой стороны, этот метод обучения очень привлекателен и для педагогов: помогает им лучше оценить способности и знания ребёнка, побуждает искать новые, нетрадиционные формы и методы обучения. Это большая область для проявления творческих способностей для многих: преподавателей, методистов, психологов, всех, кто хочет и умеет работать, может понять сегодняшних детей, их запросы и интересы, кто их любит и отдаёт им себя.

Компьютер — средство для обучения важным аспектам коммуникации, необходимой для совместной деятельности. Известно, что к основным мотивам старших дошкольников относится установление и поддержание положительных отношений с взрослыми и сверстниками. У детей 5—7 лет наблюдается ситуативно-деловая форма общения с ровесниками. Дети общаются, советуются, помогают друг другу, пытаются наладить деловое сотрудничество, согласовать свои действия для достижения цели, что и составляет главное содержание потребности в общении. Совместные действия детей способствуют развитию общения между ними, обогащению речи, готовят к обучению в школе.

Одновременно с тягой дошкольника к общению и совместной деятельности со взрослыми у него появляется и другой мотив — стремление к самоутверждению. Поэтому роль взрослого в компьютерных занятиях детей велика. Она заключается не только в предоставлении детям свободы, но и в помощи по освоению нового, в оценке результатов и поощрении успехов детей, что очень важно для них. Безусловно, при организации занятий с детьми следует всегда принимать во внимание зону ближайшего развития каждого ребёнка.

Применение информационных компьютерных технологий позволяет реализовать дифференцированный подход к учащимся с разным уровнем готовности к обучению. Интерактивные обучающие программы дают возможность организовать одновременное обучение детей, обладающих различными способностями и возможностями.

*Сегодня информационные компьютерные технологии можно считать тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития ребёнка. Этот способ позволяет ребёнку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывает самостоятельность и ответственность при получении знаний, развивает дисциплину интеллектуальной деятельности.*

Богатейшие возможности представления информации на компьютере позволяют изменять и обогащать содержание образования, что, несомненно, способствует лучшей адаптации дошкольников к быстро изменяющимся окружающим условиям и, как следствие, сохранению здоровья детей.

Интерактивная система голосования и тестирования Votum представляет собой систему образовательных ресурсов последнего поколения, функционирующую как технологический помощник. Система интерактивного обучения и голосования Votum даёт возможность сделать обучение более информационным, увлекательным, при этом сохраняя общение как между самими детьми, так и педагога с группой, в виде обсуждения, дискуссии. Детальные иллюстрированные отчёты помогут детям увидеть свои результаты, выявить лидера и отстающих ребят, стимулировать их дальнейшее обучение и познание окружающего мира.

При использовании *интерактивной системы VOTUM* дети работают с *пультами*, а не с компьютером. Дети осваивают пульты легче, к тому же занятия с ними становятся интереснее. Занятия детей с использованием системы Votum имеют большое значение не только для

---

*Используя различные формы тестовых заданий, от самых простых до сложных, дети учатся нажимать пальцами на определённые клавиши на пультах, что развивает мелкую мускулатуру рук*

---

---

*Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют и глаза*

---

развития интеллекта, но и для развития моторики. Используя различные формы тестовых заданий, от самых простых до сложных, дети учатся нажимать пальцами на определённые клавиши на пультах,

что развивает мелкую мускулатуру рук. Учёные отмечают, что чем больше мы делаем мелких и сложных движений пальцами, тем больше участков мозга включается в работу. Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют и глаза. Чем внимательнее мы всматриваемся в то, над чем работаем, тем больше пользы нашему мозгу. Вот почему так важно формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях детей на компьютерах. Общение с системой Votum вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем

и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание, и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребёнка к обучению в школе.

Кроме этого, занятия с использованием интерактивной системы Votum учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря системе Votum становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценки результатов самостоятельной деятельности ребёнка, через сочетание игровых и неигровых моментов. Ребёнок входит в сюжет тестов построенных в виде игровых ситуаций, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремиться к достижению результатов. Таким образом, Votum помогает развить не только интеллектуальные способности ребёнка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.

### **Методика обучения детей в компьютерном классе ДОУ с использованием интерактивной системы голосования и тестирования Votum**

Цель данной методики — развитие способностей детей дошкольного возраста с использованием интерактивной системы голосования и

тестирования Votum. Задачи, которые решаются для достижения поставленной цели, можно объединить в следующие группы:

## I. Группа задач ознакомительно-адаптационного цикла

### Задачи:

1. Познакомить детей с интерактивной системой голосования и тестирования Votum, как современным инструментом для обработки информации:
  - познакомить с назначением системы Votum;
  - познакомить с устройством системы Votum.
2. Преодолевать при необходимости психологический барьер между ребёнком и системой Votum.
3. Сформировать начальные навыки работы с ученическими пультами.

## II. Группа задач образовательно-воспитательного цикла

### Задачи:

1. Формировать навыки учебной деятельности:
  - учить осознавать цели;
  - выбирать системы действий для достижения цели;
  - учить оценивать результаты деятельности.
2. Формировать элементарные математические представления:
  - совершенствовать навыки счета;
  - изучать и закреплять цифры;
  - проводить работу с геометрическими фигурами;
  - решать простейшие арифметические задачи;
  - закреплять представления о величине предметов.
3. Развивать речь:
  - расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
  - формировать звуковую культуру речи;
  - формировать грамматический строй речи.
4. Формировать эстетический вкус.
5. Развивать знаковую функцию сознания.
6. Развивать эмоционально-волевою сферу ребёнка:
  - воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
  - приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.

### **III. Группа задач творческого цикла**

#### **Задачи:**

1. Развивать конструктивные способности.
2. Тренировать память, внимание.
3. Развивать воображение.
4. Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление; использовать элементы развития эвристического мышления.
5. Развивать потребности к познанию.

#### **Основные принципы построения методики**

##### **1. Принцип развивающего обучения**

Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребёнка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность тестовых заданий согласно этим знаниям.

##### **2. Принцип воспитывающего обучения**

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе занятий с использованием системы Votum не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание).

##### **3. Принцип систематичности и последовательности обучения**

Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

##### **4. Принцип доступности**

Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

##### **5. Принцип индивидуализации**

На каждом учебном занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребёнку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребёнка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребёнка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребёнка.

## **6. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации**

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребёнок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию как ученика, так и учителя.

## **7. Принцип связи с жизнью**

Педагог и ребёнок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытии человека, в существующих отношениях вещей и материи.

## **Структура занятий**

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

### **I этап – подготовительный.**

Идет погружение ребёнка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

### **II этап – основной.**

Включает в себя занятие с использованием интерактивной системы голосования и тестирования Votum.

Интерактивные средства обучения, такие как интерактивные доски, компьютеры, системы интерактивного голосования, станут отличными помощниками в диагностики развития детей:

- а) развитие внимания;
- б) памяти;
- в) мышления;
- г) речи;
- д) личности;
- е) навыки учебной деятельности.

## **Примеры использования интерактивной системы VOTUM на занятиях с детьми**

В Votum можно создавать красочные презентационные слайды для обучения детей, присоединять картинки, видео и аудиофайлы, текстовую информацию, флеш-анимацию. Используя возможности VOTUM, педагог может сделать свои занятия очень интересными и увлекательными для ребят.

### *1. Увлекательная азбука*

Показывая слайды с картинками-буквами азбуки, педагог просит детей найти на своих пультах букву, которую сейчас они видят на экране, и нажать её. Затем в отчетах можно посмотреть, кто из детей справился с задачей, а кто ещё не выучил все буквы алфавита.

### *2. Английский алфавит*

Педагог показывает английский алфавит на экране для детей и включает всем известную песенку про «АВС». В любой момент он её останавливает и просит детей нажать кнопку на пульте, на которой нарисована буква алфавита, на которой учитель остановил песню.

### *3. Соревнование*

Педагог показывает детям картинки и просит найти 10 отличий. Кто первый нажмёт на кнопку пульта, тот имеет право первый назвать отличие. Затем учитель может посмотреть, сколько отличий нашел каждый ребёнок.

### *4. Соответствие*

Педагог даёт детям тест на развитие памяти. Каждый ребёнок отвечает сам, нажимая кнопки на своем пульте, затем учитель показывает всем результаты, обсуждает ошибки.

### *5. Внимание*

После просмотра мультика педагог задаёт детям вопросы о содержании мультика, показывая при этом подсказки в виде слайдов VOTUM, дети отвечают по памяти с помощью пультов.

## **III этап – заключительный**

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, массаж вперёдстоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа занятия:

- 1 этап – 10-15 минут,
- 2 этап – 10-15 минут,
- 3 этап – 4-5 минут.

После каждого занятия – проветривание помещения. Занятия построены на игровых методах и приёмах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Для более эффективного, прочного овладения знаниями программа строится на основе постепенного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение основных групп задач.



Таким образом, обучение с применением интерактивных комплексов становится более качественным, интересным и продуктивным. При условии систематического использования электронных мультимедиа обучающих программ в учебном процессе в сочетании с традиционными методами обучения и педагогическими инновациями значительно повышается эффективность обучения детей с разноуровневой подготовкой. При этом происходит качественное усиление результата образования вследствие одновременного воздействия нескольких технологий.

Компьютеризация входит в каждую учебную аудиторию. Образование сегодня движется по пути интерактивности и разнообразия ресурсов (многостороннее обучение). Интерактивные аудитории — будущее поколения Е. ♣