Интерактивный практикум для педагогов с использованием мобильного класса ICLab Mini (в рамках Года Литературы в России)

*Сухова А.В, заместитель заведующего по воспитательной работе,*

*Овсянкина Л.В., воспитатель высшей кв.категории.*

***Тема:* «Чуковского сказки все родом из детства…**»

***Цель:*** повышение компьютерной грамотности педагогов, применение ИКТ для достижения целей и задач обучения детей.

***Задачи:***

1. Инициировать и активизировать самостоятельную деятельность педагогов через работу с цифровыми ресурсами, а также программным пакетом Microsoft Office (Microsoft Power Point, Microsoft Word, Microsoft Publisher).
2. Развивать навыки сотрудничества через текстовые и графические редакторы, редакторы презентаций, выполнение своей части общего проекта.
3. Повышать образовательную эффективность труда педагога через создание собственных учебно-игровых средств.

***Форма организации:*** подгрупповая.

**Конструктор интерактивного практикума:**

1. **Организационный момент. Вхождение в тему.** (2 минуты)

Год литературы шагнул по городам всей нашей огромной страны. Книга в этот год коснется каждого из нас.

Великий русский литературный критик и публицист Виссарион Белинский говорил: "Книга есть жизнь нашего времени, в ней все нуждаются - и старые, и малые". А Фрэнсис Бэкон считал книгу "кораблем мысли, странствующим по волнам времени и бережно несущим свой драгоценный груз от поколения к поколению". Действительно, значение книги трудно переоценить: она способна дать ответы на наши вопросы, помогает выбрать ориентир в жизни, дает мудрые советы. А каждый человек, стремящийся стать образованным должен постоянно читать, повышая тем самым свою эрудицию, накапливая ценные знания.

1. **Погружение в тему.** (5минут)

*Метод «Устами младенца: рассуждалки» (видеоролик)*. Ведущий предлагает прослушать рассуждалки дошкольников и определить о чем идет речь (для объяснения детям даны слова: подушка, путаница, телефон, самовар, Африка, солнце, спички)

Кто догадался какая тема нашей сегодняшней встречи? При неверном варианте последняя рассуждалка – Мойдодыр). Верный ответ: сказки К.И.Чуковского.

Итак, тема нашего практикума «Чуковского сказки все родом из детства…». Корней Иванович Чуковский по праву считается одним из любимых детских писателей. Не одно поколение детишек воспитано на сказках Чуковского. 31 марта мы отмечаем день рождения К.И.Чуковского.

*Дети читают стихи (видеоролик):*

Пока читать не умеем мы сами,
И пристаем мы к папе и маме.
Слушаем сказки все дни напролет.
Знаем мы сказки наперечёт;

Про Тараканище и Крокодила,
Про Айболита и Мойдодыра,
Про Бармалея в сказочном море,
Про Телефон и Федорино горе.

Мамы и папы нам рассказали,
Что этих героев давно они знали.
Бабушки в детстве им сказки читали.
От них они этих героев узнали.

К бабушкам долго мы приставали -
Откуда они эти сказки узнали?

Про Тараканище и Крокодила,
Про Айболита и Мойдодыра,
ПроБармалея в сказочном море,
Про Телефон и Федорино горе.

Бабушки вот что нам рассказали -
Сказки они эти в книжках читали.
Книжечки эти писал дед Корней -
Сказочник, критик, поэт, чародей.

1. **Формулирование цели.** (1 минута)

*Цель нашего интерактивного практикума:* создать учебно-игровые комплекс с применением мультимедийных технологий для развития у дошкольников познавательного интереса к произведениям К.И.Чуковского.

1. **Работа над темой. Деловая игра «Студия информационных технологий»** (творческая работа педагогов с использованием мобильного класса ICLab Mini) - (35 минут)

Ведущий объясняет обязанности каждого «сотрудника» студии. Педагоги расходятся по выбранным студиям.

 **«Студия звукозаписи»:**

 *Звукорежиссер* -  создает звуковое сопровождение для интерактивных игр в программе «Аудио Мастер».

 **«Студия анимации»:**

*Графический дизайнер* – занимается дизайном интерактивных игр. Графические дизайнеры разрабатывают шрифты, макеты страниц, в программе Microsoft Publisher.

 *Аниматор* – оживляет персонажей, работает над движениями, действиями, в программе Microsoft Power Point.

**«Студия монтажа»:**

*Монтажер -* специалист по монтажу, занимается соединением материалов, созданных в других студиях для получения целого материала.

В ходе работы ведущий в интерактивном режиме отслеживает работу каждой студии, в случае необходимости оказывает помощь коллегам.

1. **Презентация результата.** (5 минут)

Каждая «команда» готовит к «продаже» созданные ими учебные-игровые средства с поставленными целями и описанием хода игры и представляет их таким образом, чтобы коллеги заинтересовались ими и захотели их использовать на практике. Команды показывают практическую значимость игровых упражнений, простоту использования.