**Направления деятельности:**

1. Организация продуктивных форм сотрудничества в области диссеминации инновационного педагогического опыта по использованию игровых интерактивных технологий в дошкольной практике.

2. Обеспечение конструктивного диалога между образовательными учреждениями и информационно- методической поддержки педагогов дошкольного образования.

«Профессиональный стандарт педагога» определяет, что к трудовым действиям педагога дошкольного образования относится «формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями», а необходимыми умениями, которыми должен обладать педагог являются «владение ИКТ-компетентностями». Поэтому важнейшим условием эффективности профессиональной деятельности педагога в современных условиях становится высокий уровень развития информационной культуры, которая подразумевает знание информационных технологий и умение их применять в своей профессиональной деятельности, рациональную и эффективную организацию работы с детьми по использованию в образовательном процессе. Кросс-функциональная команда педагогов ДОУ, анализируя полученные данные по анкетированию педагогического сообщества нашего города, проведённого на первом этапе реализации инновационной программы, пришла к заключению о необходимости пересмотреть план работы. Определила необходимость более раннего включения в деятельность ресурсного центра проведения стажировочных площадокв рамках рекламного движения идля повышения уровня владения интерактивными технологиями воспитателей и специалистов, участвующих в сетевом взаимодействии дошкольных организаций в условиях реализации ФГОС ДО.

На базе профессионального педагогического сообщества «Интерактив» проведены две стажировочные площадки, в которых приняли участие 28 педагогов нашего города. Качественный состав включал в себя воспитателей, учителей логопедов, педагогов психологов, музыкальных руководителей, старших воспитателей, методистов дошкольных образовательных учреждений. Для проведения стажировочных программ были предоставлены 9 ноутбуков с установленной программойSMARTBOARD, интерактивная доска, методические ресурсы нашего детского сада по разработке интерактивных игр для дошкольников собранные в «Кейс стажёра» на электронном носителе.

16 марта воспитателем первой квалификационной категории А.М. Турчиной проведена стажировочная практика «ИгровыеSmart-технологии как средство достижения целевых ориентиров дошкольниками при реализации ФГОС дошкольного образования».

Цель:обеспечение условий для освоения стажерами интерактивных технологий в процессе проектирования анимационных презентаций и занимательных игр на основе средств SMARTBOARD.

Задачи:

1. Обогатить педагогический опыт стажеров по использованию игровых интерактивных средств в работе с дошкольниками.

2. Обеспечить активное погружение стажеров в проектировочную деятельность по разработке разнообразных игровых интерактивных моделей и их апробацию.

3. Сформировать электронный портфель с серией интерактивных игр и комплектом цифровых анимационных презентаций для использования в работе с дошкольниками при организации активной познавательной и речевой деятельности.

Этапы совместной работы педагогов включали в себя «Круглый стол» с темой обсуждения «Роль интерактивных технологий в развитии дошкольника». На котором состоялся обмен профессиональными впечатлениями по использованию игровых технологий в сочетании с возможностями интерактивной доски в образовательном процессе.

Представлена презентация интерактивных игр логико-математического содержания , разработанных А.М. Турчиной с помощью технологии SMARTBOARD, на которой каждый педагог смог практически познакомится с «функциями увлекательных касаний». Стажёры на практике убедились в эффективности использования рассматриваемой технологии. Следующий этап включал практическое знакомство с функциями доскиSMARTBOARD: рассмотрен интерфейс программы, на практике апробированы «инструменты», применяемые в интерактивной технологии для моделирования игровых упражнений. А.М. Турчина представила педагогическому сообществу свой опыт по моделированию алгоритма созданияSmart-игр для дошкольников. Самым продуктивным и интересным для стажёров стал этап «Парное проектирование интерактивных моделей игры». Педагоги, используя свой опыт в применении ИКТ и полученные знания и умения на стажировочной площадке самостоятельно в парах разрабатывали игровые упражнения. Итог совместной деятельности: презентация полученных продуктов педагогической деятельности, в ходе которой проходило обсуждение целесообразности использования игр для дошкольников, выявлялись особенности построения на интерактивной доске для эффективной игры детей с учётом их возрастных и индивидуальных возможностей.

Общим продуктом педагогической деятельности стал комплект из 14 авторских проектовSmart - игр для дошкольников на основе программного обеспеченияSmartNotebook (на электронных носителях). По результатам рефлексии «Интерактивный Семицветик», проведённой на итоговом этапе стажировочной площадки 100% педагогов знают и умеют разрабатывать интерактивные упражнения с использованием технологииSmartNotebook и готовы к дальнейшему сотрудничеству.

26 апреля, по запросам педагогов нашего города , мы продолжили работу педагогического сообщества «Интерактив»по изучению особенностей применения интерактивных технологий в образовательном процессе ДОУ. Была проведена стажировочная площадка «Технология организации «умных» игр используя возможностиSMARTBOARD и развивающие игры В. Воскобовича, при реализации ФГОС дошкольного образования» под руководством воспитателя высшей квалификационной категории О.Л. Колногоровой, объединившая педагогов, реализующих в работе с детьми проблемно-игровую технологию В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Цель стажировочной программы: Обеспечение освоения стажерами эффективными техниками организации игрового сотрудничества дошкольников с использованием развивающих игр и средствSmartBoard.

Задачи:

1. Обогатить у стажеров представления о многообразии средств и техник организации игровой интеллектуально-творческой деятельности дошкольников.

2. Создать условия для проявления стажерами своих "изобретательских способностей" в поиске технологичных решений при создании интерактивных «умных» игр.

На первом этапе стажёры познакомились с новизной и уникальностью образовательной технологии, которую использует О.Л. Колногорова по развитию у дошкольников интеллектуально-творческих способностей, в которой гармонично сочетаются развивающие игры В.Воскобовича и возможности интерактивной доски. Такая технология названа «Технология организации «умных» игр». Презентация разработанных игровых упражнений позволила педагогам на практике познакомиться с возможностями интерактивных технологий и определить их преимущества в образовательном процессе ДОУ:

- действие «пальчиков» - мелкая моторика сопровождаются звуковыми и видеоэффектами,

– деятельностный подход к решению игровых задач,

-применение интерактивных технологий на игровых занятиях помогает повысить уровень мотивации,

-занятия становятся интересными, насыщенными и занимательными, так как материал содержит в себе элементы необычайного, удивительного, неожиданного,

-способствует созданию положительной эмоциональной обстановки, развитию мыслительных способностей, устойчивого познавательного интереса,

-большая площадь поверхности доски SmartBoard используется для организации игр в парах и подгруппах, которые формируют навыки коллективной работы, определения совместного пути решения логических задач и ответственность команды за общий полученный игровой результат,

- дети самостоятельно конструируют, придумывают новые игры, задания, «головоломки», проявляют творческую инициативу при моделировании игровых образов и предметов,

- позволяет ребёнку вернуться назад, посмотреть, где были допущены ошибки, проанализировать свои результаты игровых действий и исправить ошибку, добиваясь решения задачи игры,

-«оценка» результатов игровой деятельности ребенка осуществляется с помощью мультипликационных образов или «похвальных» анимаций, где заведомо исключается отрицательная оценка с целью создания ситуации успеха и формирования у детей положительного настроя на преодоление затруднений.

В рамках педагогической лаборатории «Изобретение «умных игр», целью которой стало: практическое освоение стажерами возможностейSmartBoard в процессе «изобретения»(придумывания и создания) интерактивных «умных игр» для дошкольников, стажёры погрузились в исследованиеSMART технологии, познакомились со спиральным моделированием «умных игр», выделили алгоритм создания, повторяющимся на каждом витке спирали, с последующим усложнением игровых упражнений.

На самом интересном этапе проб, педагоги самостоятельно конструировали интерактивные игры, опираясь на методические материалы по организации развивающих игр В.Воскобовича и собственные знания и опыт, использовали цифровые коллекции различных игровых деталей (фоны, фигуры, стрелки, персонажи и мультимедийные оценки).

Презентация полученных интерактивных игр прошла в атмосфере успеха, педагоги с интересом выполняли задания друг друга.

**Результатом педагогической** лаборатории «Изобретение «умных игр» стало умение пользоваться функции интерактивной доски при проектировании игр.

**Продуктом деятельности** является комплект из 11 интерактивных игр сформированных в электронныйboxplay.