

*«Выживает не самый сильный и не самый умный,  
а тот, кто лучше всех откликается  
на происходящие изменения...»  
Чарльз Дарвин.*

Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для широкого внедрения в педагогическую практику новых методических разработок, направленных на интенсификацию и реализацию инновационных идей образовательного процесса, для развития интеллекта и в целом личности ребенка.

**5 декабря 2018 года на базе МАДОУ №7 состоялось третье заседание методического объединения воспитателей.**



Одной из главных задач современного образования является раскрытие способностей каждого ребенка, воспитание личности, готовой к жизни в высокотехнологичном, конкурентном мире. Информатизация общества ставит перед педагогами задачу стать для ребёнка проводником в мир новых технологий, наставником в выборе компьютерных игр и сформировать основы информационной культуры личности ребенка.

В настоящее время компьютерные технологии стали активно применяться в образовательном процессе. Создаётся множество простых и сложных компьютерных программ для различных областей познания.

Воспитатели МАДОУ №7 Чиботарь Анастасия Владимировна, Москвина Ольга Ильинична, Степанова Елена Анатольевна, Типикина Елена Петровна подготовили и провели **обучающий практический семинар «Применение интерактивной доски в деятельности педагога при работе с дошкольниками».**

Цель семинара – повышение ИКТ – компетентности педагогов для успешной реализации ФГОС ДО.

В первой части семинара «Использование интерактивной доски в образовательной и познавательной деятельности воспитанников МАДОУ №7» был представлен опыт работы учреждения с видеовставками по всем образовательным областям.



Во второй части семинара «Интерактивная доска Elite Panaboard, краткие характеристики. Создание элементарных интерактивных игр в программе SMART Notebook» педагогам было предложено с помощью инструкций создать игры для дальнейшего использования с дошкольниками.

В заключение семинара все присутствующие получили пошаговый алгоритм – рекомендацию для самостоятельного создания игр в программе SMART Notebook.

По итогам рефлексии проведенное мероприятие получило высокую оценку, присутствующие отметили практическую «полезность» проведенного мероприятия.