

УДК.

А.А. Качур,

музыкальный руководитель МАДОУ д\с № 2, Россия, г. Белгород

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ MIMIO В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МУЗЫКАЛЬНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ ДОО

Аннотация: в статье рассматривается практическое использование Mimio - проекта в педагогической деятельности музыкального руководителя и воспитателя ДОО, способствующего развитию творческих способностей и мотивации к образовательной деятельности у воспитанников детского сада.

Ключевые слова: интерактивные технологии, интерактивное оборудование, приставка Mimio, музыкально-художественная деятельность.

A. A. Kachur,

music director of MADOU d\s No. 2, Russia, Belgorod

USING INTERACTIVE MIMIO TECHNOLOGIES IN THE ACTIVITIES OF THE MUSIC DIRECTOR OF THE PRE- SCHOOL EDUCATIONAL INSTITUTION

Abstract: The article discusses the practical use of the Mimio project in the pedagogical activities of the music director and teacher of the preschool educational institution, which contributes to the development of creative abilities and motivation for educational activities in kindergarten students.

Keywords: interactive technologies, interactive equipment, Mimio console, musical and artistic activity.

Интерактивное оборудование является эффективным техническим средством, с помощью которого можно значительно разнообразить процесс дошкольного образования, оно становится более привлекательным и захватывающим. Интерактивные технологии значительно расширяют

возможности предъявления необходимой информации, позволяют усилить мотивацию ребенка. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную деятельность обучающихся и усиливают усвоение материала.

Mimio – это интерактивная технология, позволяющая активизировать познавательную активность детей, способствующая развитию творческих способностей и мотивации к образовательной деятельности.

Использование Mimio-проектов в работе с детьми:

- повышает интерес детей к музыкально-художественной деятельности;
- развивает воображение и творческие способности;
- позволяет общение детей с музыкальным руководителем сделать более живым;
- способствует более эффективному усвоению знаний;
- снимает эмоциональное напряжение.

Музыкально-художественное воспитание дошкольников – актуальная проблема в условиях современной России. В течение последнего времени дети потеряли интерес к художественной литературе, ее им заменили телевидение, компьютер и различные электронные гаджеты. С классическими музыкальными произведениями великих композиторов они порой и вовсе не знакомы. Представляем практическое использование Mimio - проекта в педагогической деятельности музыкального руководителя и воспитателя «Сказка о царе Салтане», направленного на знакомство детей 5-7 лет с произведением А.С. Пушкина и творчеством композитора Н.А. Римского-Корсакова.

А.С. Пушкин написал множество прекрасных произведений, среди которых «Сказка о царе Салтане», а великий русский композитор Н.А. Римский-Корсаков создал по ней сказку-оперу. Современные дети живо интересуются ИКТ, а при помощи компьютерной техники, с её мультимедийными возможностями, которые позволяют сделать

музыкальное занятие с детьми более привлекательным и по-настоящему современным, прекрасно решаются познавательные и творческие задачи.

Цель проекта: всестороннее развитие детей 5-7 лет посредством знакомства с произведениями А.С. Пушкина и Н.А. Римского-Корсакова на основе уже имеющихся представлений о «Сказке о царе Салтане».

Задачи проекта:

- формирование музыкально-познавательной деятельности дошкольников;
- расширение кругозора;
- овладение навыками сотрудничества;
- развитие бережного отношения к книге;
- воспитание интереса к творениям великих русских писателей и композиторов.

Проект состоит из трех частей, каждая из которых включает в себя отрывки из произведения А.С. Пушкина, игры и задания по сюжету сказки и музыкальные фрагменты из оперы Н.А. Римского-Корсакова «Сказка о царе Салтане».

Каждая часть проекта представлена в форме отдельного файла – театрального акта. В проекте присутствует краткая биография Николая Андреевича Римского-Корсакова вместе с одним из его произведений - «Море» и краткая биография А.С. Пушкина. Далее представлены самые яркие игровые задания проекта:

- *Игра «Кто в сказке живет?»* (нужно найти и переместить в сказку всех ее персонажей). Цель: развивать зрительное внимание и память.

- *Игра «Накрой на стол»* (нужно правильно сервировать стол). Цель: развивать умение классифицировать предметы.

- *Игра «Собери письмо»* (представляется в виде пазла). Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.

- *Игра «Помоги царевичу»* (нужно лопнуть все шарики как можно

быстрее). Цель: развивать глазомер, чувство времени, скорость и внимание.

- *Игра «Найди княжью шапку»* (задание направлено прежде всего на расширение представлений о царских головных уборах разных государств и племен). Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание; расширять представления о царских головных уборах разных государств и племен.

- *Игра «Лабиринт»* (задание на ориентировку в пространстве). Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.

- *Игра «Кем торговали купцы?»* (помогает расширять представления о пушных зверях). Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание; расширять представления о пушных зверях.

- *Музыкальная игра «Во саду ли, в огороде...»* (знакомство с музыкальными инструментами, нотными раскладками и развитие умения игры на музыкальных инструментах). Цель: развивать умение играть на музыкальных инструментах, воспроизводить музыкальную композицию.

- *Игра «Найди и сосчитай все орехи»* (нужно найти и сосчитать все орехи на картинке). Цель: развивать навыки счета, развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости, развивать зрительное.

- *Игра «Выведи из вод 33 богатыря»* (нужно как можно быстрее разместить на странице 33 богатыря, клонируя изображение). Цель: развивать навыки счета, глазомер, чувство времени и развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости.

- *Игра «Убери лишние насекомых»* (знакомство с миром насекомых и произведением Н.А. Римского-Корсакова «Полет шмеля»). Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости, развивать зрительное восприятие, внимание, память.

- *Игра «Найди корабли»* (нужно найти семь кораблей, открыв как можно

меньше клеток). Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.

- *Игра «Кроссворд»* - это своеобразный финал и подведение итогов проекта. Цель: развивать внимание и память, умение читать, закрепление пройденного материала.

Дети любят мечтать, любят игры и сказки и, конечно, волшебные путешествия. В игре ребёнок преодолевает множество препятствий, а мы ему помогаем. Мы идём по этому пути вместе, встречаясь с игровыми персонажами (в первом блоке), путешествуя по сказочным странам (во втором блоке), устраивая весёлые праздники (в третьем блоке).

Взаимодействие между художественным произведением и воспринимающей его личностью - это творческое взаимодействие. В процессе творческой деятельности развивается самостоятельность, инициатива, активность, основы эстетического вкуса.

Музыкальные занятия, проведенные таким образом, демонстрируют высокую продуктивность. Такие занятия тесно связаны с развитием личностных качеств, таких как ответственность, коммуникативные навыки, слушание, работа в команде, лидерство.

Данный проект позволяет сделать музыкальные занятия и развлечения яркими и интересными, не заменяя живое общение, а обогащая его. Сочетание авторских игр на интерактивной доске Mimio позволяет чередовать активацию и расслабление, создавая комфортную обстановку и вызывая положительные эмоциональные реакции ребёнка.

Подводя итог, отметим, что создание Mimio-проектов - это трудоемкий и длительный процесс, требующий от педагогов владения различными компьютерными программами. В каждом проекте педагог раскрывается как творческая личность, вкладывает в его создание частичку себя, своей души. Может быть, именно поэтому занятия с использованием Mimio получают такими яркими и живыми и очень нравятся детям, а

создание их приносит педагогам творческое удовлетворение.

Литература

1. Краткая биография Римского-Корсакова [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://city.su/kratkaya-biografiya-rimskogo-korsakova>.
2. Сказки А.С. Пушкина [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://skazpushkina.ru/cs_1.html.
3. Аудиозаписи музыкальных произведений Н.А. Римского-Корсакова.
4. Фрагменты аудиозаписей из оперы Н.А. Римского-Корсакова «Сказка о царе Салтане».
5. Мимио Студия [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.mimio.com/ruEM/Support/Downloads/Windows.aspx>.
6. Шипицына, Л.М. и др. Азбука общения. – СПб: Детство-пресс, 2000.