

**«Использование мультимедийных презентаций  
в образовательном процессе  
дошкольного образовательного учреждения»  
Старший воспитатель ГБДОУ детского сада № 87  
Фрунзенского района Санкт-Петербурга Барейше Н.А.**



Современная наука не стоит на месте, и дошкольная педагогика в этом плане не является исключением. Одной из форм цифровых ресурсов в дошкольном образовании стали **мультимедийные презентации**.

**Мультимедийная презентация** - это современная компьютерная информационная технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию (мультипликацию).



# **++ презентаций:**

- ☐ обеспечение наглядности и эмоциональной привлекательности
  - ☐ качественный иллюстративный, видео- и аудио- материал
  - ☐ «аффективность» и «эффективность» восприятия информации
  - ☐ «виртуальная доступность»
  - ☐ «лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать»
- 

## **«Правила»**

- ☐ **всегда помним про «пестрый фон». Фон не должен напрягать глаза и отвлекать от объектов на слайде.**
  - ☐ **для детей дошкольного возраста текст на слайдах исключить!**
  - ☐ **чем больше мелких деталей на рисунках, тем меньше этих рисунков должно располагаться в кадре; не стоит располагать больше трех картинок.**
  - ☐ **при использовании электронных средств обучения во время занятий должна проводиться гимнастика для глаз.**
  - ☐ **СанПиН СП-2.4.3648-20 требования к интерактивному оборудованию с 01.01.2021**  
**Занятия с использованием ЭСО в возрастных группах до 5 лет не проводятся.**  
**Общая продолжительность использования ЭСО на уроке не должна превышать для интерактивной доски – для детей до 10 лет – 20 минут.**
- 

## «Как использовать?»

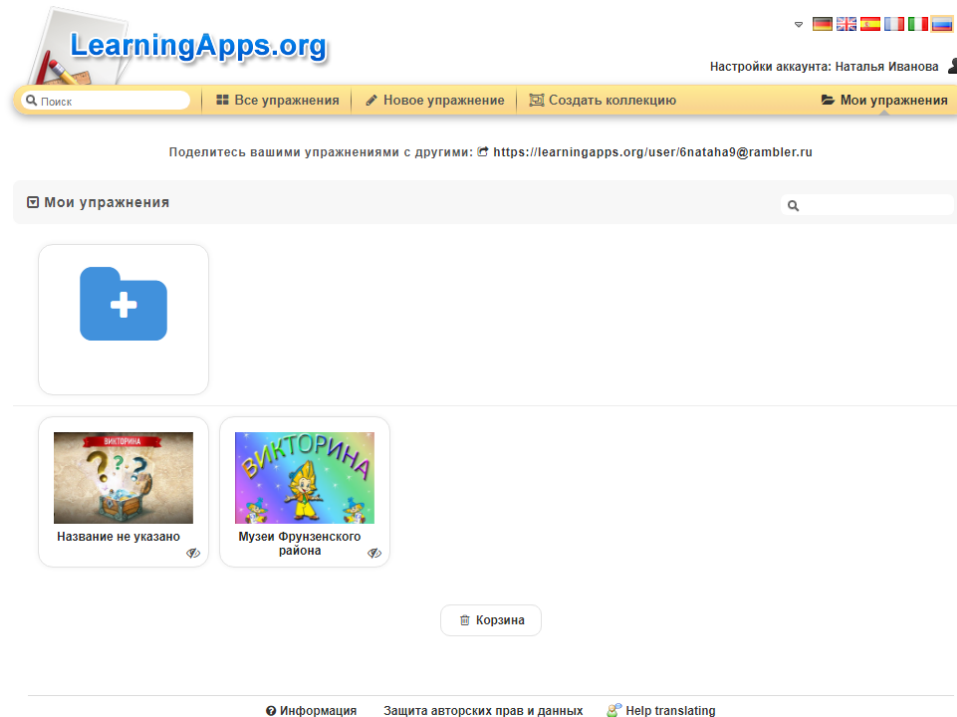
- ❑ Демонстрационный материал: - репродукции (при рассматривании картин) - портрет (художника, автора произведения, человека...) - иллюстрации к произведению - сопровождающий материал к выступлению воспитателя - и др. (схема для рис.)
- ❑ Диагностические игры в форме презентации по итогам пройденного материала. Квест-игра, игра-викторина.

## **«От простого к сложному»**

- ☐ **простые (статичные):** картинки, иллюстрации и текст к ним
- ☐ **сложные (динамичные),** с применением анимированных эффектов
- ☐ **мультимедийная:** настоящее представление с видео роликами, музыкой и другими интерактивными нюансами, например, кнопками действий

## «Дополнительно используемые программы»

# LearningApps



Сервис для создания игр, викторин и кроссвордов на основе шаблонов



1 / 4

Под водой железный кит, Днем и ночью кит не спит. Днем и ночью под водой, Охраняет наш покой.



Подводная лодка



Ракета



Создать подобное упражнение

Личное упражнение

Опубликованное упражнение

Доработать упражнение

#### Использовать упражнение

Сообщить о проблеме

Ссылка: <https://learningapps.org/watch?v=pfc1d6dot22>

Встроить: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=pfc1d6dot22" style="border:0px;width:100%;height:500px" allowfull`

SCORM

Поделиться: <https://learningapps.org/display?v=pfc1d6dot22>



QR-Code

## «Дополнительно используемые программы»

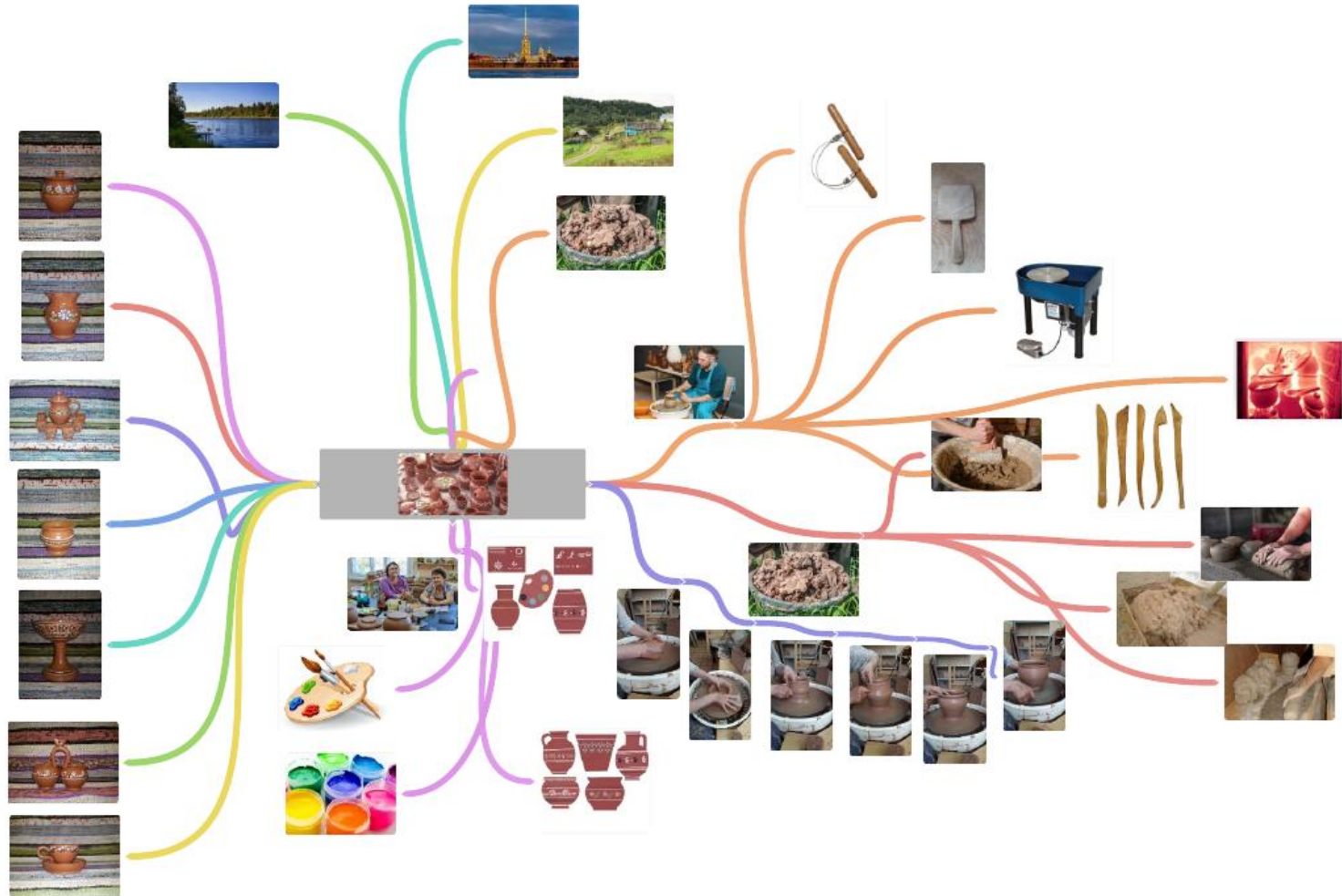
# Coggl it



Платформа, предназначенная для создания схем, ментальных карт.

### «Дополнительно используемые программы»

# Coggl it



# Программа для создания электронных викторин.