Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад «Семицветик»

Методическая разработка «Применение интерактивных игр в образовательной деятельности в ДОУ»

подготовила: воспитатель Калинина О.В.

г.Новый Уренгой

2025год

**Пояснительная записка.**

Актуальность проблемы повышения качества дошкольного образования на современном этапе подтверждается заинтересованностью со стороны государства вопросами воспитания и развития детей дошкольного возраста. Примером является принятие Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Данный документ регламентирует образовательную деятельность дошкольной образовательной организации и позволяет по — иному рассматривать вопросы познавательного развития дошкольников.

ФГОС предъявляет новые требования к педагогу и его профессиональной компетентности. Коммуникативная компетентность педагога предполагает способность выстраивать коммуникации в различных форматах: устном, письменном, дискуссионном, визуальном, компьютерном, электронном. Педагог должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, широко использовать их в своей педагогической деятельности. Информационные технологии, представляют широкие возможности для коммуникации.

В данном документе определены требования к педагогам. Вот некоторые из них:

* Владеть ИКТ-компетенциями, необходимыми и достаточными для планирования, реализации и оценки образовательной работы с детьми раннего и дошкольного возраста.
* Выстраивать партнерское взаимодействие с родителями (законными представителями) детей раннего и дошкольного возраста для решения образовательных задач, использовать методы и средства для их психолого-педагогического просвещения.

В современном мире компьютерные технологии приобретают все большее значение. Без компьютера и интернета современный человек не может представить свою жизнь. Сегодня одной из проблем образования является снижение уровня познавательного интереса учащихся, нежелание работать самостоятельно. Одной из причин, несомненно, является однообразие занятий. Творческий подход к построению занятий, его неповторимость, обоснованное многообразие приемов, методов и форм могут обеспечить эффективность образовательного процесса. Существует много способов развития познавательной активности детей. Один из них — это применение интерактивных игр, которые имеют колоссальные возможности. Игры способны погрузить детей в определенную игровую ситуацию, дают возможность широкого применения иллюстраций. Воспитатель может превратить интерактивную игру в увлекательный способ вовлечения детей в образовательную деятельность. Интерактивные игры при разумном использовании способны добавить в занятие элемент новизны, повысить интерес воспитанников к приобретению знаний. Использование интерактивных игр на занятии — это одна из наиболее удачных форм ИКТ. Интерактивные игры позволяет осуществить смену видов деятельности, тем самым снимая эмоциональную и психологическую нагрузку на детей в образовательном процессе.

**Понятие ИКТ.**

Что такое информационно коммуникативные технологии — это сочетание двух технологий. Информационная -комплекс методов, способов и средств обеспечивающих хранение и обработку, передачу и отображение информации и ориентированных на повышение эффективности и производительности, на современном этапе методы способы и средства напрямую взаимосвязаны с компьютером.

Коммуникативные технологии, определяют методы, способы, средства взаимодействия человека с внешней средой. В этих коммуникациях компьютер занимает своё место он обеспечивает, комфортное, многообразное, высокоинтеллектуальное взаимодействие объектов коммуникации.

К информационным коммуникативным технологиям относятся:

-компьютеры

-мультимедийные проекторы

-интерактивные (электронные доски)

-планшеты

- сканер

-принтер

-цифровой фотоаппарат

-видеокамера

-мультимедийное оборудование

Цель внедрения информационно коммуникативных технологий- обеспечить качество воспитательно-образовательного процесса.

Внедрение информационных коммуникативных технологий позволит полно и успешно реализовать развитие способностей ребёнка дошкольного возраста, в период предшкольной подготовки.

Направления использования информационно коммуникативных технологий

1. Организация воспитательно-образовательного процесса с детьми

2. Взаимодействие педагога с родителями

3. Методическая работа с педагогическими кадрами

**Интерактивная дидактическая игра.**

***Интерактивная дидактическая игра*** - современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. Интерактивные дидактические игры можно широко использовать как средство обучения, воспитания и развития. Основное обучающее воздействие принадлежит дидактическому материалу, который направляет активность детей в определенное русло. Интерактивная дидактическая игра имеет определенный результат, который является финалом игры, придает игре законченность. Он выступает, прежде всего, в форме решения поставленной задачи и дает дошкольникам моральное и умственное удовлетворение. Для педагога результат игры всегда является показателем уровня достижений детей, или усвоения знаний, или их применения.

Существуют несколько видов интерактивных игр для дошкольников:

1. Обучающие игры- в этой игре ребенок пробует решить ту или иную дидактическую задачу (ФЭМП, развитие речи).

2. Логические игры – эти игры направлены на развитие логического мышления (лабиринты, головоломки).

3. Развивающие игры – направлены на развитие познавательных способностей, воображения (раскраски, музыкальные игры).

В своей работе, для создания игр, я использовала программу Power Point.

Все интерактивные игры можно просмотреть по ссылкам в Приложении.

***Главное в организации интерактивной игры с дошкольниками*** — создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения. Под интерактивной игрой мы понимаем не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт. Использование ИКТ в детском саду позволяет развивать умение детей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать практическими способами работы с информацией, развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств.

Интерактивные дидактические игры способствуют всестороннему развитию творческой личности ребенка. У ребенка развивается: восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление; познавательная мотивация, произвольная память и внимание; умение построить план действий, принять и выполнить задание.

*Для развития и обучения малышей уже создано большое количество компьютерных игр. Конечно, воспитатель может скачать игры из сети Интернет или купить готовый диск, но лучше приложить некоторые усилия и самому сделать обучающую компьютерную игру для детей даже в самой простой программе, например, в***Microsoft PowerPoint**. Ребенок увидит на экране именно то, что надо воспитателю на данном занятии. А воспитатель получит в процессе создания игры новые знания в области ИКТ, применит их сразу на практике, увидит готовый продукт своего труда и, самое главное, получит удовольствие от творческого процесса.

Интерактивная форма подачи игрового материала создают у дошкольников интерес к решению умственных задач, а успешный результат приносит им удовлетворение и желание постичь новое. Все это делает интерактивную игру важным средством формирования элементов логического мышления у детей дошкольного возраста.

Поэтому я решила использовать интерактивные игры на занятиях с детьми дошкольного возраста для повышения познавательной активности.

В основу работы положен принцип постоянного наращивания трудности в играх, гибкость и вариативность их применения. Закрепление и усложнения одной той же игры, позволяет формировать элементы логического мышления и развивать интеллектуальные способности детей, не нарушая законов и этапов психического и физиологического развития, а также, учитывая индивидуальные особенности детей, процесс обучения становится интересным, содержательным, ненавязчивым.

Включать интерактивные технологии в дошкольное обучение можно практически во все образовательные области. В интерактивных моделях обучения меняется взаимодействие педагога с воспитанниками: активность педагога уступает место активности воспитанника, задача взрослого — создать условия для инициативы детей. В интерактивной технологии воспитанники выступают полноправными участниками, их опыт важен не менее чем опыт взрослого, который не столько дает готовые знания, сколько побуждает обучающихся к самостоятельному поиску, исследованию.

**Основные принципы работы.**

Главное в организации **интерактивной игры с дошкольниками** — создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения. Под интерактивной игрой мы понимаем не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт.

**Основные принципы работы:**

· **Доступность** (соответствие дидактической задачи интерактивной игры возрастным и индивидуальным возможностям дошкольников)

· **Повторяемость**(закрепление и усложнение одной и той же игры)

· **Актуальность**дидактического материала (актуальные формулировки задач) помогает детям воспринимать задания как игру, чувствовать заинтересованность в получении нужного результата, стремиться к лучшему из возможных решений

· **Коллективность**(позволяет сплотить детский коллектив единую группу, в единый организм, способный решать задачи более высокого уровня, нежели доступные одному ребенку, и зачастую – более сложные)

· **Элемент новизны**(внесение новых игр, схем, образцов. Возможность проявления творчества, изменения правил)

**Последовательность проведения занятия.**

Существует много вариантов интерактивных игр, но способ их проведения достаточно универсален и основывается на следующем алгоритме:

**Этап – погружение**ребенка в сюжет непосредственно образовательной деятельности путем создания игровой мотивации, период подготовки — через развивающие беседы, которые помогут справиться с поставленной задачей.

**Этап – основной.**Психические процессы у ребенка включаются в деятельность: восприятие, память, внимание, мышление, речь, воображение.

**Этап – заключительный:**необходим для снятия зрительного напряжения. Гимнастика для глаз, упражнения для снятия мышечного и нервного напряжений *(физкультурные минутки, точечный массаж, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку)*.

**Требования к развивающим и обучающим программам, применяемым на занятиях.**

Используя ИКТ, необходимо внимательно подходить к критериям отбора нововведений, учитывая интересы и потребности самих детей, рассматривая различные вариации соотношений, изменения в содержании воспитательно-образовательного процесса детского сада, а также учитывать первоначальный уровень владения компьютером.

При отборе игр следует учитывать ряд требований ФГОС, предъявляемых к развивающим и обучающим программам, применяемым на занятиях:

· объекты, воспроизводимые на экране должны быть достаточными по размеру, знакомы детям;

· программа должна быть русскоязычной;

· текст задания должен озвучиваться диктором, либо взрослым;

· задания должны быть интересны, понятны, просты в управлении;

· задания должны соответствовать возрастным особенностям;

· задания должны быть занимательным;

· задания должны быть грамотным;

· задания должно создавать ситуации успеха;

· задания должны соответствовать высокому техническому уровню: развивать, давать знания, обучать в незатейливой игровой форме;

· задания должны носить исследовательский характер;

· задания должны развивать широкий спектр навыков и представлений.

Кроме того, мы как педагоги практики должны помнить о санитарных правилах и нормах использования ИКТ. Согласно нормам СанПиНа должен быть использован телевизор с размером экрана по диагонали 59–69см.

Высота установки1–1,3м. При работе детей располагают на расстоянии не ближе2–3 м и не дальше 5–5,5 м от экрана. Занятия с использованием компьютера для детей 5–7лет следует проводить не более одного раза в течение дня и не чаще трех раз в неделю в дни наиболее высокой работоспособности: во вторник, среду и четверг. После занятия с детьми проводят гимнастику для глаз. Непрерывная продолжительность работы с компьютером на занятиях для детей 5 лет не должна превышать 10 минут и для детей 6–7 лет -15мин.

**Влияние компьютера на нервную систему ребёнка.**

Исследования влияния компьютерных игр на нервную систему дошкольников показали следующее:

* Никакого негативного влияния на нервную систему, органы чувств при занятиях, регламентированных временными методическими рекомендациями «Гигиенические условия организации учебных занятий с применением компьютеров...», не установлено.
* Выявлены некоторые сдвиги адаптационных возможностей организма (АВО) ребенка в ходе занятий. Так, при минимальном исходном уровне АВО после игры отмечается его снижение, что можно объяснить затратой энергии. При исходном сниженном уровне АВО в процессе игры он повышается, т. е. психоэмоциональное напряжение (ожидание неизвестного) после игры снижается. Отсюда следует, что, возможным главным стрессовым фактором является элемент «экзотики» при контакте с компьютером, который при постоянных занятиях исчезает.

**Цель, задачи и направления работы.**

**Цель работы:**

Повышение качества образования через активное внедрение в воспитательно-образовательный процесс информационных технологий.

**Задачи:**

* Повышать познавательную активность детей. Расширить и систематизировать знания детей.
* Учить способам практической деятельности с использованием ИКТ.
* Способствовать развитию психических познавательных процессов: восприятия, внимания, памяти, логического мышления.
* Формировать у детей интерес к разнообразной интеллектуальной деятельности.
* Формировать основы информационной культуры личности.
* Повышать мотивацию детей во время НОД.

**Ожидаемый результат:**

1. Формирование операций логического мышления (анализ, синтез, классификация, сравнение, обобщение, абстрагирование).
2. Формирование представления о понятиях (схема, знак, алгоритм).
3. Овладение умением мысленно разделить предмет на составные части и собрать из частей целое.
4. Формирование конструкторских умений и навыков у детей.
5. Развитие одарённых, талантливых детей, обладающих нестандартным мышлением, способностями в практической деятельности.

**Направления работы:**

* Использование интерактивного оборудования в педагогическом процессе с дошкольниками.
* Подбор и систематизация интерактивных игр и игрового материала в соответствии с возрастом, развитием и интересами детей и образовательной программой ДОУ.
* Осуществление грамотного педагогического руководства интерактивными развивающими играми.
* Обеспечение взаимосвязи учебной, совместной и самостоятельной игровой деятельности детей дошкольного возраста.
* Обеспечение соответствия СанПин при организации педагогического процесса с использованием ИКТ.
* Взаимодействие с родителями по использованию интерактивных игр в домашних условиях.

***Первые опыты применения интерактивных технологий в практике работы позволили мне выявить, что по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников данный способ подачи информации обладает рядом преимуществ:***

* Предъявление информации на экране в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности с ним.
* Расширение объема получаемой информации, увеличение восприятия, лучшее запоминание чему способствует увеличение количества и качества иллюстративного материала *(это важно, поскольку в дошкольном возрасте преобладает наглядно — образное мышление)*
* Движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка.
* Проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей.
* Использование интерактивных игр позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной, что позволяет сформировать устойчивые визуально-кинестетические и визуально — аудиальные условнорефлекторные связи ЦНС.
* Высокая динамика способствует эффективному усвоению материала, памяти, воображения, творчества у детей
* Данные технологии позволяют моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни *(полет ракеты или спутника и другие неожиданности, и необычные эффекты)*.

**Содержание работы.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **НОД** | **Название игры** | **Возраст** |
| **Формирование целостной****картины мира****Развитие речи****Экология****Валеология** | • «Найди тень тень»• «Найди детёныша» (дикие животные)• «Найди детёныша»(домашние животные)• «Кто что ест?»• «Транспорт»• «По грибы мы в лес пойдём»• «Что лишнее»• «Собери портфель» | 2 мл. гр.2 мл. гр. 2 мл. гр. ср. гр. ср. гр. ст. гр. ст. гр. подг. гр. |
| **ФЭМП** | • «Ментальная арифметика» (абакус)• «Сравнение: больше, меньше или равно»• «Сосчитай» | подг. гр. подг. гр. подг. гр. подг. гр. |
| **Изобразительная деятельность** | • «Собери по цвету»• «Краски»• «Определи жанр искусства» | 2 мл. гр. ср. гр. подг. гр. |

**Работа с родителями:**

• **Родительское собрание «Дети и компьютер»**

• **Консультация для родителей: «Дошкольник и компьютер»**

• **Ширмы и папки передвижки**

• **Буклеты**

**Заключение**

В заключение хочется отметить, что в условиях детского сада возможно, необходимо и целесообразно использовать ИКТ в различных видах образовательной деятельности. Совместная организованная деятельность педагога с детьми имеет свою специфику, она должна быть эмоциональной, яркой, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием звуковых и видеозаписей. Всё это может обеспечить нам компьютерная техника с её мультимедийными возможностями. Использование информационных технологий позволит сделать процесс обучения и развития ребёнка достаточно эффективным, откроет новые возможности образования не только для самого ребёнка, но и для педагога. Однако, какими бы положительным, огромным потенциалом не обладали информационно-коммуникационные технологии, но заменить живого общения педагога с ребёнком они не могут и не должны. Использование ИКТ способствует повышению качества образовательного процесса: педагоги получают возможность профессионального общения в широкой аудитории пользователей сети Интернет, повышается их социальный статус. Использование ИКТ в работе с детьми служит повышению познавательной мотивации воспитанников, соответственно наблюдается рост их достижений, ключевых компетентностей. Родители, отмечая интерес детей к ДОУ, стали уважительнее относиться к воспитателям, прислушиваются к их советам, активнее участвуют в групповых проектах.

Список литературы

1. «Логика и математика для дошкольников». Е. А. Носова
2. «Дидактические игры и занятия в ДОУ». Е. Н. Панова.
3. «Ступеньки творчества или развивающие игры». Б. П. Никитин.
4. «Дидактические игры в детском саду». А. И. Сорокина.
5. «Методика обучения математике в детском саду». Е. И. Щербакова.
6. «Игровые занимательные задачи для дошкольников». З. А. Михайлова.
7. Базовый курс PowerPoint. Изучаем Microsoft Office: — СанктПетербург, Современная школа, 2007 г.- 48 с.
8. Башмаков А.И., Башмаков И.А. Разработка компьютерных учебников и обучающих систем. М.: ИИД Филинъ,2003
9. Безека С. В. PowerPoint 2007. Как создать красочную и информативную презентацию, Санкт-Петербург, НТ Пресс, 2008 г.- 192 с.
10. Глебко Александр “Компьютер сводит с ума” www.medmedia.ru/printarticle.html?715591
11. Клюева Т.А. Алгоритм создания презентаций для проведения уроков, лабораторных и практических работ. Методические рекомендации.
12. Овчаров А.В. “Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий”.aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html
13. Пахомов И. В., Р. Г. Прокди Создание презентаций в PowerPoint 2010:— Москва, Наука и техника, 2011 г.- 80 с.