



Муниципальный конкурс профессионального мастерства педагогических работников учреждений общего, дополнительного и дошкольного образования  
«Методическая разработка»

**«Интерактивные игры  
в дошкольном образовании»**

Автор: воспитатель МБДОУ № 46  
Адамович К. О.



Миасский городской округ



## 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.

## Содержание

1. Понятие ИКТ .....	4
2. Интерактивная дидактическая игра.....	5
3. Основные принципы работы.....	7
4. Последовательность проведения интерактивных игр.....	8
5. Требования к развивающим и обучающим программам, применяемым на занятиях.....	9
6. Цель, задачи и направления работы.....	10
7. Перечень авторских интерактивных игр для дошкольников.....	12
8. Заключение.....	13
9. Литература.....	14
10. Приложение.....	15





## Понятие ИКТ.

**Информационные образовательные технологии** – это все технологии в сфере образования, использующие специальные технические средства (ПК, мультимедиа) для достижения педагогических целей.

**Информационно – коммуникационные технологии в образовании (ИКТ)** – это комплекс учебно–методических материалов, технических и инструментальных средств вычислительной техники в учебном процессе, формах и методах их применения для совершенствования деятельности специалистов учреждений образования (администрации, воспитателей, специалистов), а также для образования (развития, диагностики, коррекции) детей.

ИКТ связано с двумя видами технологий: информационными и коммуникационными.

- **Информационная технология** – комплекс методов, способов и средств, обеспечивающих хранение, обработку, передачу и отображение информации и ориентированных на повышение эффективности и производительности труда. На современном этапе методы, способы и средства напрямую взаимосвязаны с компьютером (компьютерные технологии).

- **Коммуникационные технологии** определяют методы, способы и средства взаимодействия человека с внешней средой (обратный процесс также важен). В этих коммуникациях компьютер занимает свое место. Он обеспечивает, комфортное, индивидуальное, многообразное, высокоинтеллектуальное взаимодействие объектов коммуникации.

Соединяя информационные и коммуникационные технологии, проецируя их на образовательную практику необходимо отметить, что основной задачей, которая стоит перед их внедрением является адаптация человека к жизни в информационном обществе.

Абсолютно ясно, что ИКТ становятся основным инструментом, который человек будет использовать не только в профессиональной деятельности, но и в повседневной жизни.

Познавательная активность дошкольников выражается в заинтересованном принятии детьми информации, в желании уточнить, углубить свои знания, в самостоятельном поиске ответов на интересующие вопросы, в проявлении элементов творчества, в умении усвоить способ познания и применять его на другом материале. Познавательная активность является непременной предпосылкой формирования умственных качеств личности, её самостоятельности и инициативности. При правильной педагогической организации деятельности воспитанников и систематической и целенаправленной воспитательной деятельности познавательная активность может и должна стать устойчивой чертой личности дошкольника.



## 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, усвоения знаний и их применения.

Можно выделить: *игры обучающие, контролирующие, обобщающие.*

 **Обучающей** будет игра, если дошкольники, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем результат усвоения знаний будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании материала.

 **Контролирующей** будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ребёнку необходима определенная подготовка.

 **Обобщающие** игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умения действовать в различных ситуациях.

***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 создаёт 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.

### 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 помогает детям воспринимать задания как игру, чувствовать заинтересованность в получении верного результата, стремиться к лучшему из возможных решений.

**Коллективность** – позволяет сплотить детский коллектив в единую группу в единый организм, способный решать задачи более высокого уровня, нежели доступные одному ребёнку.

**Элемент новизны** – внесение новых игр, схем, образцов, возможность проявления творчества.

В связи с отсутствием интерактивной доски в дошкольном образовательном учреждении, для проведения игр я использую мультимедийную установку (экран, проектор, ноутбук). Для ответов детей применяю приём «Волшебная указка» (ребёнок указкой на экране показывает ответ, а педагог тем временем кликает мышкой, так чтобы дети не видели). В старшем дошкольном возрасте дети учатся сами управлять мышкой на ноутбуке (см. Приложение №7).



## Последовательность проведения интерактивных игр.

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*).



Занятия проводятся по подгруппам 4–8 человек, 1–2 раза в неделю, в первой половине дня. После каждого занятия обязательное проветривание помещения. Занятия строятся на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи. При этом компьютер является мощным средством повышения эффективности обучения, значительно расширяя возможности предъявления образовательной и развивающей информации.



## **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.

Кроме того, необходимо помнить о санитарных правилах и нормах использования ИКТ. Согласно нормам СанПиНа должен быть использован экран с размером по диагонали не менее 59–69см. Высота установки 1–1,3м. При работе детей располагают на расстоянии не ближе 2–3 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 – 15 минут.

### **Влияние компьютера на нервную систему ребёнка.**

Исследования влияния компьютерных игр на нервную систему дошкольников показали следующее.

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. психо-эмоциональное 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 образовательной 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.

### Ожидаемый результат:

 Формирование операций логического мышления (анализ, синтез, классификация, сравнение, обобщение, абстрагирование).

 Формирование представления о понятиях (схема, знак, алгоритм).

 Овладение умением мысленно разделить предмет на составные части и собрать из частей целое.

 Формирование конструкторских умений и навыков у детей.

 Развитие одарённых, талантливых детей, обладающих нестандартным мышлением, способностями в практической деятельности.

*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 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 условно-рефлекторные 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*).





## Перечень авторских интерактивных игр для дошкольников.

Образовательная деятельность	Название игры	Возраст
Ознакомление с миром природы Развитие речи Ознакомление с предметным окружением Формирование начальных представлений о ЗОЖ	<ul style="list-style-type: none"><li>• «Чья тень»</li><li>• «Дикие животные»</li><li>• «Найди детёныша» (домашние животные)</li><li>• «Здоровый малыш»</li><li>• «Вершки и корешки»</li><li>• «По грибы мы в лес пойдём»</li><li>• «Что лишнее»</li><li>• «Собери портфель»</li></ul>	2 мл. гр. 2 мл. гр.  2 мл. гр. подг. гр. ст. гр. ст. гр. ст. гр. подг. гр.
ФЭМП	<ul style="list-style-type: none"><li>• «Форма и величина»</li><li>• «К ёжику на день рождения»</li></ul>	ст. гр. подг. гр.
Изобразительная деятельность	<ul style="list-style-type: none"><li>• «Чем рисовал художник»</li></ul>	ст. гр.
Тренажёры (офтальмологические)	<ul style="list-style-type: none"><li>• «Снежинки»</li><li>• «Листопад»</li><li>• «Космос»</li><li>• «Матрёшки»</li><li>• «Облака»</li></ul>	

### Работа с родителями:

- Родительское собрание «Дети и компьютер»
- Консультация для родителей: «Компьютер – вред или польза»
- 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 познавательной деятельности, стали уважительнее относиться к воспитателям, прислушиваются к их советам, активнее участвуют в групповых проектах.





## Литература

1. «От рождения до школы». Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. – 368 с.
2. «Логика и математика для дошкольников». Е. А. Носова. Санкт-Петербург «Детство-Пресс», 2002г.
3. «Дидактические игры и занятия в ДОУ». Е. Н. Панова 2007г.
4. «Ступеньки творчества или развивающие игры». Б. П. Никитин. 1990  
Издательство: Просвещение. – 160 с.
5. «Дидактические игры в детском саду». А. И. Сорокина. 1982г.  
Издательство: Просвещение. – 96 с.
6. «Методика обучения математике в детском саду». Е. И. Щербакова. М.: Академия, 2000. – 272 с.
7. «Игровые занимательные задачи для дошкольников». З. А. Михайлова. 2-е изд. – М.: Просвещение, 1990. – 94 с.
8. Базовый курс PowerPoint. Изучаем Microsoft Office: – Санкт-Петербург, Современная школа, 2007 г. – 48 с.
9. Безека С. В. PowerPoint 2007. Как создать красочную и информативную презентацию, Санкт-Петербург, НТ Пресс, 2008 г. – 192 с.
10. Пахомов И. В., Р. Г. Прокди Создание презентаций в Power Point 2010: – Москва, Наука и техника, 2011 г. – 80 с.
11. Овчаров А.В. «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий»
12. <http://pedsovet.org/>
13. <http://docs.cntd.ru/document/499023522>