

«Интерактивные игры по познавательному развитию старших дошкольников».

В современном обществе повышение качества дошкольного играет важную роль. ФГОС предъявляет новые требования к педагогу ДОО и его профессиональной компетентности. Педагог должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, широко использовать их в своей педагогической деятельности.

Актуальной проблемой современного дошкольного образования является использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Одним из средств ИКТ являются интерактивные дидактические игры.

Интерактивная игра - это метод обучения и воспитания, в котором соединяются функции образования, развития и воспитания детей. Одним из ведущих направлений применения интерактивной игры является исследовательская и познавательная деятельность ребёнка.

Главным преимуществом интерактивных игр является наглядность - инструмент усвоения новых понятий, свойств, явлений. Кроме наглядности, дети так же воспринимают новую информацию на слух, с помощью движения объектов. Ребёнок может самостоятельно действовать, выбирать интерактивные игры, сам контролировать темп и количество выполняемых заданий, что отвечает принципу индивидуализации, в соответствии с ФГОС ДО.

Возможно применение интерактивных игр в сочетании с традиционными играми и обучением. Важно использовать ИКТ в соответствии с санитарно-эпидемиологическими требованиями.

Таким образом, использование интерактивных игр в образовательной деятельности ДОО даёт возможность качественно обновить воспитательно-образовательный процесс и повысить его эффективность.

В настоящее время важным является обеспечение познавательного развития детей старшего дошкольного возраста посредством внедрение интерактивных дидактических игр.

Задачи педагогической деятельности:

- изучить методику создания интерактивных игр с помощью программы Microsoft Power Point с использованием триггеров;
- составить интерактивные игры для дошкольников как средства организации образовательного процесса в соответствии с ФГОС ДО;
- подготовить консультации для родителей «Дошкольник и компьютер».

Использование интерактивных игр в работе с детьми дошкольного возраста

Основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра.

Перед педагогами часто возникает вопрос о возможности повышения уровня образовательной деятельности детей в соответствии с увлечениями «нового поколения» - частым использованием гаджетов, компьютерных игр. Возникает вывод, что использование интерактивных дидактических игр (ИДИ) может стать частью образовательного процесса, отвечающего современным потребностям.

Под интерактивной игрой мы понимаем 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 личности ребёнка. При этом развивается восприятие, зрительно - моторная координация, образное мышление; познавательная мотивация, произвольная память и внимание; умение построить план действий, принять и выполнить задание.

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

Для развития и обучения малышей уже создано большое количество компьютерных игр. В Интернете они доступны для свободного пользования. Однако при необходимости не составит труда самостоятельно создать собственный продукт - интерактивную игру, которая будет соответствовать определенным целям, возрасту, направленности, тематике, особенностям данной группы детей. При этом дошкольник увидит на экране именно то, что запланировано педагогом на данном этапе образовательного процесса. 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.

Основной формой использования ИКТ в нашей практике является создание презентаций в программе Microsoft PowerPoint.

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 даёт готовые знания, сколько побуждает обучающихся к самостоятельному поиску, исследованию.

Требования к развивающим и обучающим программам, применяемым в ДОО

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.

При отборе и создании 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;
- текст задания должен озвучиваться диктором, либо взрослым;
- задания должны быть интересны, понятны, просты в управлении;
- задания должны соответствовать возрастным особенностям;
- задания должны быть занимательными;
- задания должны быть грамотными;
- задания должны 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, необходимо помнить о соблюдении санитарных правил использования ИКТ. Согласно нормам СП 2.4.3648-20 п. 2.4.4, диагональ интерактивной доски должна составлять не менее 165,1 см. На интерактивной доске не должно быть зон, недоступных для работы. Активная поверхность интерактивной доски должна быть матовой. Размещение проектора интерактивной доски должно исключать для пользователей возможность возникновения слепящего эффекта.

В пункте 2.10.2 определены возможности использования электронных средств обучения в процессе специально организованных занятий. Занятия с использованием компьютера для детей 5–7 лет 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 5-7 лет не должна превышать 7 минут.

Влияние компьютера на нервную систему ребёнка

Исследования влияния компьютерных игр на нервную систему дошкольников показали следующее.

1. При соблюдении гигиенических условий организации учебных занятий с применением компьютеров негативного влияния на нервную систему, органы чувств 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 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.

Создание интерактивных игр с помощью программы MS Power Point

Для создания обучающей игры-презентации изначально необходимо:

- определить обучающие задачи, с учётом возрастных и индивидуальных особенностей, требований программы;
- продумать игровую мотивацию: что будем делать, для кого или для чего;
- определить способ выполнения задания: как это делать;
- уточнить, как ребёнок должен действовать в игре, чтобы решалась обучающая задача.

В интерактивной игре, созданной в программе MS Power Point, объект-триггер включает проигрывание анимации собственного объекта или других объектов слайда. Объектами-триггерами называют такие объекты, которые обладают способностью длительно находиться в одном из двух более устойчивых состояний и чередовать их под воздействием внешних сигналов. При нажатии на один объект-триггер может проигрываться анимация нескольких объектов одновременно или цепочкой. Педагоги сами решают, как и когда будут появляться или исчезать объекты во время просмотра презентации.

Самый простой пример использования триггеров – это выбор правильного ответа. При щелчке по правильному ответу, которым может быть любой объект: картинка, кнопка, фигура, текст, включается выбранная вами анимация, например «исчезновение» объекта, а в случае щелчка по неправильному ответу сработает другая анимация.

Благодаря триггерам можно добиться большей динамики при проведении занятий, организовать уникальные дидактические игры для работы на интерактивной доске.

Технологические приёмы, которые можно осуществить с помощью триггеров:

- перемещение отдельного объекта;
- изменение объекта (изменение цвета заливки, содержания текста, размера объекта, его исчезновение).
- появление нового объекта на экране не по общему щелчку мыши или

нажатию клавиши «Пробел», а по щелчку на определённый объект нашего учебного эпизода.

Опыт применения интерактивных технологий в практике работы позволяет сделать вывод, что по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников данный способ подачи информации обладает рядом преимуществ.

Представление информации на экране в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности.

Расширение объёма 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 ребёнка.

Проблемные задачи, поощрение ребёнка при их правильном решении являются стимулом познавательной активности детей.

Использование интерактивных игр позволяет включаться трём видам памяти: зрительной, слуховой, моторной, что позволяет сформировать устойчивые визуально-кинестетические и визуально-аудиальные условно-рефлекторные связи ЦНС.

Данные технологии позволяют моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полёт ракеты или спутника и другие неожиданности, и необычные эффекты).

Расширению объёма получаемой информации, увеличению восприятия, лучшему запоминанию способствует увеличение количества и качества иллюстративного материала.

Интерактивные игры делают образовательный процесс в ДОУ разнообразным, живым, познавательным и ненавязчивым для детей, они повышают мотивацию у детей к обучению, что особо важно для старших дошкольников, которых они учат новым формам взаимодействия, сотрудничества при этом дети учатся оценивать свои возможности и достижения. Использование интерактивных игр совместно с традиционными методами и технологиями повышают эффективность образования и воспитания старших дошкольников.

Старший воспитатель Малий Н.А.