

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Центр развития ребенка – Детский сад №7 «Остров сокровищ»  
городского округа «город Якутск»

**ТЕМА САМООБРАЗОВАНИЯ:  
«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ  
ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР  
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»**

Воспитатель высшей категории  
Афанасьева Варвара Петровна  
МБДОУ ЦРР Д/с №7 «Остров сокровищ» г. Якутск

Современное образование может быть продуктивным, если в его содержание будут заложены потребности современных детей, а процесс обучения и воспитания будет осуществляться с учетом их особенностей, потенциала и возможностей. А для этого педагоги должны разрабатывать и использовать в своей профессиональной деятельности инновационные технологии воспитания и обучения, опираясь на особенности современных детей. Создавать такие условия, в которых ребенок будет развивать воображения и творческие способности, проявлять познавательную инициативу, удовлетворит свою потребность к самореализации.

Как показывают исследования, посвященные вопросам информатизации дошкольного образования, компьютерные игры способны оказывать влияние на формирование следующих психических познавательных процессов, личностных качеств и навыков:

- более раннее формирование важнейших операций мышления, таких как обобщение и классификация;
- раннее развитие знаковой функции сознания;
- облегчение процесса перехода психического действия из внешнего плана во внутренний;
- развитие памяти и внимания детей;
- формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов;
- развитие мелкой мускулатуры и моторики руки;
- более легкое усвоение прохождения новой темы и закрепления пройденного материала детьми;
- развитие сенсорных способностей;
- более активного пополнения словарного запаса.

Актуальность формирования информационно-образовательной среды в дошкольном учреждении обусловлено ФГОС дошкольного образования, который выделяет требования к уровню классификации педагогических работников образовательного учреждения в соответствии с квалификационной характеристикой по соответствующей должности (п.1.2.): «Уровень квалификаций педагогических и иных работников образовательного учреждения для каждой занимаемой должности должен соответствовать квалификационным характеристикам по соответствующей должности. При этом педагогические работники должны обладать основными компетенциями, ... владении информационно-коммуникативными технологиями и умением применять их в воспитательно-образовательном процессе...»

Между тем, при реализации ИКТ в образовательном процессе ДООУ возникает ряд проблем, решение которых является предметом исследования:

При внедрении ИКТ как «игрушки», встают следующие вопросы: сколько времени ребенок находится за компьютером, влияние игры на состояние психического и физического здоровья, искусственная «аутизация» и отказ от коммуникативных отношений, возникновение ранней компьютерной зависимости.

При внедрении компьютерных технологий обучения в детских садах возникают трудности экономического характера: не хватает средств на техническое оснащение помещений, создание локальной сети внутри учреждения, осуществление необходимой технической поддержки, приобретения лицензионного программного обеспечения и прикладных программных средств.

Остается актуальной проблема профессиональной компетенции педагогов: необходимо уметь не только пользоваться современной техникой, но создавать собственные образовательные ресурсы, быть грамотным пользователем сети Интернет.

**Цель работы:** Выявление эффективности дидактических интерактивных игр при проведении НОД для повышения качества воспитательно - образовательного процесса в ДОУ

**Задачи:**

- изучить состояние проблемы использования дидактических интерактивных игр при проведении НОД в ДОУ;
- разработать и апробировать технологию создания дидактических интерактивных игр в воспитательно-образовательном процессе;
- создать тематическую копилку дидактических интерактивных игр;
- увеличить объем использования информационно-компьютерных технологий с субъектами образовательного пространства: педагоги, родители, воспитатели.

Непосредственно образовательная деятельность в детском саду имеет свою специфику. Она должна быть эмоциональной, яркой, с привлечением большого количества иллюстративного материала, с использованием звуковых и видеозаписей. Все это может обеспечить нам компьютерная техника с ее мультимедийными возможностями. Наиболее эффективная форма организации работы с компьютером в детском саду, которую мы используем в своей работе — проведение НОД с использованием мультимедийных презентаций с дидактическими интерактивными играми.

На данный момент нами разработана и апробируется технология мультимедийного сопровождения образовательного процесса.

Поэтому, в своей практике мы используем электронные дидактические игры с использованием анимации, триггеров (переключателей), а также игры, разработанные по программе смарт нотебук, которые построены с учетом возрастных особенностей дошкольников, с включением в них занимательных вопросов, игр, красочных анимированных слайдов, которые являются прекрасными помощниками при проведении НОД.

Мы используем дидактические игры, сделанные с помощью программы Microsoft Point Power при проведении НОД как один из этапов, в виде физкультминуток, динамических пауз, в совместной деятельности педагога и детей в течение дня по усмотрению воспитателя, при индивидуальной работе и проведении различных мероприятий. Это позволяет усилить эффект “Сюрпризных моментов”, полностью раскрыть задуманные темы НОД и различных мероприятий.

При использовании ИКТ в работе с детьми учитываем многие факторы.

- Игровые компьютерные задания должны быть незначительными по времени.

Отдаем предпочтение небольшим по объему играм либо играм, предполагающим выполнение задания по определенным этапам с последующим сохранением полученных результатов.

- Важно соблюдать условия для сохранения здоровья ребенка. Обязательно включаем в НОД с использованием ИКТ игры, направленных на профилактику нарушения зрения и отработку зрительно-пространственных отношений.

- Для проведения НОД с использованием мультимедийных презентаций используем мультимедийный проектор. Согласно санитарным нормам расстояние от экрана до стульев, на которых сидят дети, - 2-2, 5 метра.

При проведении образовательной деятельности с использованием компьютерных технологий помним, что каким бы положительным, огромным потенциалом они не обладали, но заменить живое общение педагога с ребенком они не могут и не должны.

В нашей копилке электронных дидактических игр имеются игры по образовательным областям «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально — коммуникативное развитие» и дидактические компьютерные игры с триггерами к занятиям по программе «Мир открытий» Л.Г. Петерсон и компьютерные игры с национальным компонентом (см. мультимедийное приложение).

**Дидактические игры для развития познавательного процесса — восприятие -**

«Поставь цифры по порядку», «Найди свой домик»

«Игралочка», части 1 и 2 и «Игралочка». Ступенька к школе. Часть 3.

Игры на закрепление счета и числа и т.д.

**Дидактические игры для развития познавательного процесса — внимание -**

«Ориентировка на Листе», «Чего не хватает», «Угадай, из чего сделан предмет»

Дидактические игры по развитию познавательного процесса — памяти «Найди Пару»,

«Вспомни что было нарисовано», «Рассмотри картинку», «Угадай, кто это?»

**Дидактические игры для развития познавательного процесса —**

**Воображения -** Сюжетные игры по сказке «Репка», «Колобок»

**Дидактические игры для развития познавательного процесса — мышления -**

«Найди цветок», «Найди место», «Чего не хватает?», «Кто кем будет?», «Зеркало»

**Дидактические игры с национальным компонентом -** «Привяжи лошадь к коновязи (сэргэ)», «Где чьи сережки? Помоги найти маме и дочери», «Найдите лишнюю лошадь», «Сайыына хас саастаагын таай эрэ».

Из приведенных данных видно, что проведение образовательной деятельности с детьми с активным использованием мультимедийных компьютерных технологий, дает положительную динамику в развитии всех участников образовательного процесса:

**Для педагога:**

- существенно повышает мотивацию педагогов к использованию ИКТ, снижает трудоемкость работы при подготовке и проведении образовательной деятельности;
- позволяет изменить роли воспитателя (поддержка учебного процесса и его координация) и воспитанника в образовательном процессе (активная вовлеченность в процесс познания);
- дает возможность реализовать принципиально новые формы и методы обучения, в том числе самостоятельного индивидуализированного обучения.

**Для детей:**

- изменение роли воспитанника в образовательном процессе (активная вовлеченность в процесс познания);
- переход детей от пассивного восприятия представленной информации к активному участию в образовательном процессе;
- создает мотивационно процессу обучения на более высоком уровне;
- вызывает повышенный интерес и положительный эмоциональный настрой у детей;
- активизирует познавательную и мыслительную деятельность дошкольников;
- способствует тренировке психических процессов дошкольников;
- уменьшает утомляемость, дольше сохраняет работоспособность.



## Игра «Привяжи лошадь к коновязи

(сарга)»  
Лошадь с длинной гривой привяжи к коновязи посередине.

Привяжи лошадь с чепраком на коновязь не с чорооном и не с лошадью.

На скутскую лошадь привяжи на коновязь с чорооном



Найдите лишнюю лошадь

1



2



3



4





«Сайыына хас саастаагын таай эрэ».  
Сайыына сааьа чороон ахсаанын кытта  
ТЭН.

2

1

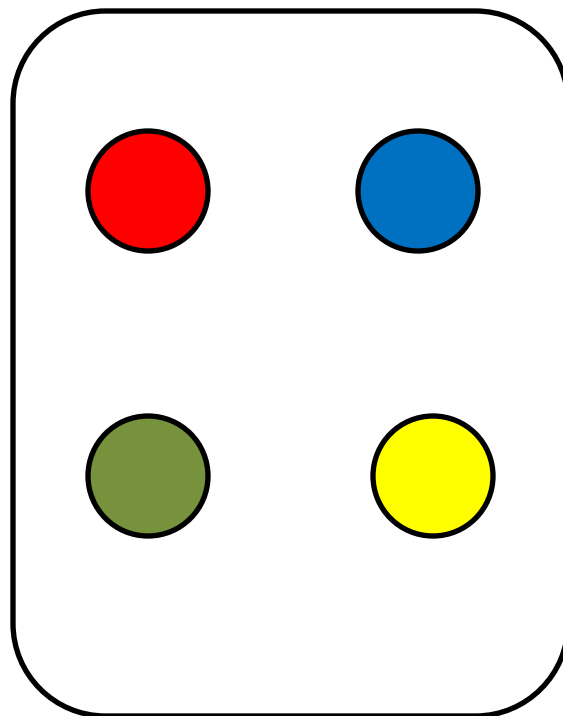
3

4

5

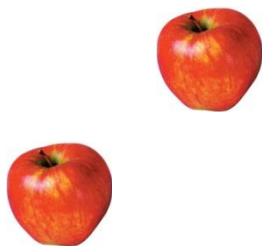


Какого цвета шарик нужно дать Желтому человечку  
Желя?



# Игра «Собери яблоки»

Положи на тарелку столько яблок, сколько показывает число, стоящее внизу



3



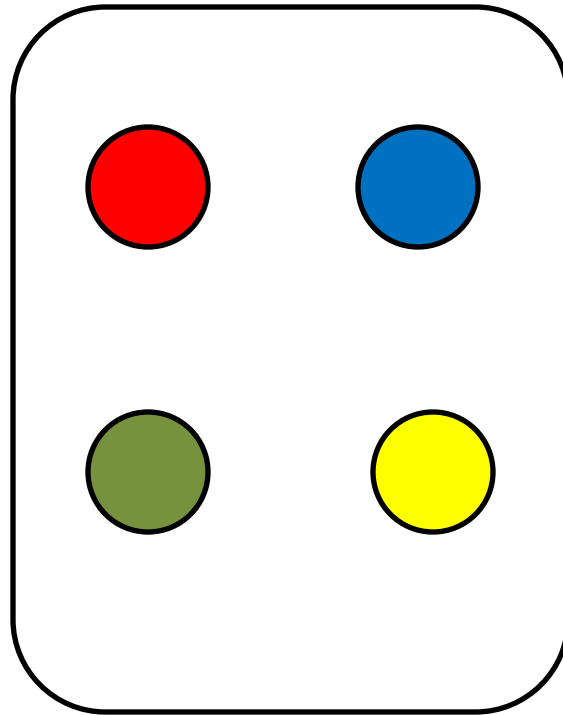
1



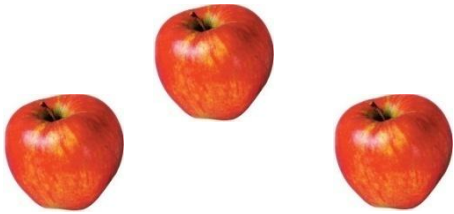
2



3



Положи на тарелку столько яблок, сколько показывает число, стоящее  
внизу



3

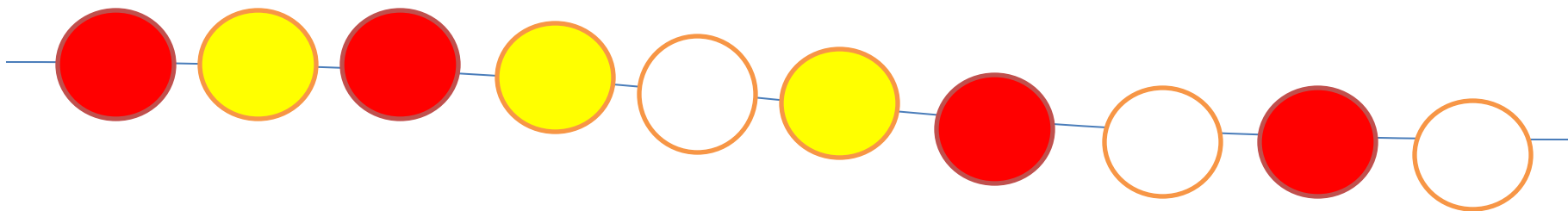
1

2

3

Собери  
бусинки»

Какие огоньки в гирлянде не зажглись? Покрась круги нужным  
цветом



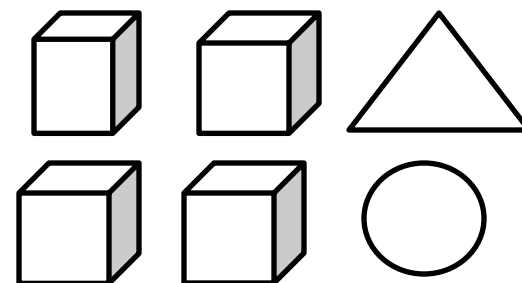
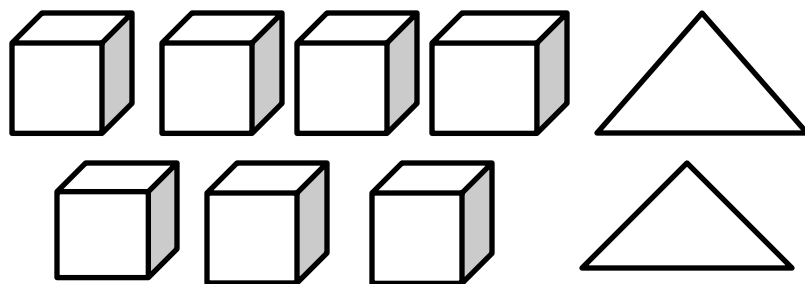
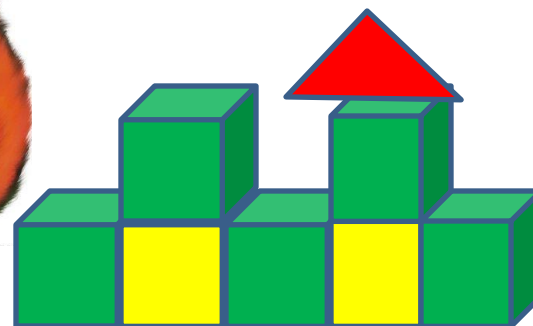
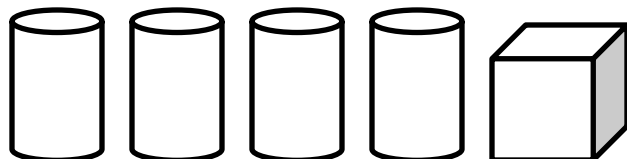
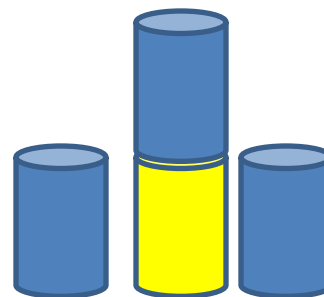
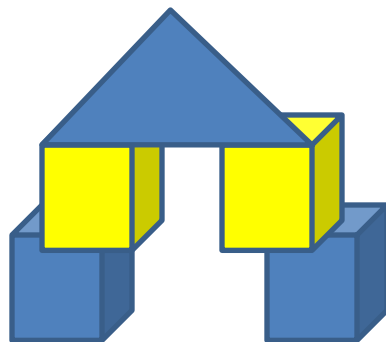


# Задания из рабочей тетради «Игралочка» по программе Петерсона «Мир знаний».

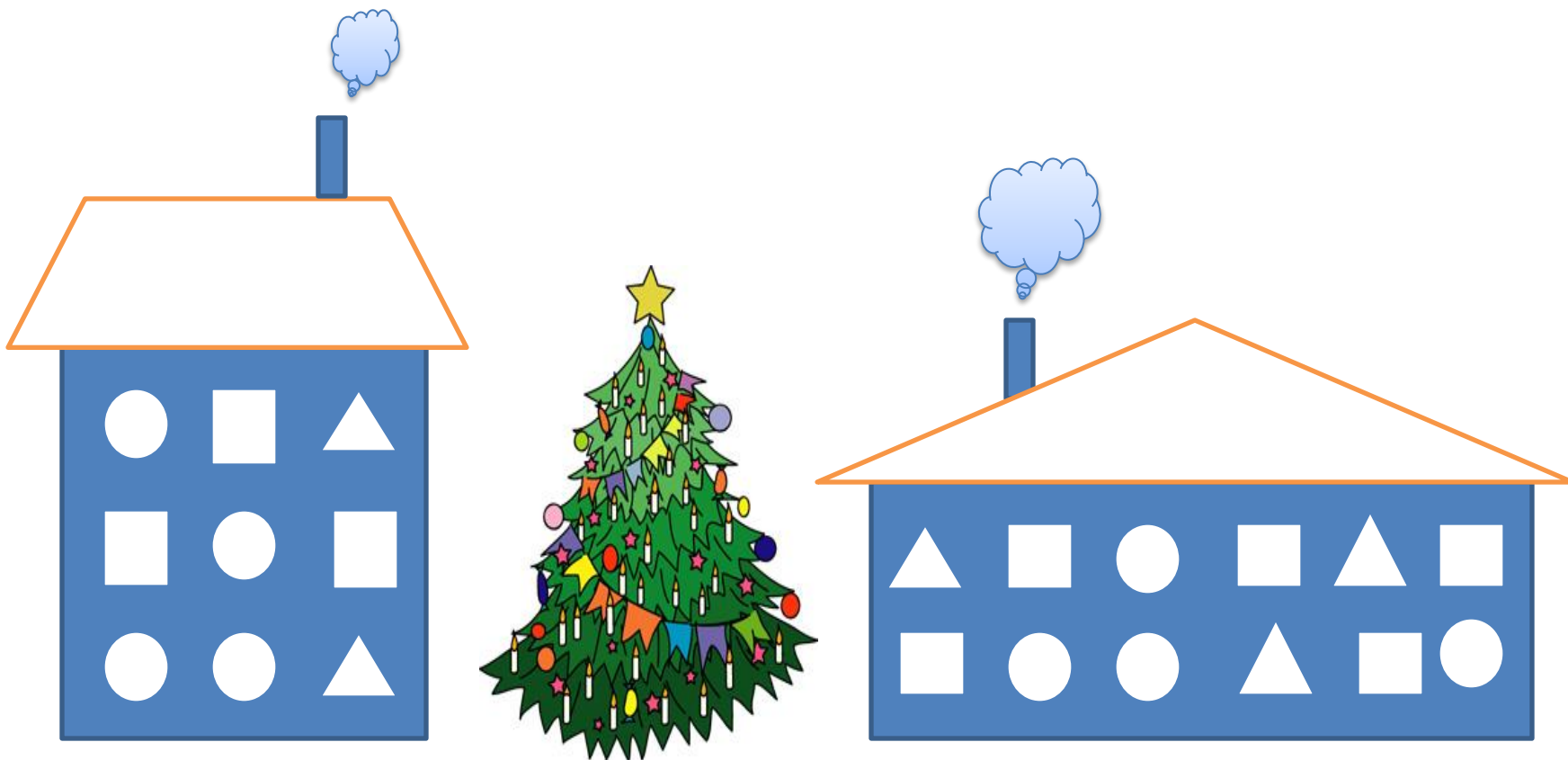
Зверюшки играют в кубики.

Какую из этих групп кубиков взял каждый для своей постройки?

Раскрась эти кубики в цвет фигур, из которых звери строят

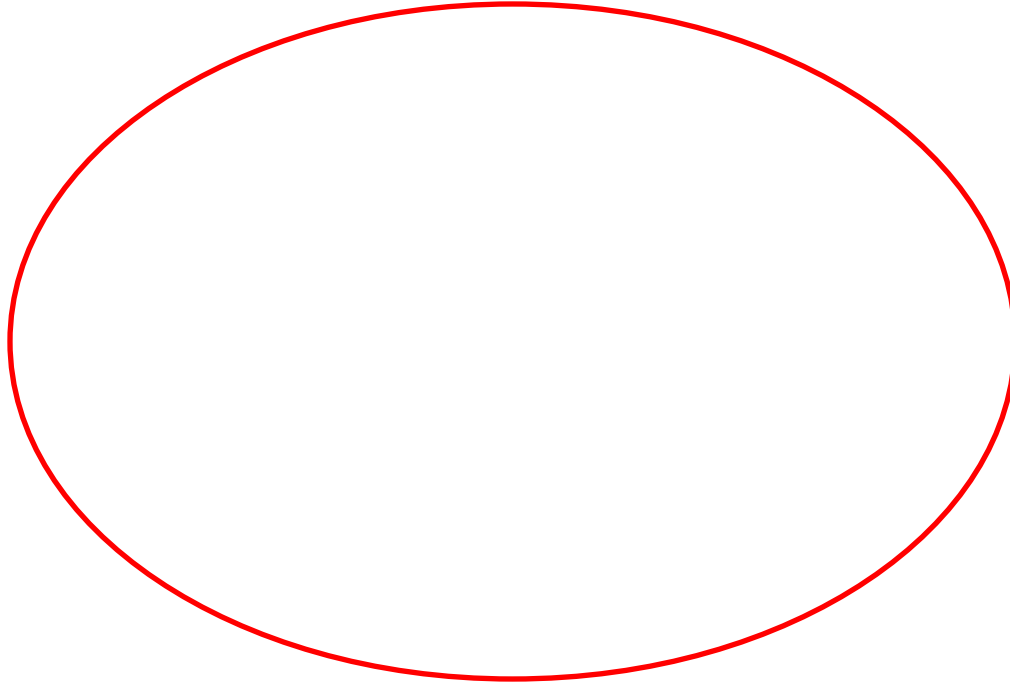


В доме, расположенном справа от елки, покрась крышу в красный цвет,  
Слева от елки – в желтый. Зажги в каждом доме столько окошек одинаковой  
формы,  
сколько показывает число внизу.





В красный кружок собери все красные предметы



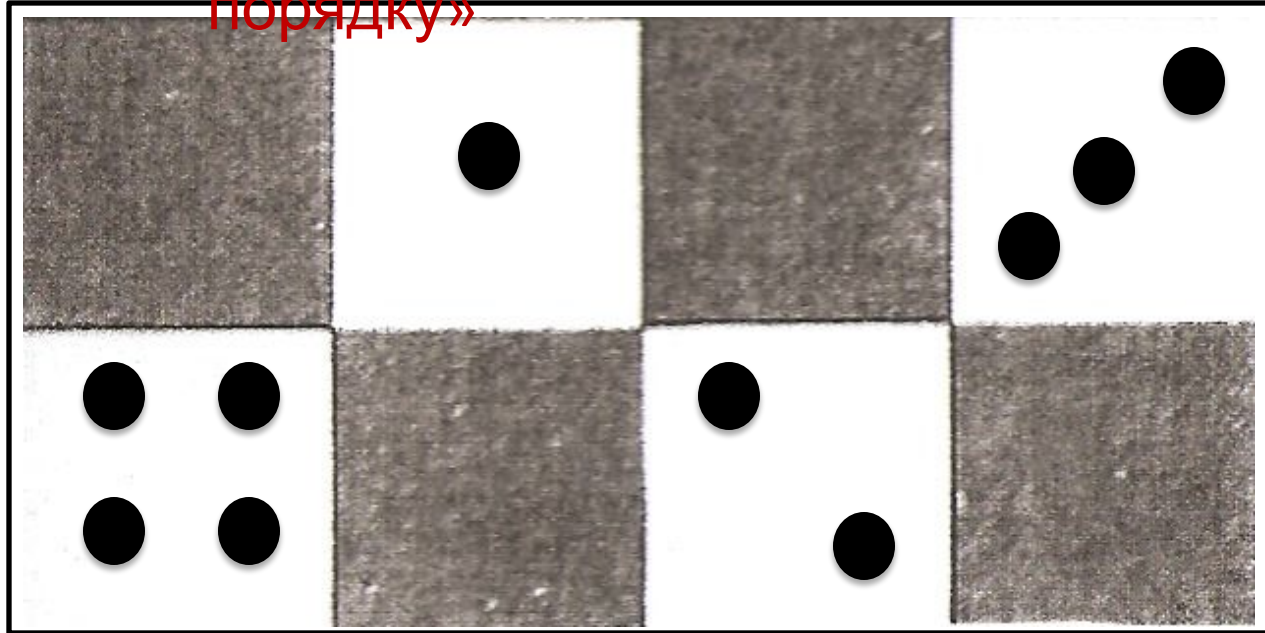
«Найди

цветок»

На какой из этих картинок **цветок выше листочка, но ниже грибочка?**



«Поставь цифры по  
порядку»



1 4 3 2