

Актуальные педагогические практики: обобщение и распространение опыта

**Кушнарера Александра Николаевна,**

воспитатель,

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад №1 «Росток» города Лесосибирска»

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ В ДОУ**

**Аннотация.** В настоящее время остро стоит вопрос о внедрении цифровых технологий в образовательный процесс. Вспомним, что основная задача современного дошкольного образования - это создание таких условий, которые способствовали бы развитию ребенка, раскрытию его потенциала, чтобы он мог быстро реагировать на изменяющиеся условия, был способен обнаруживать новые проблемы и задачи, находить пути их решения.

И из опыта педагогической деятельности видно, что справиться с этой задачей намного легче благодаря использованию ИКТ в различных видах образовательной деятельности.

**Ключевые слова:** Научные исследования по использованию развивающих и обучающих компьютерных игр, организованные и проводимые специалистами Ассоциации «Компьютер и детство» показали, что благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты: дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины; осваивают признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать; быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве; тренируется эффективность памяти и внимания; развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз; развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления; уменьшается время, как простой реакции, так и реакции выбора.

В этой статье речь пойдет об использовании развивающих и обучающих электронных игр в познавательном развитии детей дошкольного возраста.

Актуальные педагогические практики: обобщение и распространение опыта

Все известно, что ведущей деятельностью дошкольника является игра, поэтому развивать познавательные процессы легче через электронные дидактические игры. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.

**Цель:** развитие познавательной активности детей дошкольного возраста посредством информационно-коммуникационных технологий.

**Задачи:**

1. Сформировать первичные представления дошкольников об окружающем мире в процессе ознакомления с компьютерными играми.
2. Сформировать познавательные и игровые действия.
3. Развивать речевую активность в процессе компьютерной игры.
4. Развивать познавательный интерес к интерактивной деятельности посредством ИКТ.

Электронные дидактические игры активно использую в образовательном процессе в течение прошлого года и продолжаю использовать в этом году.

Хочу обратить Ваше внимание на он-лайн платформу «Учи.ру». Учи.ру – это он-лайн платформа, где дети всех возрастных категорий выполняют задания в интерактивной форме. Изначально эта платформа была разработана для детей школьного возраста. В настоящее время создан отдельный блок для детей дошкольного возраста. Задания можно выполнять как в ДОО совместно с воспитателем, так и дома самостоятельно или с родителями.

Итак, чтобы начать работу на «Учи.ру», необходимо воспитателю сначала зарегистрироваться самому, создать свою группу, а затем зарегистрировать всех своих воспитанников в этой группе. Далее приходят логины и пароли для каждого зарегистрированного участника.

Воспитатель получает детальную статистику о результатах по каждому ребенку. В любой момент можно узнать, сколько заданий выполнили, сколько вре-

Актуальные педагогические практики: обобщение и распространение опыта  
мне было затрачено на их выполнение, какие задания и темы вызвали наибольшую сложность. (Приложение 1)

Обучение в игровой форме Учи.ру – это отличный способ сделать свои занятия еще более яркими, используя компьютер или интерактивную доску в группе. (Приложение 2)

За выполнение курса каждый ученик получает электронный сертификат, который можно распечатать. Для всех желающих Учи.ру запускает олимпиады. Наградами для ребят становятся сертификаты, сборники задач, электронные журналы, мультфильмы. Родители получают благодарственные письма.

Когда ученик решает правильно, то получает небольшие поощрения. Допустил ошибку — реши дополнительную карточку. Конечно, дети не только ошибаются, но и проверяют обучающую систему «на прочность»: что будет, если я отвечу неправильно, если я не буду соблюдать условия этой игры. Авторы Учи.ру всё продумали до мелочей и сделали с юмором.

Игры нашли живой отклик у детей, и вдохновили меня на дальнейшее творчество и развитие профессионализма в этом направлении.

При использовании электронных дидактических игр, конечно, нужно соблюдать санитарно-гигиенические требования.

После проведения электронной игры проводить физкультминутку для снятия зрительного и мышечного напряжения. (Приложение 3)

Каждый день многие находятся в состоянии поиска и стремления к совершенствованию в области применения информационных технологий. Каждый ребёнок это – личность и его способности развиваются в той деятельности, в которой он занимается по собственному желанию и с интересом. Информационно-коммуникационные технологии являются таким средством, они открывают перед воспитателем и детьми безграничные возможности для эффективной творческой работы.

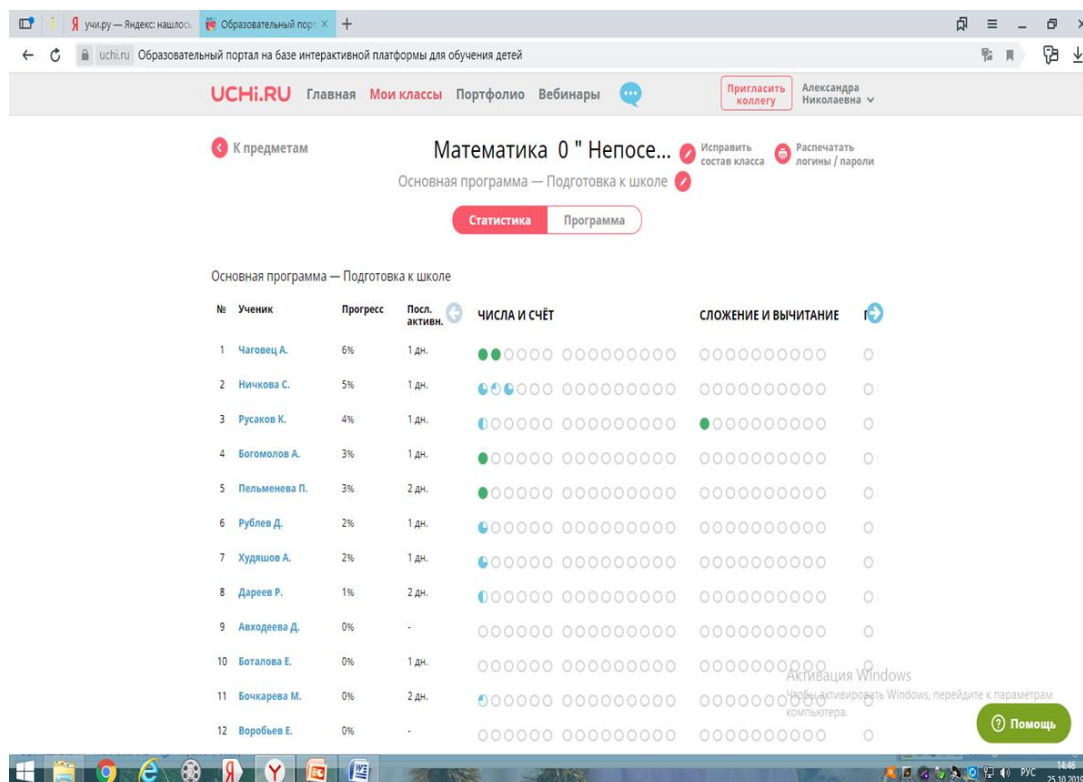
**Результаты:** в процессе мониторинговых мероприятий (наблюдений и диагностических заданий) были выявлены, что у моих воспитанников:

## Актуальные педагогические практики: обобщение и распространение опыта

1. Повысилась познавательная активность.
2. Сформировалось умение классифицировать, сравнивать, выявлять причинно-следственные связи.
3. Сформировались навыки сотрудничества и умения работать как самостоятельно, так и в группе сверстников.
4. И самый главный, на мой взгляд, результат – это то, что у детей исчезла боязнь неудач, ошибок, неправильного ответа. Ведь компьютерная игра подводит ребенка к самостоятельному решению задач без каких-либо замечаний и нравочений, нередко свойственных педагогам. Вследствие чего появилась способность к самоконтролю.

Приложение 1

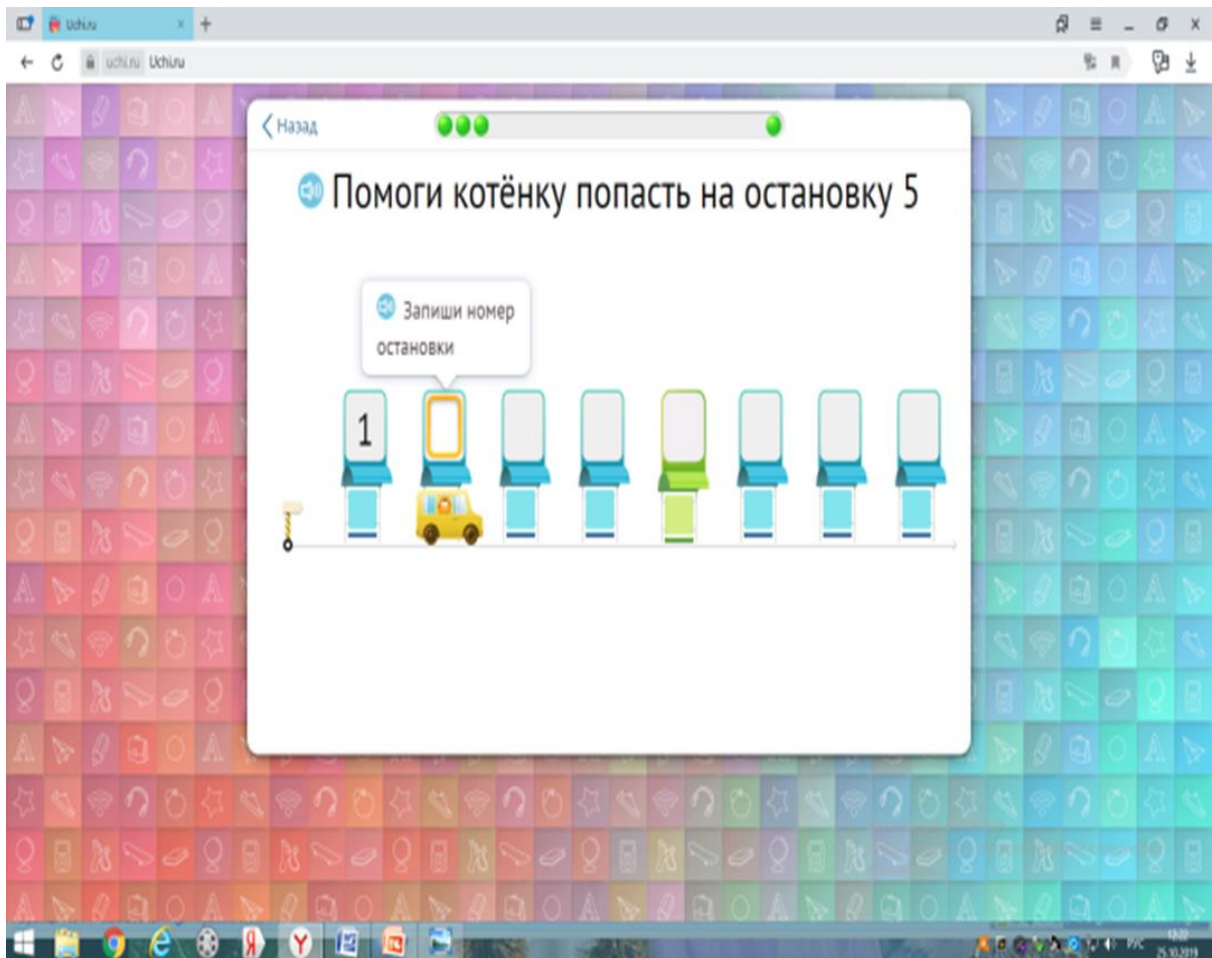
### Диагностика и мониторинг



Приложение 2

### Обучение в игровой форме

## Актуальные педагогические практики: обобщение и распространение опыта



### Требования к использованию икт в образовательном процессе (по САНПИН)

- 6 лет (1-2 гр. зд.) – 15 минут
- 6 лет (3 гр. зд.) – 10 минут
- 6 лет (группа риска по состоянию зрения) – 10 минут
- 5 лет (1-2 гр. зд.) – 10 минут
- 5 лет (3 гр. зд.) – 7 минут
- 5 лет (группа риска по состоянию зрения) – 7 минут

### Оптимальное использование ИКТ

- 5 – 6 лет 1 – 2 раза в неделю
- Занятия в первой половине дня – оптимальны
- Занятия во второй половине дня – допустимы с 15.30 – 16.30

Актуальные педагогические практики: обобщение и распространение опыта

- Рекомендуемые дни: вторник, среда (по пятницам занятия не рекомендуются)
- Для профилактики зрительного переутомления целесообразно проводить упражнения для глаз

Приложение 3

Зарядка для глаз (Каждое упражнение выполнять 4-5 раз)

