**Мотивационные возможности ИКТ в формировании у детей средней группы**

**элементарных математических представлений**.

В последнее время в связи введением в действие Федеральных государственных требований к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования изменилась форма и структура образовательной программы ДОУ. Актуальным является вопрос внедрение информационно-коммуникативных технологий в процесс обучения.

В настоящее время я акцентирую свое внимание на внедрении ИКТ в процесс математического развития своих дошколят.

*«Кто с детских лет занимается математикой, тот развивает внимание, тренирует свои мозг, свою волю, воспитывает настойчивость и упорство в достижении цели»* гласитизречение *А. Маркушевича.*

Исходя из этого, я определила для себя следующую задачу, которую мне необходимо решить в ближайшее время: **сделать информационно-коммуникативные технологии своими помощниками в обучении детей математике.**

В непосредственной образовательной деятельности я использую следующие формы обучения:

-мультимедийные презентации и слайды;

-компьютерные игры;

-развивающие компьютерные программы;

**Мультимедийная презентация** - одна из составляющих использования ИКТ в непосредственной образовательной деятельности. Наиболее доступным средством для создания собственных компьютерных обучающих продуктов является программа Power Point – мастер создания презентаций.

Презентацию использую как способ вовлечения детей в образовательную деятельность. Причем презентация стала для меня своеобразным планом занятия, его логической структурой.

Использование мультимедийных презентаций и слайдов с помощью программы PowerPoint позволяет сделать непосредственно образовательную деятельность:

-эмоционально окрашенными,

-привлекательными,

-вызывает у ребенка живой интерес,

-является прекрасным наглядным пособием и демонстрационным материалом, что способствует хорошей результативности.

Я составила интересные презентации «Веселый счет», «Цветик-семицветик», «Геометрические фигуры», «Прогулка с Лунтиком», «Больше, меньше, равно» и др. Они позволяют закрепить содержание тематической презентации, развивают логическое мышление, речь, воспитывают такие важные качества, как умение выслушать ответы товарищей.

Благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты:

* дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины;
* глубже постигаются понятия числа и множества;
* быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве
* тренируется эффективность внимания и память;
* формируется тончайшая координация движений глаз.
* воспитывается целеустремлённость и сосредоточенность;
* развивается воображение и творческие способности;
* развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления.

**Компьютерные игры** – новый вид развивающего обучения математике.

Они открывают новые возможности использования педагогических приемов в развитии логического мышления:

1. Подбирать материал разной степени сложности, учитывая зону ближайшего развития ребенка;

2. Делать “видимыми” проблемы в развитии ребенка, трудно обнаруживаемые при традиционном обучении, показать, как трансформировать выявленные проблемы в специальные задачи обучения.

3. Посмотреть на работу воспитателя с новых позиций, переосмыслить методические приемы, обогатить себя новыми знаниями и умениями.

В процессе использования компьютерных игр я решаю следующие задачи:

-Развитие интеллектуальной сферы детей: развитие мышления, памяти, внимания, формирование предметных знаний, умений , навыков.

-Развитие мотивационной сферы: формирование потребности в знаниях, способах познания;

-Развитие волевых качеств: формирование целеустремленности, умения владеть собой, уверенности в своих силах.

-Развитие эмоциональной сферы.

-Формирование учебной деятельности в целом.

Компьютерная игра для ребенка почти всегда удовольствие, он играет с увлечением и воспринимает игру как отдых. Именно этот факт делает компьютерные игры незаменимым наставником, воспитывающим и образовывающим ребенка, без лишних нравоучений не вызывая протеста или скуки. А значит , навыки и взгляды, которые возникли благодаря игре, останутся в активной памяти надолго.

**Компьютерные программы** **я использую**  предназначенные для развития элементарных математических представлений детей 4-5 летнего возраста. Программы для обучения счету и обозначению множества цифрой, закрепления знаний о величине предметов, их форме, знакомства с геометрическими фигурами (плоскими: кругом, квадратом, прямоугольником, треугольником и др.). Ориентировка в пространстве (близко, далеко, справа, слева) и во времени (сутки, день, месяц, год). Компьютерные математические программы помогают детям закрепить представление о том, что число не зависит ни от предметного содержания множества, ни от пространственного расположения его элементов.

«В компьютерных программах этой серии дети упражняются в прямом и обратном порядковом счете, учатся решать задачи на сложение и вычитание, определять состав числа (в пределах 10)». Они внимательно всматриваются в картинки на экране, изображающие разные фигуры, и с интересом отыскивают их в окружающих предметах. При успешном счете, решении задач, правильном выборе на экране дорисовываются картинки, предметы перемещаются, изменяется игровая ситуация, ребенку предлагаются новые более трудные задания. Благодаря этим программам занятия приобретают непринужденный характер, вызывают желание добиться успеха.

Компьютерные математические игры, помогая закрепить, уточнить конкретное математическое содержание, способствуют совершенствованию наглядно-действенного мышления, переводу его в наглядно-образный план, формируют элементарные формы логического мышления, учат анализировать, сравнивать, обобщать предметы, требуют умения сосредоточиться на учебной задаче, запоминать условия, выполнять их правильно. Компьютерные математические игры не навязывают детям темп игры, в них учитываются ответы детей при формировании новых заданий, тем самым, обеспечивая индивидуальный подход к обучению.

При этом не стоит забывать, что продолжительная работа за компьютером приводит к зрительному переутомлению, что, в свою очередь, может привести к снижению остроты зрения. Ребёнок среднего дошкольного возраста может проводить за компьютером не более 10-15 минут, после чего необходимо сделать перерыв и небольшую гимнастику для глаз.

В заключении хотелось бы сказать о том, что применение информационных технологий в учебном процессе хотя и трудоемкий процесс во всех отношениях, но он оправдывает все затраты, делает обучение более интересным, увлекательным и содержательным. Воспитатель вправе выбирать свою технологию и методы работы, но каждый воспитатель обязан работать во благо развития ребенка. Главный принцип – принцип деятельности – можно проиллюстрировать древней мудростью: «Скажи мне, и я забуду. Покажи мне, - я смогу запомнить. Позволь мне сделать самому, и это станет моим навсегда».