Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлениемдеятельности по физическому развитию детей «Лучик»

Сообщение

из опыта работы по теме:

« Компьютерные развивающие игры в познавательной деятельности детей дошкольного возраста»

 Шугаипова Т.И.,

 воспитатель

п.Коммунистический

2013г.

СЛАЙД 1 Титульный лист

 "Кто не идет в ногу со временем сегодня,

 тот рискует не попасть в завтра"

 Нашу повседневную жизнь уже больше невозможно представить себе без информационно-коммуникативных технологий. Их использование в воспитательно-образовательном процессе в дошкольном образовательном учреждении — это одна из самых новых и актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике. Так как современное общество требует знаний работы с информационными компьютерными технологиями, целесообразно начать взаимодействие ребенка с компьютером, интерактивным оборудованием ужев дошкольном образовании. Ведь чем раньше мы это начнем, тем быстрее будет развиваться наше общество,

 Использование нами информационно-коммуникативных технологий в образовании дошкольников позволяет расширить творческие возможности педагога и оказывает положительное влияние на различные стороны психического развития детей. Компьютер, интерактивное оборудование являются самыми современными инструментами для обработки информации и служат мощным техническим средством в образовательной деятельности. Они играют роль незаменимого помощника в воспитании и общем психическом развитии дошкольников, потому что привлекательны для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они воспринимают их. На наш взгляд, использование компьютера в образовательной деятельности является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения, развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона. Образовательный процесс с использованием интерактивных комплексов становится более качественным, интересным и плодотворным. При условии постоянного применения электронных, мультимедиа обучающих программ повышается качество образования детей дошкольного возраста.

 Процесс познания маленького человека отличается от процесса познания взрослого. Взрослые познают мир умом, а маленькие дети эмоциями. Для взрослых людей информация первична, а отношение вторично. А у детей все наоборот: отношение первично, информация вторична.

Таким образом, становится очевидно, что для того чтобы повысить познавательную активность дошкольника в непосредственно образовательной деятельности, необходимо преподносить информацию в наиболее интересной и привлекательной форме, позволяющей вызывать у ребенка положительную эмоциональную реакцию.

Игра для дошкольников –один из самых лучших способов развития познания окружающего мира. Она помогает сделать знания более понятными, дает возможность примерить на себя различные роли, вступить в разноплановые отношения с ровесниками и взрослыми. В игре ребенок получает возможность научиться самостоятельно находить выход из предложенных ситуаций, получать новые знания и использовать их, избавиться от страхов и психологических проблем. Использование компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности, дает возможность в полной мере решить все эти задачи.

На сегодняшний день в нашем образовательном учреждении применение информационных компьютерных технологий носит систематический характер. Накопленный опыт мы готовы представить вашему вниманию.

 Приглашаем вас в виртуальное путешествие «От слов к делу». СЛАЙД 2

Наше путешествие мы условно разделим на две части: теоретическую и практическую. Начнем со СЛОВА.

СЛАЙД 4

К более глубокому изучению информационных технологий и их систематическое применение в непосредственно образовательной деятельности детей дошкольного возраста нас побудил ряд следующих факторов:

 - желание повышать интерес дошкольников к окружающей действительности;

 - стремление повышать познавательную активность и желание самореализации ребенка в непосредственно образовательной деятельности;

 - желание организовать наиболее "привлекательный" и продуктивный образовательный процесс;

- скудность имеющегося наглядного материала;

 - несоответствие в полной мере программным задачам предлагаемых цифровых образовательных ресурсов;

 - стремление к организации современного, прогрессивного образовательного процесса.

СЛАЙД 5

 Целью создания нами развивающих компьютерных игр и их систематическое применение являетсяповышение познавательной активности у детей дошкольного возраста в непосредственно образовательной деятельности образовательной области «Познание» посредством использования компьютерных развивающих игр.

Мы ставим перед собой следующие задачи:

1. Способствовать формированию представленийу детей об окружающем мире.
2. Способствовать развитию познавательной активности детей.
3. Способствовать созданию положительной эмоциональной реакции в процессе непосредственно образовательной деятельности.
4. Развивать умение у дошкольников работать с интерактивной доской.

 5 . Воспитывать желание самореализации в процессе образовательной деятельности.

СЛАЙД 6

Область применения развивающих компьютерных игр:

Непосредственно образовательная деятельность образовательной области "Познание", индивидуальная работа.

Участники: дети 4 - 7 лет (воспитанники средней, старшей, подготовительной групп).

СЛАЙД 7

Для повышения познавательной активности дошкольников в непосредственно образовательной деятельности мы создаем и применяем:

-упражнения;

-игры;

-виртуальные прогулки и путешествия;

-демонстрации;

СЛАЙД 8

В работе при создании и воспроизведении данного продукта деятельности используются следующие программы:

- PowerPoint – программа для создания презентаций, наиболее часто и широко используемая и достаточно хорошо изученная нами. Дает широкие возможностидля создания игр, упражнений, демонстраций;

- Photoshop – графический редактор, позволяющий сделать любое изображение наиболее адаптированным кзадачам и условиям конкретных игр, демонстраций;

- MovieMaker аудио и видео – редактор, позволяющий нам делать нарезку видеоролика, звукового файла также в соответствии с задачами и условиями конкретных игры, демонстрации;

(Пример: 3 мультипликационных фильма «Баба Яга знакомит с правилами дорожного движения» (общей продолжительностью около 13 минут) скомпоновано нами в один 3-минутный ролик. Это позволило нам уложиться во временные рамки и использовать только информацию, соответствующую возрасту детей и программным задачам.

- ActivInspire – программа, поставляемая с интерактивным оборудованием. С ее помощью мы создаем флипчарты. К сожалению, дает массу возможностей применения педагогами школ, нежели воспитателями ДОУ. Нами с удовольствием применяется, но мало изучена.

В нашем дошкольном образовательном учреждении созданы хорошие материально – технические условия для данного вида деятельности, имеется доступ к сети интернет. При создании и применении развивающих компьютерных игр нами используются следующие технические средства:

-ПК, при помощи которого осуществляется поиск и получение информации, создаются цифровые образовательные ресурсы, передается информация на интерактивную доску;

-интерактивныйкомплекс, с помощью которого воспроизводится информация с ПК, преподносится наиболее качественная публичная трансляция материала, обеспечивается возможность коллективного участия в компьютерных играх ;

-документ – камера дает возможность воспроизводить небольшие изображения для публичной визуализации на интерактивную доску.

СЛАЙД 9

При создании и использовании развивающих компьютерных игр нами предполагается получить следующий результат:

- Повышение качества образования в образовательной области "Познание" у детей 4 - 7 лет ;

- повышение интереса у детей к окружающему миру;

- расширение кругозора дошкольников;

- самореализация дошкольника, желание принимать непосредственное участие в образовательном процессе, выражать свою точку зрения;

- восприятие дошкольником компьютера как естественной составляющей непосредственно образовательной деятельности.

СЛАЙД 10

Мы не собираемся останавливаться на достигнутом и планируем не только продолжать работу в данном направлении, но и совершенствовать ее. В ближайшей перспективе нами планируется:

- использование ИКТ, цифровых образовательных ресурсов в других образовательных областях образовательной деятельности, в совместной деятельности взрослого с детьми в разных режимных моментах;

- создание медиа – теки.

СЛАЙД 11

В заключении хотелось бы отметить, что лучшим подтверждением того, что мы делаем правильную и нужную работу в данном направлении, служат горящие глаза наших детей, их желание участвовать в образовательном процессе, узнавать новое, делиться накопленными знаниями, высказывать свою точку зрения, практически (посредством работы с интерактивной доской) проверить, подтвердить ее правильность. Мы призываем педагогов использовать информационные компьютерные технологии, цифровые образовательные ресурсы, в частности, развивающие компьютерные игры в своей работе, и лучшей наградой за этот достаточно нелегкий, кропотливый труд будет благодарность и успехи ваших подопечных.

СЛАЙД 2А теперь можно перейти к ДЕЛУ.

СЛАЙД 3 Практическая часть.

Перед вами звездная карта, где звезды – это игры, которые мы уже использовали в своей работе с начала учебного года. Компьютерные игры, обсуждения, демонстрации мы создаем в соответствии тематикой, программными задачами непосредственной образовательной и используем как часть непосредственно образовательной деятельности.

1. «Осенний пейзаж». Игра создана в программе PoewerPoint. Проводилась с детьми средней группы.Детям было предложено поиграть в художников. Задание –необходимо выбрать из предложенных осенние признаки и создать картину - осенний пейзаж. Предлагалось озвучить свою точку зрения, попробовать обосновать, подтвердить ее правильность посредсвом игровых манипуляций с интерактивной доской.
2. «Как готовятся к зиме животные и растения».Демонстрация создана в программе PoewerPoint. Для создания фонового изображения была использована программа «Фотошоп», так найти картинку с одновременным на ней изображением берлоги, водоема, муравейника, опадающей лиственницы, лопуха, опавших листьев не представлялось возможным. Дети подготовительной группы закрепляли знания о том, как готовятся к зиме лягушка, муравьи, медведь, насекомые, лиственница, лопух, однолетние растения. Эта же игра была нами предложена и детям старшей группы, только им предлагалось вспомнить как готовятся к зиме только муравьи, медведь, насекомые.
3. «Фрукты-овощи». Игра создана в программе PoewerPoint.Принцип «Что здесь лишнее?». Детям было предложено исключить лишний из ряда объектов (из фруктов – ягоду, из овощей – гриб).
4. «Фрукты и овощи из корзины». Игра создана в программе ActivInspire.Детям средней группы предлагалось посмотреть, какой урожай лежит в корзине, доставая по одному объекту, классифицировать объекты (овощи – фрукты), в соответствии с этим расположить овощи на изображении огорода (сняли урожай с грядки, фрукты – на изображении фруктового сада(собрали урожай в саду).
5. «Грибы – ягоды». Игра – упражнение создано в программе PoewerPoint. Вначале, закрепление знаний о грибах и классифицируют съедобные – ядовитые (Съедобные складываем в корзину, ядовитые оставляем в лесу). Затем, развитие речи - дети упражняются в назывании предложенной ягоды и словообразовании, отвечая на вопрос «Какое варенье?».
6. «Перелетные птицы». Игра создана в программе PoewerPoint. Демонстрация с целью закрепления знаний о перелетных птицах и игра «Кто лишний?» (оставляем перелетных птиц, зимующую исключаем).
7. «Одежда». Игра создана в программе ActivInspire.Предложенную одежду классифицируем по принципу: одежда для теплого и для холодного времени года.
8. «Оденем куклу на прогулку».Игра создана в программе PoewerPoint. Детям средней группы предлагалось из предложенного количества одежды выбрать осеннюю. Путем манипуляции с интерактивной доской осенняя одежда появляется на кукле, детям предлагается обосновать свой выбор. Одежду, не пригодную для данного времени года мы убираем (также предлагается обосновать свою точку зрения).
9. «История одного платья». Демонстрация создана в программе PoewerPoint. Закрепление знаний о профессиях модельер, закройщик, швея(что делают, какие используют инструменты в работе).
10. «Животные нашего леса».Упражнение создано в программе PoewerPoint. Применен Photoshop для создания изображения одновременно содержащего медвежью берлогу, лисью нору, дупло, куст, пень.. По условным обозначениям вынесенным в кружки над изображением животного дети подготовительной группы составляли короткий рассказ о диких животных (заяц, белка, лиса, медведь, лось) – где живут, чем питаются, наиболее развитые органы чувств, качества, основные черты характера, педагог дополнял, обогащал их рассказы интересными фактами.
11. «Накрываем стол».Упражнение создано в программе ActivInspire. Воспитатель озвучивает задание - манипуляции с предметами для чаепития, используя предлоги на, под, около. Ребенку необходимо выполнить озвученное задание верно.
12. «Вредно – полезно». Игра создана в программе ActivInspire. Детям подготовительной группы предлагалось доставать из сумки продукты питания, расположить полезные продукты на столе, а вредные для здоровья выбросить в мусорную корзину. Игра прошла очень интересно. Дети активно дискутировали что полезно для нашего организма и почему. А вредные продукты вначале с сожалением выкидывали в мусорную корзину. Но все –таки пришли к выводу о необходимости данного поступка и закрепили понимание того, что как бы ни был внешне привлекателен и приятен на вкус вредный продукт, стоит от него отказаться. Ведь главная ценность человека – это здоровье и его надо беречь.
13. «Животные и растения жарких стран». Демонстрация создана в программе PoewerPoint. Путешествие по местам, где очень жарко, особенности их флоры и фауны
14. «Климатические зоны». Закрепление знаний о глобусе, карте, климатическими зонами, особенностях их природных условий, флоры, фауны.
15. «Зимний пейзаж». Игра создана в программе PoewerPoint. Позволяет создавать картину, «наполняя» ее зимними признаками (необходимо выбрать верные из предложенных). Способствует закреплению знаний о времени года «Зима».
16. «Южанину о зиме».Демонстрация + игра создана в программе PoewerPoint. Дети рассказывали южному мальчику о том, что такое зима. В ходе игры закрепляем знания детей о зимних признаках, зимней одежде, зимних забавах. В конце мы рассказали южному мальчику, что этому замечательному времени года посвящаются стихи, его часто изображают на картинах, о нем пишутся музыка и песни. Детям предлагалось немного расслабиться закрыть глаза и прослушать музыкальные композиции Вивальди 4 времени года (Зима. Декабрь. Январь. Февраль), а затем подискутировать, рассказать что представляли себе во время прослушивания.
17. «С какого дерева лист». Игра создана в программе PoewerPoint. Детям предлагалось вначале вспомнить названия лиственных и хвойных деревьев, а затем лист, хвойную ветку верно соотнести с деревом.

 СЛАЙД 2. На этом наше виртуальное путешествие подошло к концу. И нам в свою очередь хотелось бы узнать ваше мнение, интересен и полезен был ли для вас представленный нами опыт; правильную ли и нужную работу на ваш взгляд мы проводим.