|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Раздел плана | Сроки | Форма работы | Практические выходы |
| «Интерактивные  технологии в обучении и воспитании» | Сентябрь  1-2 неделя | Презентация  Сообщение | Презентация на тему:  «Интерактивные методы воспитания»  Сообщение на тему:  «Интерактивные технологии в обучении и воспитании» |
| Сентябрь  3-4 неделя | Статья  Презентация | Статья на тему:  "Я и дома и в саду с физкультурою дружу»  Презентация на тему: «Здоровый образ жизни семьи-залог успешного воспитания ребёнка» |
| Использование интерактивных игр в воспитании и обучении детей | Октябрь  1-2 неделя | Презентация  Составление плана | -Презентация на тему: «Интерактивные игры в образовательном процессе ДОУ»  -Составление перспективного планирования на год по проведению интерактивных игр |
| Октябрь  3-4 неделя | Интерактивные игры | -Проведение интерактивных игр в системе образовательного и воспитательного процессов ДОУ. |
| Использование мультимедиа проектора и интерактивной доски в образовательном процессе ДОУ. | Ноябрь  1-2 неделя | Вечер развлечений  Презентация  Беседа | -Проведение вечера развлечений на тему: «Олимпийские игры» с использованием м\м проектора |
| Ноябрь  3-4 неделя | Сообщение  Презентация | Сообщение и презентация на тему:  «Использование мультимедиа проектора и интерактивной доски в образовательном процессе ДОУ». |
| Использование компьютерных игр в познавательном развитии | Декабрь  1-2 неделя | Компьютерные игры | Составление и подборка различных компьютерных игр для реализации творческого проекта |
| Декабрь  3-4 неделя | Проект | Разработка и проекта:  «Использование компьютерных игр в познавательном развитии старших дошкольников» |
|  | Январь | Проект  Практические занятия  Анкетирование  Игра | Реализация проекта:  «Использование компьютерных игр в познавательном развитии старших дошкольников» |

**План работы по самообразования воспитателя**

**Воспитателя Фокиной О.В.**

**Группы №8**

**МДОУ д\с № 53 «Мишутка»**

**Тема:**

**«Интерактивные**

**технологии в обучении и воспитании»**

**Введение**

*«Дети – это счастье, созданное нашим трудом. Занятия, встречи с детьми, конечно, требуют душевных сил, времени, труда. Но, ведь и мы счастливы тогда, когда счастливы наши дети, когда их глаза наполнены радостью»*

*В.А.Сухомлинский*

Социально-экономическое развитие современного общества неразрывно связано с научно-техническим прогрессом. Информационно- коммуникационные технологии прочно входят во все сферы жизни человека. Соответственно, система образования предъявляет новые требования к воспитанию и обучению подрастающего поколения, внедрению новых подходов, которые должны способствовать не замене традиционных методов, а расширению их возможностей*.*

**Пояснительная записка**

Термин «интерактивность» происходит от английского слова interaction, которое в переводе означает «взаимодействие». Интерактивность — понятие, используемое в области информатики и коммуникации; описывает характер взаимодействия между объектами. Новизна компьютера и интерактивного оборудования отражаются в расширении и обогащении содержания знаний, умений и навыков ребенка, в интенсификации образования, в изменениях динамики процесса психического развития. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную деятельность обучающихся и усиливают усвоение материала.

Интерактивное педагогическое взаимодействие – это интенсивная целенаправленная деятельность педагога и учащихся по организации взаимодействия в целях развития.

Интерактивность – способы и средства взаимодействия человека с информационной средой или ее отдельными элементами: интерактивное телевидение, интерактивная игра, интерактивная обучающая компьютерная программа, интерактивная доска.

Интерактивность в обучении – характеристика непосредственного или

опосредованного средствами обучения взаимодействия субъекта в процессе обучения с образовательной средой.

Интерактивное обучение – обучение, погруженное в общение, групповая форма организации образовательного процесса, позволяющая более эффективно решать дидактические задачи.

Интерактивный – англ. язык (interactive: inter – между, меж; active от act – действовать, действие). Возможность взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо.

Интерактивные технологии – организация процесса обучения, основанная навзаимодействии всех участников образовательного процесса, обучающего познания(коллективное взаимодействие)

Эффективность образовательного процесса с использованием информационных технологий зависит как от качества применяемых педагогических программных средств, так и от рационального и умелого их введения в образовательный процесс. В настоящее время приоритетное значение имеет решение психолого-педагогических проблем компьютерного обучения, которое непосредственно связано с разработкой продуктивных обучающих программ и методик.

Человеческое сознание использует два механизма мышления. Один из них позволяет работать с абстрактными цепочками символов, с текстами и т.п. Этот механизм мышления обычно называют символическим или логическим. Второй механизм мышления обеспечивает работу с чувственными образами и представлениями об этих образах. Его называют образным, интуитивным. Физиологически логическое мышление связано с левым полушарием человеческого мозга, а образное мышление – с правым полушарием. Каждое из полушарий человеческого мозга является самостоятельной системой восприятия внешнего мира, переработки информации о нем и планирования поведения в этом мире.

Левое полушарие представляет собой как бы большой и мощный компьютер, имеющий дело со знаками и процедурами их обработки. Речь, мышление словами, рационально-логические процедуры переработки информации и т.п. – все это реализуется именно в левом полушарии. В правом же полушарии реализуется мышление на уровне чувственных образов: эстетическое восприятие мира, музыка, живопись, ассоциативное узнавание, рождение принципиально новых идей и открытий и т.п. Весь тот сложный механизм образного мышления, который нередко определяют одним термином «интуиция», и является правополушарной областью деятельности мозга. Нередко правополушарное мышление связывают с деятельностью в искусстве. Иногда это мышление даже называют художественным. Однако и более формализованные виды деятельности в существенной мере используют интуитивный механизм мышления.

По данным исследования, проведенного С.В. Гурьевым ,логическое мышление выделяет лишь некоторые, наиболее существенные элементы знания и формирует из них однозначное представление об изучаемых объектах и процессах, в то время как подсознание обеспечивает целостное восприятие мира во всем его многообразии.

Очень важно, чтобы полушария мозга ребенка работали одновременно и сбалансированно. Тогда у него формируется нормальная координация, он прекрасно воспринимает музыку, у него проявляются артистические и художественные способности.

Использование информационных технологий в образовательном процессе детей дошкольного возраста позволяет пропорционально развивать оба полушария головного мозга, что эффективно сказывается на продуктивности мышления ребенка, обогащении его интеллектуальной сферы, сохранении и укреплении здоровья. Использование современных информационных технологий в работе со старшими дошкольниками является также эффективным средством воспитания и развития у детей творческих способностей, формирования их личности,

Основная цель педагога применять ту или иную компьютерную программу с учётом конкретных условий воспитательно -образовательного процесса, использовать ее содержание для развития памяти, мышления, воображения, речи у каждого конкретного ребенка. Именно от педагогического мастерства зависит то, как ненавязчиво и незаметно можно оживить образовательный процесс, расширить и закрепить полученный детьми опыт . Применение компьютерной техники и информационных технологий позволяет также повышать мотивацию детей к занятиям, обучать их сотрудничеству и новым формам общения друг с другом и педагогами, формировать осознанную оценку ребёнком своих достижений, поддерживать положительное эмоциональное состояние ребёнка в процессе занятий, повышать эффективность коррекционной работы.

**Цель:** Использование современных информационных технологий в работе со старшими дошкольниками.

**Интерактивное обучение и воспитание одновременно решает несколько задач:**

- развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между детьми, воспитателем и родителями;

- решает информационную задачу, поскольку обеспечивает детей необходимой информацией, без которой невозможно реализовывать совместную деятельность;

- развивает общие учебные умения и навыки (анализ, синтез, постановка целей и пр.), то есть обеспечивает решение обучающих задач;

- обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к чужому мнению.

-интерактивное обучение и воспитание отчасти решает еще одну существенную задачу. Речь идет о релаксации, снятии нервной нагрузки, переключении внимания, смене форм деятельности и т. д.

**Список литературы**

1.  Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий / Г.К. Селевко. – М.: НИИ школьных технологий, 2006.

 2. Горвиц Ю. М. Развивающие игровые программы для дошкольников. НИТ в дошкольном образовании.

3. Горвиц Ю.М. Новые информационные технологии в системе образования.

4. Гурьев С.В. Использование компьютера в образовательном процессе детей дошкольного возраста. Интернет –ресурс сайта Rus.edu

5. Сеймур Пейперт. Образование в просвещенном обществе. // Компьютерные инструменты в образовании. № 1, 2001 г

6. Плужникова  Л. Использование компьютеров в образовательном процессе. Дошкольное воспитание, 2000, № 4.

7. Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю. Педагогический словарь. -

М.: Академия, 2001.

8.Атемаскина Ю. В., Богославец Л. Г. «Современные педагогические технологии», С-П «ДЕТСТВО-ПРЕСС» 2011.

9.Веракса Н. Е., Веракса А. Н. «Проектная деятельность дошкольников», Москва 2008.

10.Никитин Б. П. «Ступеньки творчества или развивающие игры», Москва «Просвещение» 1990.

11.Новая интерактивная энциклопедия, Москва

«Махаон» 2012

12.Микляева Н.В. Интерактивная педагогика в детском саду, Москва

«Сфера» 2012