**Проект «Использование мультимедийных технологий в воспитательно – образовательном процессе с детьми старшего дошкольного возраста».**

|  |
| --- |
| Авторы проекта: |
| Дети старшего дошкольного возраста, родители и педагоги МАДОУ «Золушка» |
| Вид проекта |
| Информационно- игровой |
| Длительность |
| Долгосрочный |
| Возрастная группа |
| 5-7 лет (старший дошкольный возраст) |
| Цель проекта |
| Формирование у детей старшего дошкольного возраста предпосылок поисковой деятельности, интеллектуальной инициативы через использование мультимедийных технологий. |
| Задачи проекта |
| * Развитие у детей познавательных способностей, творческого воображения, творческого мышления, коммуникативных навыков;    Стимулирование умственной активность детей;   * Разработать и апробировать технологию мультимедийного сопровождения воспитательно-образовательного процесса; * Создать тематическую копилку мультимедийных презентаций. |
| Гипотеза |
| Использование мультимедийных технологий в воспитательно – образовательном процессе будет способствовать развитию у детей старшего дошкольного возраста интеллектуальных, творческих способностей, и что очень актуально в раннем детстве - умение самостоятельно приобретать новые знания. |
| Актуальность |
| Отечественные и зарубежные исследования по использованию компьютерных технологий в детских садах убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этого, но и особую роль в развитии интеллекта и в целом личности ребенка (С. Новоселова, Г. Петку, И. Пашелите, С. Пейперт, Б. Хантер и др.). По мнению большинства педагогов и психологов, грамотно подобранные компьютерные технологии - наш незаменимый помощник в обучении и воспитании дошкольников. Анализируя деятельность нашего ДОУ, хочется отметить, что использование педагогами мультимедийных технологий в работе с детьми находится на низком уровне. |
| Предполагаемый результат |
| Дети всесторонне развиты, пополнив свой жизненный опыт благодаря игровой деятельности с мультимедийными технологиями. У них появился интерес к творчеству. Использование компьютерных игровых ситуаций вносит разнообразие в непосредственно- образовательную деятельность и способствует улучшению качества знаний. |
| Принципы построения проекта |
| 1. Принцип доступности и индивидуальности; 2. Принцип сознательности и активности; 3. Принцип непрерывности образовательного процесса; 4. Принцип систематичности и последовательности; 5. Принцип «не навреди!»; 6. Принцип всестороннего и гармоничного развития личности; 7. Принцип системного чередования нагрузок и отдыха. |
| Этапы реализации проекта |
| I этап - организационно- подготовительный.  Цель: подготовить базу для решения основной цели проекта.   * Изучена методическая литература по теме. * Проведен тщательный подбор оборудования и материалов для практической деятельности. * Перед началом работы по проекту мы с родителями познакомились с целями, задачами проекта, постаралась убедить их в необходимости оказания помощи и серьёзного отношения к исследованиям, заданиям и играм детей. * Проведены консультации для родителей с целью: научить применять компьютерные игровые методы и приемы работы с ребенком для закрепления полученных знаний и умений в домашних условиях. * Проведен мониторинг по выявлению уровня знаний в индивидуальном порядке с последующим анализом полученных результатов на начало года. В связи, с чем составлен перспективный план работы на год для улучшения качества знаний детей, для повышения интереса к образовательной деятельности.   II этап - основной.  Цель: реализация поставленных задач.   * Непосредственно - образовательная деятельность строится в занимательной, игровой форме с использованием мультимедийных технологий. * Включение мультимедийных игр в режимные моменты.   III этап - заключительный.  Цель: обобщить результаты работы, наметить перспективу в дальнейшей работе.  Промежуточная диагностика (в середине года) не предусмотрена основной общеобразовательной программой МАДОУ «Золушка», но можно в данный момент сделать следующие выводы: дети активнее проявляют интерес к совместной образовательной деятельности с педагогом по решению проблемных игровых ситуаций. Тот материал, который подается в сравнении, сопоставлении побуждает детей постоянно рассуждать, анализировать, делать собственные выводы, учиться их обосновывать, выбирать правильное решение среди различных вариантов. Использование мультимедийных игр в реализации программ способствует активной деятельности детей. Они с интересом участвуют в образовательных моментах, не переутомляются, т.к. виды деятельности регулярно сменяют друг друга. Ко всему прочему у ребят формируются предпосылки необходимые для успешного обучения в начальной школе.  Считаю, тему этого проекта актуальной и буду продолжать работать над ней. |

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИСТОЧНИКИ

|  |
| --- |
| http://adalin.mospsy.ru |
| http://www.nelidovo.edu.ru |
| http://www.solnet.ee |
| Агафонов В. Твой друг компьютер. – М.: Новая школа, 1996. |
| Агафонова И.Н. Учимся думать. Сб. занимательных логических задач, тестов, упражнений // Уч. Пособие. – СПб.: МиМ – Экспресс, 1996 |
| Алешина «Ознакомление дошкольников с окружающей действительностью – М.2001 |
| Антошин М.К. Учимся работать на компьютере – М. Айрис-Пресс 2007 |
| Асарин С. Смекалка для малышей. Занимательные задачи, загадки, ребусы, головоломки. – М.: Омега, 1996 |
| Васильева М.А. Методические рекомендации к программе воспитания и обучения в детском саду – М. ИД «Воспитание дошкольника» 2004 |
| Волина В. Занимательная математика для детей – С-Пб.:Дидактика, 1994 |
| Горвиц Ю. М.Развивающие игровые программы для дошкольников // Информатика и образование. №4, 1990, с.100-106 |
| Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. - М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 1988. |
| Джеральд А. Фридман, Дуглас Д. Лемон, Тони Т. Уорнок, Как работает компьютер. // Еженедельное приложение к газете “Первое сентября”, газета “Информатика”, № 33 1996 |
| Дуванов А.А. «Конструктор сказок» - новые возможности // Информатика и образование №2, 1994, стр. 75-80 |
| Журналы «Дошкольное воспитание» |
| Журналы «Обруч» |
| Журналы «Ребенок в детском саду» |
| Заика Е.В. Комплекс интеллектуальных игр для развития воображения //Вопросы психологии, 1993, №2 |
| Заика Е.В. Комплекс интеллектуальных игр для развития мышления учащихся //Вопросы психологии, 1993, №3 |
| Зворыгина Е. Педагогические подходы к компьютерным играм для дошкольников // Информатика и образование.№6, 1990, стр.94-100 |
| Ильина М.Н. Подготовка к школе. Развивающие упражнения и тесты – С-Пб Дельта 1998 г. |
| Информатика в играх и задачах: Книга для детей, мам и пап, бабушек и дедушек Авторский коллектив под руководством А. В. Горячева. |
| Информатика. Шаг за шагом: Информатика–2. |
| Информатика. Шаг за шагом: Основные понятия. |
| Камалов Р.Р. Компьютерные игры как элемент школьного курса информатики./ Информатика и образование, N5, 2004. |
| Ковальчук Я.И. Индивидуальный подход в воспитании ребенка – М. «Просвещение» 1985 |
| Колобов С. Правила техники безопасности при работе с ЭВМ // Информатика и образование.№6, 1987 |
| Кутепова Е.Н. Оптимизация процесса школьного обучения с помощью программно-методических средств // Логопедия: методические традиции и новаторство. – М., 2003. |
| Кэрролл Л. Логическая игра. – М., 1991. |
| Леонова Л.А., Макарова Л.В. Как подготовить ребенка к общению с компьютером-М.: Вентана-Граф,2004, стр.16 |
| Лук А.Н. Учись мыслить. – М., 1975, стр.95 |
| Марголис Я., Иванов А. Шестилетки: к творчеству через компьютер // Информатика и образование.№3, 1991 |
|  |
| Степанова М. Ребенок и компьютер // Директор школы. – 2000. № 5. |
| Тарловская Н. Игры на компьютерах. / Дошкольное воспитание, N2, 1989. |
| Тихомирова Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей. Популярное пособие для детей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1997 |
| Тур С.Н., Бокучаева Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 1 классов общеобразовательных школ – С-Пб «БХВ-Петербург» 2005 |
| Чеплашкина И.Н. Математика – это интересно. Учебно-методическое пособие для воспитателей ДОУ- С-Пб «ДЕТСТВО-ПРЕСС» 2004 |