

МКДОУ детский сад № 2 «Солнышко» с. Богучаны


Муниципальный фестиваль образовательных практик

Направление: Формирование и развитие цифровой образовательной среды

**"Использование интерактивных игр в работе с детьми старшего дошкольного возраста"**

ФИО участника: Сухонос А.С  
ФИО участника: Сухонос А.С  
e-mail участника: anastasia77.90@mail.ru  
e-mail участника: anastasia77.90@mail.ru  
Телефон участника: 89233364988  
Телефон участника: 89233364988  
Подпись участника  
Подпись участника

*С условиями Фестиваля ознакомлен(-а) и согласен(-а). Организатор Фестиваля оставляет за собой право использовать конкурсные работы в некоммерческих целях, без денежного вознаграждения автора (авторского коллектива) при проведении просветительских кампаний, а также полное или частичное использование в методических, информационных, учебных и иных целях в соответствии с действующим законодательством РФ.*

Подпись участника 

Богучанский район, 2023 г

### Формат описания практики

№	Критерий	Описание критерия
1	Краткое наименование образовательной организации (согласно Устава)	МКДОУ детский сад № 2 «Солнышко» с. Богучаны
2	Ф.И.О., должность лиц(-а), курирующих(-его) образовательную практику ( <i>при наличии</i> )	-
3	Ф.И.О. авторов/реализаторов практики	Сухонос Анастасия Сергеевна
4	Укажите тип представленной образовательной практики ( <i>выбрать из списка, ненужное – удалить</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• педагогическая практика</li> </ul>
5	Укажите направление представленной практики ( <i>выбрать из списка, ненужное – удалить</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формирование и развитие цифровой образовательной среды</li> </ul>
6	Название практики	"Использование интерактивных игр в работе с детьми старшего дошкольного возраста"
7	На каком уровне общего образования, уровне профессионального образования или подвиде дополнительного образования реализуется Ваша практика ( <i>выбрать из списка, ненужное – удалить</i> )	- дошкольное образование;
8	На какую группу участников образовательной деятельности направлена Ваша практика ( <i>выбрать из списка, ненужное – удалить</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- воспитанники;</li> <li>- родители;</li> <li>- воспитатели;</li> </ul>
9	Масштаб изменений ( <i>выбрать из списка, ненужное –</i>	- уровень образовательной организации;

	<i>удалить)</i>	
1 0	Какое сопровождение готова обеспечить команда заинтересовавшимся Вашей образовательной практикой <i>(выбрать из списка, ненужное – удалить)</i>	- консультационное сопровождение; - провести мастер-класс и т.д.;
1 1	Есть ли рекомендательные письма/экспертные заключения/сертификаты, подтверждающие значимость практики для сферы образования Красноярского края <i>(перечислить документы и указать ссылку на сайте общеобразовательной организации)</i>	-
1 2	Укажите, является ваша образовательная организация <i>(выбрать из списка, ненужное – удалить)</i>	-
1 3	Укажите, использовали ли вы при работе над содержанием и описании практики - цифровые сервисы и ресурсы <i>(перечислить)</i> - федеральные ресурсы, банки данных <i>(перечислить)</i>	Программа -SmartNotebook

### Использование интерактивных игр в работе с детьми старшего дошкольного возраста

Использование ИКТ является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения детей, развития у них творческих способностей и создания благоприятного эмоционального фона. А также позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельному, при котором ребенок принимает активное участие в

данной практики. Это способствует осознанному усвоению новых знаний и закреплению пройденного материала.

Обучение детей с помощью интерактивных игр становится более привлекательным и захватывающим. В работе с компьютером у детей развиваются все психические процессы: внимание, мышление, память, речь, а также мелкая моторика.

В связи с этим использование ИКТ стало неотъемлемой частью воспитательно-образовательного процесса. И ведь если вдуматься это правильно. Подрастающее поколение живет в мире электронной культуры и подчас лучше нас разбирается в нем. Их мир игры – это компьютерные игры, электронные игрушки, игровые приставки. Движение, звук, мультипликация привлекает внимание детей. Дети получают эмоциональный и познавательный заряд, вызывающий у них желание рассмотреть, действовать, играть, вернуться к этому вновь.

В основу интерактивных пособий положена игра. Компьютер не изолирует детей от педагогического процесса, а дополняет его. Именно интерактивное пособие позволяет автоматизировать все основные этапы – изложение нового материала, закрепление пройденного, контроль знаний. При этом весь обязательный материал переводится в яркую, увлекательную, с разумной долей игрового подхода, мультимедийную форму.

Интерактивная игра способствует психологическому развитию ребёнка, закреплению уже сформированных знаний и навыков, познанию нового, реализации потенциальных творческих возможностей, развитию фантазии, самостоятельности.

Таким образом, использование интерактивных игр в образовательной деятельности ДОУ дает возможность существенно обогатить, качественно обновить воспитательно-образовательный процесс и повысить его эффективность.

Цель: развитие познавательной и творческой активности детей посредством интерактивных игр.

### Задачи:

1. Способствовать развитию логики, воображения, образного мышления;
2. Знакомить детей с возможностями компьютерных технологий;
3. Улучшать навыки работы с интерактивной доской;
4. Повышать уровень раскрепощенной личности ребенка.

Основная идея педагогической практики заключается в том, что занятия в детском саду имеют свою специфику, они должны быть эмоциональными, яркими, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием звукового сопровождения и видеозаписей, движение. Все это может обеспечить нам компьютерная техника с ее мультимедийными возможностями. Интерактивные игры не изолированы от педагогического процесса, они предлагаются в сочетании с традиционными играми и обучением, не заменяя обычные игры и занятия, а дополняя их, входя в их структуру, обогащая педагогический процесс новыми возможностями.

В рамках представленной педагогической практики используются следующие технологии:

- здоровьесберегающие технологии
- информационно-коммуникационные технологии
- игровые технологии

Методы: *словесные* (рассказ, беседа); *игровые* (дидактическая игра); *практические* (интерактивные игры)

Форма обучения: индивидуальная, коллективная, подгрупповая.

Способы обучения: объяснительно – иллюстрированный, деятельностный.

Представленная практика направлена на следующие результаты:

- происходит эффективное усвоение информации;
- возрастает коммуникативная компетентность;
- у детей развиваются таких личностные качества как: сотрудничество, доверие, толерантность, эмпатия, творческая самостоятельность;

- у детей происходит удовольствие от совместной деятельности, сплоченность; взаимоуважение; приобретение важных социальных навыков;
- повышается индивидуализация обучения;
- обогащается образное мышление.

Для измерения результатов образовательной практики мы используем диагностические карты индивидуального развития ребенка по методике Н.В. Верещагиной.

Основными методами изучения достижений развития ребенка являются наблюдение, беседа, анализ продуктов деятельности.

Проблемы и трудности были в том, что для создания интерактивных игр требуется знание большого количества технологических приемов; дети должны обладать определенным набором навыков при работе с интерактивной доской; необходим строгий отбор игр, в соответствии с возрастом и программными требованиями.

Технические советы при создании игр. Игра должна быть красочной, картинки четкие и хорошо просматриваемые, желательно одной ориентации-горизонтальной или вертикальной. Картинки должны быть без надписей и заливки. Игры должны быть просты в управлении, занимательны и создавать ситуацию успеха.

Сопровождение, которое готова обеспечить команда заинтересовавшимся нашей образовательной практикой: консультационное сопровождение; проведение мастер-класса.

Ссылка на видеоматериалы:

<http://ds2-solnishko.gbu.su/wp-content/uploads/sites/167/2016/11/Использование-интерактивных-игр-в-работе-с-детьми-старшего-дошкольного-возраста-копия-3.pdf>