

Методическое пособие

**«Познавательное развитие дошкольников с
применением мультимедийных дидактических игр»**

Пояснительная записка

Познавательный интерес - ведущий мотив учебной деятельности, направляющий личность на овладение знаниями и способами познания. Как показали исследования (А.П. Архипова, Н.А. Беляева, Л.И. Божович и др.), подлинный познавательный интерес является основой учебной деятельности, так как интерес способствует формированию глубоких и прочных знаний; развивает и повышает качество мыслительной деятельности, активность в учении, благоприятствует формированию способностей; создает более благоприятный эмоциональный фон для протекания всех психических процессов. Одна из важных задач современного дошкольного воспитания – создание таких условий, которые способствовали бы развитию ребенка, раскрытию его потенциала.

Стремительное внедрение компьютерных технологий во все сферы деятельности человека затронуло и систему образования. Новые информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) позволяют повысить уровень информационной культуры педагога, а, следовательно, и его профессионализм. Что же такое «информационная культура»?

Информационная культура – это осмысление современной картины мира, широкое использование информационных потоков и их анализ, реализация прямых и обратных связей с целью их адаптации, приспособление к окружающему миру, грамотное владение языками общения с компьютером, понимание его возможностей, места и роли человека в интеллектуальной среде. На этапе введения ФГОС в ДО задача воспитателя – повысить свою компьютерную грамотность. Воспитатель должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и широко использовать их в своей педагогической деятельности. Применение ИКТ в ДОУ становится мощным техническим средством обучения детей.

Использование информационных технологий в образовании дает возможность существенно обогатить, качественно обновить воспитательно-образовательный процесс в ДОУ и повысить его эффективность, освободит от рутинной ручной работы, откроет новые возможности раннего образования. Ведущей деятельностью дошкольника является игра, поэтому развивать познавательные процессы легче через игру. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого. Мультимедийные игры в данном случае выполняют функцию средств обучения.

Использование ИКТ является одним из приоритетов образования. И на сегодня это одна из самых новых и актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике. Опыт нашей педагогической деятельности показывает, что в условиях детского сада возможно, необходимо и целесообразно использование ИКТ в различных видах образовательной деятельности с детьми.

Актуальность

Современное информационное пространство требует владения компьютером не только в начальной школе, но и в дошкольном детстве. На сегодня информационные технологии значительно расширяют возможности родителей, педагогов и специалистов в сфере раннего обучения. Возможности использования современного компьютера позволяют наиболее полно и успешно реализовать развитие способностей ребенка. Проблема информатизации в современных условиях коснулась детских садов. Использование ИКТ является одним из приоритетов образования. И на сегодня это одна из самых новых и актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике.

Цель включения мультимедийной игровой продукции в воспитательно – образовательный процесс заключается в формировании устойчивого интереса к познавательной и развивающей деятельности.

Реализация поставленной цели предполагает решение следующих задач:

развивать познавательный интерес и познавательную активность;

развивать психические процессы (внимание, восприятие, память, речь, мышление);

воспитывать эмоционально - положительный отклик на игровые действия компьютерной игры;

вовлекать родительское сообщество в процесс воспитания и образования детей в условиях семьи с использованием мультимедийных игр.

Теоретическая часть

Одна из главных задач деятельности дошкольных учреждений в условиях перехода на новое качество образования – это обеспечение индивидуализации и интерактивности образовательного пространства.

Мультимедийные дидактические игры на основе различных компьютерных программ очень интересны дошкольникам. Они привлекательны своей красочностью, динамичностью, включают в себя музыкальное сопровождение, различные звуковые и анимационные эффекты. Интерактивная форма таких игр позволяет ребёнку с увлечением выполнять разнообразные задания, испытывать радость познания, открывать новое.

Наиболее эффективная форма организации работы с компьютером в детском саду, которую мы используем в своей работе, – проведение НОД с использованием мультимедийных презентаций. Она дает возможность оптимизировать педагогический процесс, индивидуализировать обучение детей с разным уровнем познавательного развития и значительно повысить эффективность психолого-педагогической деятельности. Непосредственно образовательная деятельность в детском саду имеет свою специфику. Она должна быть эмоциональной, яркой, с привлечением большого количества иллюстративного материала, с использованием звуковых и видеозаписей. Все это может обеспечить нам компьютерная техника с ее мультимедийными возможностями.

Одним из самых популярных программных средств, используемых нами – воспитателями ДОУ, на занятиях с использованием информационно-коммуникационных технологий, является программа компании Microsoft – Power Point. Ею владеют все воспитатели и узкие специалисты ДОУ. Поскольку на сегодняшний день для нас актуальной является проблема внедрения информационных технологий в процесс обучения, то программа Power Point одна из тех программ, с которой мы начали изучение компьютера.

Подача информации на экране или мониторе компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес. Использовать эти электронные пособия при организации НОД или индивидуально с одним ребенком очень удобно, так как большое разнообразие заданий способствует развитию познавательных интересов.

В современном мире ребенок фактически не обходится без мультимедийных технологий. Применение компьютерной техники позволяет

сделать НОД привлекательным и по-настоящему современным, решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность. По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников, компьютерные технологии обладают рядом преимуществ и соответствуют возрастным особенностям детей дошкольного возраста: предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес. Движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка и способствует повышению интереса детей к изучаемому материалу. Вместе с тем, в настоящее время существует множество противоречий по поводу включения компьютера в жизнь ребенка.

Как видите, у мультимедийных технологиях есть и положительные и отрицательные стороны.

Таким образом, ИКТ вполне естественно вписывается в жизнь детского сада и семьи, являясь одним из эффективных современных технических средств, при помощи которого можно значительно разнообразить процесс воспитания, обучения и развития малыша. ИКТ уже сам по себе привлекателен для ребенка, вызывает у детей познавательный интерес. Каждое занятие с применением ИКТ вызывает у дошкольников эмоциональный подъем, желание добиться успехов, сделать задание до конца.

Современное развитие информационных технологий и уровень распространения вычислительной техники в образовательных учреждениях позволяют воспитателю сегодня использовать компьютер как повседневное средство обучения дошкольников. Возможности использования персонального компьютера с его периферийными устройствами в непосредственной образовательной деятельности – огромные. Самые несложные презентации, созданные в приложении Microsoft Office Power Point выполняют функции демонстрационного материала. Они заменяют множество дидактических пособий и картинок, используемых в непосредственной образовательной деятельности, но в отличие от обычных картинок они могут ожить и заговорить с ребенком, что делает непосредственную образовательную деятельность с использованием мультимедийных установок интереснее и познавательнее.

Наиболее важную информацию на слайде можно выделить, придав ей эффект анимации. Анимация – очень важный элемент в презентации. Движение отдельных частей слайда привлечёт внимание ребёнка, и он заострит свое внимание на анимированной части информации. Таким

образом, все тезисы сообщения воспитателя будут услышаны и увидены. Всё это повышает интерес к обучению и способствует более качественному усвоению нового материала, а это и является целью работы воспитателя.

Практическая часть

Ведущей деятельностью дошкольника является игра, поэтому развивать познавательные процессы легче через электронные дидактические игры. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого. Электронные дидактические игры выполняют функцию средств обучения – дети осваивают признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать.

Алгоритм работы над созданием любой интерактивной игры представлен на экране:

выбрать тему и задачи игры и подготовить соответствующие текст и картинки;

в программе Microsoft Power Point выбрать макет слайда;

выбрать фон презентации для игры;

разместить информацию в соответствующих блоках;

отредактировать игру;

сохранить новый файл в папке жесткого диска;

Мультимедийная игра будет активизировать любознательность, более активно привлекать внимание ребенка своим оформлением, если в ней используются разнообразные триггеры - интерактивное средство анимации, позволяющее выбрать действие для конкретного элемента игры. Все заданные эффекты будут запускаться по щелчку и возможно управление игрой непосредственно играющим ребенком.

дополнительные эффекты выхода или входа изображения: появление, исчезновение, задвигание, растворение, вылет и др.;

звуковые эффекты;

временной таймер.

Применение триггеров придает игре интерактивность, сюрпризность и необычность. За счет использования триггеров картинки, тексты, отдельные

слова могут появляться в произвольном порядке, по замыслу игрового действия и по мере выполнения заданий игры.

Давайте рассмотрим алгоритм создание интерактивных игр на примере игры «Собери грибы».

При нажатии на съедобный гриб – он перемещается в корзинку, при нажатии на ядовитый гриб – он уменьшается в размере.

Рассмотрим конструктор данной игры. В программе Power Point 2010 создаем шаблоны, подборку картинок и размещаем их на слайде.

Затем с помощью окна «Добавить анимацию» задаем эффект «линия» и корректируем её направление от гриба к корзинке. Съедобные грибы перемещаются в корзинку.

При нажатии на ядовитый гриб, он должен уменьшиться в размере.

С помощью окна «добавить анимацию» задаем эффект «изменение размера», а затем: «область анимации» - «параметры эффектов» - «степень» - «мелкий».

Для красочной анимации можно использовать дополнительные разнообразные эффекты.

Пример.

Мультимедийная дидактическая игра «Времена года»

Цель: развитие и активизация познавательных способностей детей через использование современных информационных технологий.

Задачи:

- Формировать целостную картину окружающего мира; Показать взаимосвязь времен года с живыми организмами;
- Активизировать познавательную и речевую деятельность детей;
- Совершенствовать умение грамматически правильно, последовательно строить свои высказывания;
- Развивать память, внимание, словесно - логическое мышление, мелкую моторику, зрительное и слуховое восприятие.

Мультимедийная дидактическая игра «Времена года» предназначено для детей 4-5 лет. Можно использовать в детских садах в средней группе, родителям для домашних просмотров.

Программа разработки: Power Point

Оборудование: экран, проектор, ноутбук.

Правила игры:

На слайдах написаны загадки или вопросы. Необходимо объяснить ответ и нажать «мышкой» на правильный вариант ответа;

Если ответ верный - появится картинка и услышишь звуковое сопровождение, а если ответ не верный - картинка исчезнет, поменяет цвет или будет вращаться;

Чтобы перейти на следующий слайд нажми в правом нижнем углу на кнопку «> », вернуться на предыдущий слайд - нажми в левом нижнем углу на кнопку «<». Для повторения игры еще раз нажми на кнопку «домик ».

Методика использования:

мультимедийная презентация используется для группового (как часть занятия) и индивидуального обучения;

в конце просмотра определенного раздела, детям предлагается речевая логическая задача;

для закрепления материала можно выбрать показ только необходимых слайдов и на их основе построить беседу, организовать ситуативный разговор.

Образовательный эффект:

- Развитие речи: обогащение словаря, развитие связной речи, развитие функций словообразования.
- Закрепить знания об окружающем мире.
- Учить отгадывать загадки о временах года;
- Закрепить прямой и обратный счет до 5, умение соотносить цифру с количеством предметов;
- Повторить названия перелетных птиц;
- Повторить названия животных, которые впадают зимой в спячку;
- Называть деревья и находить лист с этого дерева;
- Повторить признаки весны;
- Закрепить умение определять по одежде человека время года.

Практическая значимость:

появляется возможность оптимизировать и повысить эффективность коррекционно-развивающего процесса, индивидуализировать обучение детей с разным уровнем познавательного развития;

дети осознанно воспринимают изучаемый материал, обобщают, закрепляют и прочно запоминают его;

повышается мотивация, создаются положительные эмоции, за счет динамичности материала: яркие анимационные картинки надолго привлекают внимание детей; мультимедийная презентация позволяет моделировать признаки времени года, которые невозможно увидеть в данный момент (листопад, дождь, снег и т.д.);

Использование мультимедийной игры позволяет сделать НОД эмоционально окрашенными, привлекательными, вызывают у ребенка живой интерес, являются прекрасным наглядным пособием и демонстрационным материалом, что способствует хорошей результативности; предусматривает реализацию и интеграцию образовательных областей: «Здоровье», «Физическая культура», «Познание», «Коммуникация», «Чтение художественной литературы».

Описание:

(Слайд 1) титульный

(Слайд 2-3) цель, задачи, правила игры

(Слайд 4) Сейчас мы поговорим о временах года. Послушай внимательно загадку:

Несу я урожай,
Поля вновь засеваю,
Птиц к югу отправляю,
Деревья раздеваю,
Но не касаюсь сосен и елочек. Я – ... (осень)

А сейчас выбери вариант ответа. Правильно. Что ты увидел на картине?
Листочки, каким цветом? Как одеты дети? Сколько елочек на картинке?

(Слайд 5) Какое время года изображено на картине? (осень) По каким признакам ты определил? На картине 3 дерева. Назови их. (Яблоня, рябина, береза.) Назови дерево, которое не соответствует времени года? (береза) Почему? (зеленые листочки)

(Слайд 6) Осенью листья желтеют и опадают. Как называется это явление природы? (листопад) Как называется дерево на слайде? (дуб) Найди лист с этого дерева? Правильно. Этот лист с дуба, значит он какой? (дубовый) С клена – кленовый, с березы – березовый, с рябины – рябиновый.

(Слайд 7) Послушай следующую загадку:

Запорошила дорожки,
Разукрасила окошки,
Радость детям подарила
И на санках прокатила. (Зима)

А сейчас выбери вариант ответа. Правильно. Что ты увидел на картине? Чем занимаются дети?

(Слайд 8) Осенью вся природа, животные, насекомые готовятся к зиме. Какое животное впадает осенью в спячку и спит всю зиму? Выбери вариант ответа. (Медведь, барсук, еж) Правильно. Как готовятся животные к спячке? (много едят, накапливают под кожей жир) Лиса и волк не впадают в спячку.

(Слайд 9) Отгадай загадки. Нажми на квадрат и проверь отгадку.

Покружилась звёздочка

В воздухе немножко,
Села и растаяла
На моей ладошке. (Снежинка)

Зверь ушастый, летом серый,
А зимою снежно-белый.
Я его не испугался,
Целый час за ним гонялся. (Заяц)

Мы его слепили ловко.
Глазки есть и нос-морковка.
Чуть тепло — заплачет вмиг
И растает... (снеговик)

Зверь пушной живёт в дупле,
Любит там сидеть в тепле,
Хоть дупло совсем не грелка.
Зиму там проводит ... (белка)

Он вошел – никто не видел,
Он сказал – никто не слышал.

Дунул в окна и исчез,
А на окнах вырос лес. (мороз)

Как по небу с севера
Плыла лебедь серая,
Плыла лебедь сытая,
Вниз кидала-сыпала
На поля - озёрушки
Белый пух да пёрышки. (снегопад)

(Слайд 10) А сейчас время отдыха. Музыкальная физкультминутка.

(Слайд 11) Послушай следующую загадку:

Снег и лед на солнце тают,

С юга птицы прилетают,

И медведю не до сна.

Значит, к нам пришла... (весна)

А сейчас выбери вариант ответа. Правильно. Что ты увидел на картине? Для чего делают скворечники? Как одеты дети? Сколько их? Сколько прилетело птиц? Как называются птицы, которые прилетают к нам из теплых стран?

(Слайд 12) (Звучит пение птиц) Каких перелетных птиц ты знаешь? Назови их и нажми «мышкой» на эту птицу. (ласточка, грач, скворец, гусь) Снегирь и воробей не перелетные птицы. Что изображено на картине? Какое время года? По каким признакам ты определил, что это весна?

(Слайд 13) Я буду читать, а ты закончи мое предложение. Нажми на квадрат и проверь ответ.

На проталинках вырастают первые ... (подснежники)

Из теплых стран прилетают ... (птицы)

Оно стало сильнее пригревать ... (солнце)

Зазеленела ... (трава)

Тает снег, по земле бегут ... (ручьи)

На крышах домов тает снег, и появляются ... (сосульки)

(Слайд 14) Послушай следующую загадку:

Я соткано из зноя,
Несу тепло с собою,
Я реки согреваю,
«Купайтесь!» — приглашаю.
И любите за это
Вы все меня. Я — ... (лето)

Выбери вариант ответа. Правильно. Сколько детей гуляет по лесу? Как они одеты? Какое насекомое держит мальчик на пальце?

(Слайд 15) Какое время года изображено? Сколько бабочек ты увидел на картине? (5) Найди эту цифру и нажми на нее. Сосчитай бабочек в обратном порядке.

(Слайд 16) Летом белочки собирают грибы, запасают на зиму. Давай поможем ей собрать грибы. Нажми «мышкой» на гриб, увидишь что произойдет. Сколько грибов в корзинке? (5) Нажми на ту цифру, сколько грибов в корзине. Сосчитай их в обратном порядке. (5,4,3,2,1)

(Слайд 17) В какое время года собралась на прогулку девочка? Выбери вариант ответа, (весна) Объясни свой выбор.

(Слайд 18) В какое время года собрался на прогулку мальчик? Выбери вариант ответа, (осень)

(Слайд 19) В какое время года собралась на прогулку девочка? Выбери вариант ответа, (зима) Объясни свой выбор,

(Слайд 20) В какое время года собрался на прогулку мальчик? Выбери вариант ответа, (лето)

(Слайд 21) Спасибо за игру! Ты, молодец! (звуковое сопровождение) Для повторения игры еще раз нажми на кнопку «домик »

Вот ребята, мы с вами вспомнили все времена года. А теперь нарисуйте свое любимое время года.

Рекомендации для педагогов.

При работе воспитатель, прежде всего, должен руководствоваться Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и режиму работы дошкольных учреждений. Непосредственно образовательную деятельность с использованием ИКТ для детей 5-7 лет следует проводить не более одного раза в течение дня и не чаще трех раз в неделю в дни наиболее высокой работоспособности: во вторник, среду и четверг. После работы с мультимедийным оборудованием с детьми проводят гимнастику для глаз. Непрерывная продолжительность работы с компьютером в форме развивающих игр для детей 5 лет не должна превышать 10 минут и для детей 6-7 лет - 15 минут. Для детей, имеющих хроническую патологию, часто болеющих (более 4 раз в год), после перенесенных заболеваний в течение 2-недель продолжительность непосредственно образовательной деятельности с использованием компьютера должна быть сокращена: для детей 5 лет - до 7 минут, для детей 6 лет - до 10 минут. Опираясь на последние исследования педагогов-психологов, дидактические принципы педагогики и исходя из нашего опыт использования мультимедийных игр, можно сформулировать основные требования, которые необходимо соблюдать педагогу при подготовке материала.

- Выбираем соответствующий фон. Он должен быть четкий, не очень яркий, без лишних деталей. Разрешение JPEG. Минимум текста, замена текста аудиозаписью.
- Подбираем иллюстрации.
- Изображения должны быть высококачества, крупными, на прозрачном фоне. Разрешение PNG. Совет:
- Обязательно нужно сжать изображения. Таким образом мы снизим вес всей презентации.
- Если целями задания обусловлено несколько изображений в одном слайде, то они (изображения) должны быть одного размера, и выдержаны в одном едином художественном стиле.
- Стремясь увеличить изображение, педагоги зачастую забывают о соразмерности объектов. Любые несоответствия, могут исказить восприятие ребенка.
- Изображения в слайдах должно быть высокого качества, крупными.

Заключение

Использование мультимедийных игр в дошкольном учреждении помогает воспитателю повышать мотивацию обучения детей и приводит к целому ряду положительных следствий. Обогащает дошкольников знаниями в их образно-понятийной целостности и эмоциональной окрашенности; психологически облегчает процесс усвоения материала детьми; возбуждает живой интерес к предмету познания; расширяет общий кругозор детей; возрастает уровень использования наглядности на уроке; повышается производительность труда воспитателя и детей на занятии. Информатизация образования открывает педагогам новые возможности для широкого внедрения в педагогическую практику новых методических разработок, направленных на интенсификацию и реализацию инновационных идей воспитательного, образовательного и коррекционного процессов.

Используемая литература.

1. Бартенева Т. П. Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе развития и обучения дошкольников. 2014г.

2. Ильюшонок Н.Н. Анализ возможностей интерактивных и компьютерных технологий для повышения качества обучения 2016г.
4. Соломенкова О.А. Профессиональная готовность воспитателя ДОУ к использованию педагогических технологий в работе с детьми дошкольного возраста//Педагогическая академия. -2013 № 1 7
5. Рябцева О. В. Использование медиатехнологий в образовательном процессе ДОУ 2013г.