

*Киселева Ирина Александровна,*

*воспитатель высшей квалификационной категории,*

*МБДОУ «Детский сад №3»,*

*г. Дзержинск, Нижегородская область, Россия*

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КАК СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ФЭМП С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

В статье представлен двухлетний опыт работы воспитателя подготовительной группы дошкольного образовательного учреждения по использованию игровых информационных компьютерных технологий на занятиях по ФЭМП, описаны возможности разнообразных средств ИКТ, в том числе собственных компьютерных игр по разделам математики, обоснована необходимость и эффективность их применения в образовательном процессе.

The article presents the two-year experience of the teacher of the preparatory group of preschool educational institution on the use of game information computer technologies in the classroom on FEMP, describes the possibilities of various ICT tools, including their own computer games in the areas of mathematics, the need and effectiveness of their application in the educational process.

**Ключевые слова:** образовательная область «Познавательное развитие»; компьютерные игровые технологии в старшем дошкольном возрасте; создание компьютерных игр для детей старшего дошкольного возраста; планирование работы по ФЭМП с использованием КТ; развивающие задания на ноутбуке и смарт доске.

Одной из основных целей дошкольного образования является подготовка выпускника ДОУ к условиям современной жизни.

В последние годы отмечается увеличение числа детей с низким уровнем сформированности математических представлений.

Поэтому и возникла необходимость поиска наиболее эффективного пути обучения данной категории дошкольников, что и вызвало необходимость использования развивающих компьютерных игр на занятиях по ФЭМП.

Внедрение интерактивного оборудования в образовательный процесс предоставляет уникальные возможности для работы и творчества педагога и воспитанников. Этот виртуальный экран способен дать более яркое, более

обширное представление об изучаемом объекте; он способен наглядно и мобильно продемонстрировать то, что трудно или скучно объяснять словами. Тактильное управление облегчает восприятие новой информации.

### ***Значение работы с использованием компьютерных технологий в ДОУ.***

Работа с использованием компьютерных технологий:

- 1) предоставляет широкие возможности для подготовки и проведения НОД;
- 2) дает возможность реализовать один из важнейших принципов обучения – наглядность;
- 3) помогает оптимизировать процесс обучения и его эффективность;
- 4) дает возможность использования в различных видах деятельности, в том числе в свободной деятельности;

Целью автора статьи стало знакомство с возможностью создания и применения компьютерных игр, повышение качества образования через активное внедрение информационных технологий в воспитательно-образовательный процесс.

Необходимо было:

- изучить возможности ИКТ и найти им применение на занятиях по ФЭМП;
- научиться создавать собственные компьютерные игры.
- повысить собственный уровень знаний путём изучения необходимой литературы по теме самообразования.
- оценить эффективность системы работы с детьми, обобщить достигнутые результаты.

Автор статьи начала свою работу с подбора и изучения методической литературы, интернет-ресурсов ([www.edu.km.ru](http://www.edu.km.ru) – сайт Отдела образовательных проектов компании «Кирилл и Мефодий»; [www.edu.ru](http://www.edu.ru) – Федеральный портал «Российское образование»; [www.learware.ru](http://www.learware.ru) – Как создать электронный учебник; [www.mon.gov.ru](http://www.mon.gov.ru) – Министерство образования и

науки РФ; [www.window.edu.ru](http://www.window.edu.ru) – электронная библиотека учебников и методических материалов); нормативно-правовых документов, СанПин в соответствии с требованиями ФГОС; изучила опыт педагогов в сети Интернет.

Прошла курс повышения квалификации «Использование компьютерных технологий в процессе обучения в условиях реализации ФГОС» <https://infourok.ru/kursy/231.html>, а также по использованию ИКТ-технологий в образовательном процессе ДОУ в условиях введения ФГОС <https://www.maam.ru/detskijasad/doklad-na-temu-ispolzovanie-ikt-tehnologii-v-obrazovatelnom-procese-v-uslovijah-vedenija-fgos-dou.html>.

Провела диагностику в своём детсаду (старшая, затем подготовительная к школе группа), результаты диагностики показали низкий уровень сформированности математических представлений у детей старшего дошкольного возраста (см. приложение 1).

Затем было составлен перспективный план по ФЭМП на год, куда были включены игровые задания с интерактивной доской (см. приложение 2).

Были подобраны мультимедийные презентации к занятиям по ФЭМП. Затем автор приступила к изготовлению игр и упражнений по разделам математики (см. приложение 3).

В целях достижения лучшего результата использовали разнообразные виды НОД: занятия-исследование, путешествие, игра, презентация с использованием компьютерных технологий.

Образовательную деятельность строили с использованием разнообразных, необычных заданий, занимательных упражнений, созданий учебных ситуаций на компьютерном материале.

Развивающие компьютерные игры можно использовать в самых разных этапах занятия по ФЭМП:

- *Организационный.*

Воспитатель мотивирует детей включаться в образовательную деятельность через использование интерактивных моделей, анимации, иллюстраций.

- *Основной.*

Воспитатель объясняет новую тему, закрепляет изученный материал. Дети активно участвуют в образовательном процессе, решают поставленные задачи с помощью интерактивной доски.

- *Заключительный.*

Воспитатель подводит итоги образовательной деятельности, проводит актуализацию полученных знаний детей. Дети анализируют свою деятельность, отмечают свои успехи, вместе с воспитателем разбирают затруднения, вызванные в процессе работы с интерактивной доской.

У автора статьи появилась «копилка» интерактивных игр и заданий по ФЭМП для детей 5-7 лет, презентации к занятиям «Число и цифра ... от 0 до 10», в которую включены упражнения, игры, различные задания и т.д. (см. приложение 4).

Педагогический опыт по данной теме был представлен в виде методической разработки и размещен на личном сайте в социальной сети работников образования (пс-портал), (МААМ.ру) и на сайте МБДОУ «Детский сад №3» (*Использование компьютерных технологий на занятиях по РЭМП с детьми старшего дошкольного возраста с ОНР* <https://www.maam.ru/detskijsad/-ispolzovanie-kompyuternyh-tehnologii-na-zanjatijah-po-ryemp-s-detmi-starshego-doshkolnogo-vozrasta-s-onr.html>)

Разработанные автором компьютерные презентации используются воспитателями на фронтальных занятиях по ФЭМП не только в МБДОУ «Детский сад №3», но и ДОУ № 65, 127.

Особо хотелось бы отметить, что работа по внедрению ИКТ в нашей группе всегда проводилась с активным привлечением родителей. На проводимых родительских собраниях, круглых столах и мастер-классах педагоги стараются не только рассказывать родителям о полезности данных развивающих игр, но и учат пользоваться ими в домашних условиях.

В своей группе автор статьи с коллегами создали медиатеку развивающих компьютерных игр, в которой представлены различные варианты игр с описанием.

Ссылка на публикации и транслирование педагогического опыта на интернет сайтах <https://ped-library.ru/account#publication:>

- участник Всероссийской [мастерской современного педагога](#) «Методические идеи для современного обучения»;

- участник Всероссийского сетевого педагогического [проекта](#) <https://ped-library.ru/account#publication:>

- Конспект НОД по разделу ФЭМП в старшей группе с ОНР «Путешествие в сказочный лес к Винни-Пуху» <https://www.maam.ru/detskijsad/konspekt-nod-po-razdelu-fyemp-v-starshei-grupe-s-onr-puteshestvie-v-skazochnyi-les.html>

Небольшой опыт автора статьи по применению интерактивных игр на занятиях по ФЭМП показывает, что обучение и воспитание дошкольников стало более привлекательным и захватывающим, о чём свидетельствуют результаты повторных диагностических исследований (см. приложение 5).

Интерактивные и мультимедийные средства значительно расширили возможности предъявляемого познавательного материала, позволили повысить мотивацию ребёнка к овладению новыми знаниям.

Дети, которые раньше были малоактивны во время НОД, теперь проявляют повышенный интерес. Воспитанники стали лучше ориентироваться на плоскости, стали более внимательными, лучше запоминают, быстрее стали выполнять задания.

Некоторые воспитанники могут применять знакомые игры в самостоятельной деятельности. Например, игра «Пройди по лабиринту» – рисуют или выкладывают разноцветные дорожки, разные по длине, и предлагают детям пройти по ним.

ИКТ позволяет повысить заинтересованность ребёнка, более эффективно донести до него смысл занятия, потому как, опираясь на мудрость Конфуция,

МОЖНО СДЕЛАТЬ ВЫВОД: *слово* + *наглядность* + *действие* = *полноценное осознание*.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. N 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (с изменениями и дополнениями) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://base.garant.ru/70512244/#ixzz65t8isiCo>.
2. Новоселова С.Л., Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника. – М.: Новая школа, 1997. – 128 с.
3. Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. – М.: Мозаика-синтез, 2015.
4. Помораева И.А., Помозина В.А. Занятия по формированию элементарных математических представлений в подготовительной группе. Планы занятий. – М.: Мозаика-синтез, 2017.
5. Комарова Т.С. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / Т.С. Комарова, И.И. Комарова, А.В. Тушиков. – М.: Мозаика-Синтез, 2015. – 128 с. - (Библиотека программы «От рождения до школы»).
6. Шакина Т. Отчет по самообразованию «Использование интерактивной доски на занятиях по ФЭМП с детьми старшего дошкольного возраста» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.maam.ru/detskijsad/otchet-po-samobrazovaniyu-ispolzovanie-interaktivnoi-doski-na-zanjatijah-po-fyemp-s-detmi-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html>