**Северо-восточное управление Министерства образования и науки Самарской области СП «Детский сад Березка» ГБОУ СОШ с. Камышла**

**Окружной конкурс педагогических проектов**

тема проекта

**«Игровое взаимодействие воспитателя и ребенка на основе математических интерактивных игр»**

**Автор проекта:**

**Алексеева Фагиля Насимьяновна**

**Воспитатель высшей категории**

Камышла 2016

***Педагогический проект***

«**Игровое взаимодействие воспитателя и ребенка на основе математических интерактивных игр»**

***Актуальность.***

Включение информационно-коммуникативных технологий (ИКТ) ввоспитательно-образовательный процесс в дошкольном образовательном учреждении — это одна из новых и актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике**.**

В условиях современного развития общества невозможно представить мир без информационных ресурсов, не менее значимых, чем материальные, энергетические и трудовые. Современное информационное пространство требует владения компьютером, умения работать на интерактивной доске не только в начальной школе, но и в дошкольном детстве.

Существующие образовательные программы дают огромные возможности для развития детей. **Проблема в том,** что использующиеся методы и средства в обучении дошкольников в ДОУ реализуют далеко не все возможности, заложенные в них: в такой ситуации, особенно, когда у ребенка нет желания заниматься, трудно удержать его внимание на выполнении педагогических задач. Внедрение информационно-коммуникативных технологий может разрешить это противоречие: движения, звук, мультипликация ненавязчиво привлекает внимание ребенка;

В отличие от обычных технических средств обучения информационно-коммуникативные технологии позволяют не только насытить ребенка большим количеством готовых, строго отобранных, соответствующим образом организованных знаний, но и развивать интеллектуальные, творческие способности, и что очень актуально в раннем детстве – умение самостоятельно приобретать новые знания.

**По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников информационно-коммуникативные технологии обладают рядом преимуществ:**

- предъявление информации на экране - несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;

- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;

- проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;

- предоставляет возможность индивидуализации обучения;

-использование ИКТ позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Это способствует формированию осознанных представлений дошкольников.

**Гипотеза**

Если **разработать электронное дидактическое пособие по формированию элементарных математических представлений у детей 4 лет**, то значительно повысится эффективность образовательного процесса, по- новому будут **использованы** в образовательной деятельности дидактические игры и упражнения, творческие задания, воспитанники научатся высказывать свои суждения, т. к. они становятся полноправными участниками образовательного процесса, активными субъектами, а не пассивными объектами **педагогического воздействия.**

**Новизна проекта:**

Интерактивная форма подачи игрового материала создает **у дошкольников интере**с к решению умственных задач, а успешный результат приносит им удовлетворение и желание постичь новое. Все это делает интерактивную игру важным средством формирования элементов логического мышления у младших дошкольников. Внесение новых игр, схем, образцов, возможность проявления творчества, изменение правил.

**Цель проекта:**

Развивать интеллектуальные, творческие способности детей 4 лет, умение самостоятельно приобретать новые знания.

**Задачи:**

1. Повышать познавательную активность детей. Расширить и систематизировать знания детей по разделу ФЭМП.
2. Учить способам практической деятельности в области математики с использованием ИКТ.
3. Способствовать развитию психических познавательных процессов: восприятия, внимания, памяти, логического мышления.
4. Повышать мотивацию детей во время НОД.
5. Закрепить количественный и порядковый счет в пределах 5.
6. Научить отличать и находить сходства геометрических фигур и объемных тел.
7. Формировать умение сравнивать предметы по длине, ширине
8. Формировать умение узнавать цифры до 5.

**Основные принципы реализации проекта**

- Доступность (соответствие дидактической задачи интерактивной игры возрастным и индивидуальным возможностям дошкольников);

- Повторяемость (закрепление и усложнение одной и той же игры);

- Актуальность дидактического материала (актуальные формулировки математических задач) помогают детям воспринимать задания как игру, чувствовать заинтересованность в получении верного результата, стремиться к лучшему из возможных решений;

- Коллективность (позволяет сплотить детский коллектив в единую группу, способный решать задачи более высокого уровня, нежели доступные одному ребенку, и зачастую – более сложные);

- Элемент новизны (внесение новых игр, схем, образцов, возможность проявления творчества, изменение правил).

**Участники проекта:**

Педагоги, воспитанники и родители.

**Сроки реализации: ноябрь – декабрь 2016год**

Для реализации поставленных задач определили основные этапы работы с детьми дошкольного возраста по применению интерактивных технологий на занятиях по математике.

**Этапы реализации проекта**

1 этап (ноябрь 2016г)– планирование **проекта**: изучение литературы, формулирование целей и задач, определение средств, форм и методов **работы,** составление игр и упражнений.

Задача:

1**. Изучить** и обобщить психологическую и **педагогическую** литературу по проблеме **использования интерактивной игры в работе** с младшими дошкольникам, создать продукт проекта.

Мероприятия:

1. Подбор и изучение научно - методической литературы **по использованию интерактивного** оборудования в соответствии с требованиями ФГОС.

2. Составление правил **работы с компьютером**.

3. Подбор мультимедийных презентаций по каждой теме.

4. Составление игр и упражнений в программе Power Point (**продукт проекта**)

*2 этап* *(декабрь2016г)* – наблюдение за результативностью **использования** дидактических игр и упражнений **с использованием компьютера**, фиксация наблюдений в картах; подготовка консультаций, сообщений для родителей;  
Задача:

1. Внедрение в систему **работы с детьми** младшей группы дидактических **интерактивных игр.**

Мероприятия

1**. Использование в НОД**, в подгрупповой и индивидуальной **работе** развивающих **интерактивных игр.**

2. **Разработка** рекомендаций для родителей по дальнейшему **использованию** ИКТ в домашних условиях.

*3 этап* *(декабрь2016г)* – анализ результатов **работы**, формулирование выводов о результатах **работы по использованию интерактивных игр в работе с детьми.**

Мероприятия:

1. Анализ карт наблюдения.

2. Мастер – класс для родителей по **использованию интерактивных игр.**

**Ожидаемый результат:**

1.Развитие психических процессов (внимания, памяти, мышления).

2.Мотивация деятельности ребенка.

3.Развитие мыслительной активности ребенка на поиск способов решения поставленных задач.

**Для оптимального использования компьютера в работе с дошкольниками требуется соблюдение методических рекомендаций:**

1. Компьютер должен использоваться в работе с дошкольниками при безусловном соблюдении ограничительных и разрешающих норм СанПин и рекомендаций.
2. Организация и методика проведения занятия с интерактивными играми соответствует методике проведения традиционных занятий и основным дидактическим принципам дошкольной педагогики. Занятие с применением таких игр включает в себя несколько частей. И только одна часть посвящается непосредственно работе с интерактивной игрой.
3. Использование на таких занятиях традиционного материала и оборудования – игрушки, игры, демонстрационный материал и т.д.

**Варианты организации детей в процессе НОД:**

1. Подгруппа детей находиться около воспитателя, и дети поочередно выполняют задания на компьютере.
2. Дети предлагают варианты ответа ребенку, выполняющему задание.
3. Ребенок самостоятельно выполняет задание, а дети, сидящие за столами, проверяют и оценивают правильность выполнения и доказывают это.

**Преимущества работы с интерактивными играми:**

1. Электронные средства обучения передают информацию быстрее, чем традиционные.
2. Позволяет увеличить восприятие материала за счет динамики иллюстративного материала.
3. Повышает мотивацию ребенка.

4. Использование ИКТ позволяет перейти от объяснительно- иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия.

**Примерное распределение программного материала на декабрь**

|  |  |
| --- | --- |
| № | Содержание |
| Занятие 1 | Продолжать учить считать в пределах 5, знакомить с порядковым значением числа5, отвечать на вопросы «Сколько?», «Который по счету?» Учить сравнивать предметы по двум признакам величины (длине и ширине). Совершенствовать умение определять пространственное направление от себя: вверху, внизу, слева, справа, впереди, сзади. |
| Занятие 2 | Закреплять умение считать в пределах 5, формировать представления о равенстве и неравенстве двух групп предметов на основе счета. Продолжать учить сравнивать предметы по двум признакам величины(длине и ширине), обозначать результаты сравнения соответствующими выражениями. Упражнять в различении и назывании знакомых геометрических фигур (куб, шар, квадрат, круг) |
| Занятие 3 | Продолжать формировать представления о порядковом значении числа (в пределах 5), закреплять умение отвечать на вопросы «Сколько?», «Который по счету?», «На котором месте?».  Познакомить с цилиндром, учить различать шар и цилиндр. Развивать умение сравнивать предметы по цвету, форм, величине. |
| Занятие 4 | Упражнять в счете и отсчете предметов по образцу в пределах 5.  Уточнять представления о цилиндре, закреплять умение различать шар, куб, цилиндр.  Закреплять представления о последовательности частей суток: утро, день, вечер, ночь. |

**Заключительная часть.**

На завершающем этапе работы над проектом мной была разработана мультимедийная презентация по теме «Раз-два-три-четыре-пять-математика опять»

Подобраны и разработаны анимационные игры и упражнения в программе Power Point (**продукт проекта**).

**Вывод.**

**Практическая значимость применения интерактивных математических игр заключается в следующем:**

1. Электронные средства обучения передают информацию быстрее, чем традиционные.
2. Позволяет увеличить восприятие материала за счет динамики иллюстративного материала.
3. Развивает мотивацию и делает занятия более интересными для детей.

4 Использование ИКТ позволяет перейти от объяснительно- иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Это способствует осознанному усвоению знаний дошкольниками, их умственному и речевому развитию.

**Тезаурус**

1.Стилус – компьютерная мышь

4. ИКТ – информационно-коммуникативные технологии

**3.** Power Point – программа для составления презентаций

**Список литературы:**

Интернет-портал «Мерсибо» (2014год)

[**https://mersibo.ru/?utm\_source=eSputnik-promo&utm\_medium=email&utm\_campaign=Specy.\_dead.\_akcija.\_12\_nojabrja&utm\_content=176135561&utm\_term=specy**](https://mersibo.ru/?utm_source=eSputnik-promo&utm_medium=email&utm_campaign=Specy._dead._akcija._12_nojabrja&utm_content=176135561&utm_term=specy)

«Математика. Учимся считать» ( обучающая мультимедиа-программа Студия «Баюн», 2009 г.),

«Планет чисел для малышей» ( обучающая мультимедиа-программа Студия «Бука», 2008 г.),

«Веселые уроки» ( обучающая мультимедиа-программа Студия «Новый диск», 2008 г.),

«Хитрые задачки» ( мультимедийные образовательные системы, 2006 г.),

«500 самых интересных детских игр ( Студия «Новый диск», 2010 г.)

**Аннотация проекта**

В условиях современного развития общества невозможно представить мир без информационных ресурсов, не менее значимых, чем материальные, энергетические и трудовые. Современное информационное пространство требует владения компьютером, умения работать на интерактивной доске не только в начальной школе, но и в дошкольном детстве.

Проанализировав имеющуюся проблему, методическую литературу по изготовлению электронных дидактических пособий, опыт по внедрению ИКТ современных ученых, я как воспитатель средней группы, поставила перед собой задачу использовать информационно-коммуникативные технологии ввоспитательно-образовательном процессе средней группы с целью достижения эффективности образовательных результатов.

Для этого я разработала несколько направлений в работе.

**1.Работа с родителями**. Так как хотелось услышать мнение родителей о современных технологиях в жизни ребенка, была проведена устная консультация и анкетирование родителей «Интерактивная игра в жизни ребенка». На родительском собрании присутствующие поделились мнениями о компьютеризации. По анкетным данным выявлено, что большинство (79%) родителей желают видеть своего ребенка успешным, счастливым, всесторонне развитым. Это значит необходимо шагать в ногу со временем. А так как по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников **интерактивные игры обладают рядом преимуществ, например:** движение, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка, поэтому есть необходимость создавать информационное пространство в условиях детского сада.

**2.Самообразование**. Обучение на интернет - порталах, участие в вебинарах,

Подписка на интерактивные игры, чтобы определить направленность содержания игровых задач.

**3 Разработка краткосрочного педагогического проекта** на тему интерактивные игры как замысел новых образовательных результатов.

**Цель проекта:**

Развивать интеллектуальные, творческие способности детей 4 лет, умение самостоятельно приобретать новые знания.

**Задачи:**

1. Повышать познавательную активность детей. Расширить и систематизировать знания детей по разделу ФЭМП.
2. Учить способам практической деятельности в области математики с использованием ИКТ.
3. Способствовать развитию психических познавательных процессов: восприятия, внимания, памяти, логического мышления.
4. Повышать мотивацию детей во время НОД.

5.Закрепить количественный и порядковый счет в пределах 5.

6.Научить отличать и находить сходства геометрических фигур и

объемных тел.

7. Формировать умение сравнивать предметы по длине, ширине

8. Формировать умение узнавать цифры до 5.

**Гипотеза**

Если **разработать электронное дидактическое пособие по формированию элементарных математических представлений у детей 4 лет**, то значительно повысится эффективность образовательного процесса, по- новому будут **использованы** в образовательной деятельности дидактические игры и упражнения, творческие задания, воспитанники научатся высказывать свои суждения, т. к. они становятся полноправными участниками образовательного процесса, активными субъектами, а не пассивными объектами **педагогического воздействия.**