***Консультация для педагогов***

***МБДОУ №1 «Космос»***

***Подготовили воспитатели:***

***Гринчук М.С., Пак А.В.***

***на тему: «*Интерактивные игры в образовательном процессе ДОУ»**

**Актуальность:**

На сегодняшний день мы уже не можем представить мир без информационных ресурсов. Современное общество требует от нас умения работать с компьютером, иметь хорошую интеллектуально-познавательную базу, умения логически мыслить и рассуждать. В дошкольном образовательном учреждении уже начиная с младшего дошкольного возраста, педагоги вводят в игровую деятельность и образовательный процесс работу с интерактивной доской.  Ранее, дошкольников обучали только традиционными методами, но в современных условиях стали больше использовать информационно-коммуникативные, которые обладают рядом преимуществ: видя информацию на экране, дети лучше её усваивают, т. к. на экране она ярче, может содержать звуки и движения.  Участие в таких играх позволяет ребёнку более уверенно себя чувствовать: переживать эмоциональное состояние героя, лучше относится к окружающему миру, чувствовать себя более раскрепощённым и общительным.

Игровые проектирования осуществляются с функционально – ролевых позиций воспроизводимых в играх и взаимодействии. Это предопределяет совершенно иной взгляд на изучаемый объект с непривычной для участника обучения точки зрения, позволяющая увидеть значительно больше, что и является познавательным эффектом. Функционально – ролевая позиция обусловлена совокупностью целей и интересов участников коллективного проектирования. Поэтому сам процесс игрового проектирования должен включать в себя механизм согласования различных интересов участников. В этом и заключается суть процесса. Немаловажно так же использование ИКТ для стимулирования игровой активности в условиях ДОУ. Для этого в процессе игровой деятельности использовано специальное оборудование и игровые программы. Итак, развитие игровых инновационных технологий ДОУ способствует повышению уровня воспитания детей дошкольного возраста. Стимулирует развитие игровой активности и повышает коммуникативные навыки.

**Цель:**

1. Повышение качества образования;
2. Повышение квалификации воспитателей;
3. Применение педагогического опыта и его систематизация;
4. Использование компьютерных технологий воспитанниками ДОУ;
5. Повышение качества обучения и воспитания
6. Повышение ИКТ-компетентности педагогов ДОУ через создание интерактивной дидактической игры для детей дошкольного возраста

**Интерактивная доска SMART TOUCHE**

**это сенсорный экран, работающий как**

**часть системы, в которую входит**

**компьютер и проектор.**

**Интерактивная доска –** это сенсорный экран, который работает в системе вместе с проектором и компьютером. Использование ее на занятиях помогает перейти от объяснительной формы обучения к деятельной – дети сами проявляют познавательную активность, что способствует осознанному усвоению материала. Работа с интерактивной доской включает в себя:

**Проведение различных развивающих игр;**

**Просмотр иллюстраций и видеоматериалов;**

**Разбор проблемных ситуаций и совместное творчество.**

**Задачи:**

1.расширить знания и умения педагогов ДОУ при работе с программой Power-Point

2.предоставить педагогам ДОУ возможность проявить свои творческие способности

3.развитие познавательной и творческой активности детей, любознательности и воображения, образного мышления;

4.формирование готовности ребенка к школьному обучению

5.знакомство детей с возможностями компьютерных технологий;

6.овладение навыками работы с интерактивной доской;

7.формирование основ здорового образа жизни;

8.пробуждение гуманных чувств и заботливого отношения к миру.

9.создать и распространить разработанную дидактическую игру

10. Систематизация, обновление и пополнение информационных ресурсов образовательного процесса;

11.Расширение использования информационно-компьютерных технологий в воспитательно-образовательном процессе;

12.Разработка и апробация технологий мультимедийного сопровождения воспитательно-образовательного процесса;

13.Использование ИКТ выводит усвоения полученных знаний дошкольниками на более высокий уровень.

**14. Внедрение ИКТ в воспитательно-образовательный процесс детского сада** идёт полным ходом**.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Интерактивная доска** | |
| **Развивает у детей способность**  **ориентироваться в информационных**  **потоках окружающего мира** | **Способствует овладению практическим**  **навыкам работы с информацией,**  **развивает разносторонние умения** |
| **Повышает уровень готовности ребенка к школе** | |

**Одним словом в современной педагогике для интенсификации учебного процесса игровые технологии используются:**

в качестве самостоятельного метода для усвоения определенной темы;

как элементы какого-то другого метода;

в качестве целого урока или его части: введение, объяснение, закрепление, контроля;

как организация внеклассной работы.

**А само применение инновационных педагогических технологий способствует**

* повышению качества образования;
* повышению квалификации воспитателей;
* применению педагогического опыта и его систематизация;
* использованию компьютерных технологий воспитанниками;
* сохранению и укреплению здоровья воспитанников;
* повышению качества обучения и воспитания.

**Алгоритм создания интерактивного**

**занятия**

* определить тему, тип и цель занятия;
* составить временную структуру занятия, в соответствии с главной целью наметить задачи и необходимые этапы для их достижения;
* продумать этапы, на которых необходимы инструменты интерактивной доски;
* апробация занятия. Из резервов компьютерного обеспечения отбираются наиболее эффективные средства.
* рассматривается целесообразность их применения в сравнении с традиционными средствами.
* отобранные материалы оцениваются во времени: их продолжительность не должна превышать санитарных норм; рекомендуется просмотреть и прохронометрировать все материалы, учесть интерактивный характер материала;
* составляется временная развертка (поминутный план) занятия.
* при недостатке компьютерного иллюстрированного или программного материала проводится поиск в библиотеке или Интернете или составляется авторская программа.
* из найденного материала собирается презентационная программа. Для этого пишется ее сценарий.
* заранее подготовить детей;
* проведение занятий, увлекательных игр осуществляется с использованием ИКТ.

**Алгоритм проведения игр.**

Игра должна соответствовать данной возрастной группе и теме, должна содержать цель, которую нужно достичь.

В любой игре, в том числе интерактивной, существуют правила или условия, которые позволяют детям понять, что нужно сделать, чтобы выиграть.

Игра может состоять из нескольких этапов. В зависимости от особенностей конкретной игры, педагог может вносить определенные изменения в ее ход, если это оговорено объявленными участникам правилами.

При завершении игры обязательно проводится анализ, в ходе которого будет выявлено: какие эмоции испытывали участники в процессе игры и по окончанию её, какие действия предпринимали и какой результат был получен. Интерактивное обучение развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между участниками, обеспечивает решение ряда воспитательных задач, так как учит работе в команде, т.е. в сообществе (совместном обществе – вместе), взаимопониманию, умению аргументировано отстаивать свою точку зрения, наблюдательности, а также развивает творческие способности и фантазию.

**Вывод:**

Итак, современный мир богат разнообразием электронных ресурсов, которые помогают детям эффективно развиваться, а способствуют этому интерактивные игры. Интерактивные игры не только совершенствуют (обучают) дошкольника, но и дают ему возможность принятия собственного решения и право выбора. В заключение можно сделать сказать, что успех в воспитании и **обучении** детей можно достигнуть только в том случае, если детям будет **интересно учиться**. Мы, воспитатели, всегда должны помнить об этом и быть в состоянии постоянного поиска новых путей воспитания и **обучения**  и их реализации в своей практике, собирая по крупицам и **используя все**, что превращает деятельность в радостный акт познания.