

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 325 «Василек»
территориального отдела главного управления образования
администрации города по Октябрьскому району города Красноярска

660041 г. Красноярск, ул. Курчатова 15 «г» ИНН 2463038301 тел.: 244 – 45
06,vasilek.325@mail.ru

Педагогический проект

В направлении: Индивидуализация образовательного процесса в дошкольной образовательной организации.

Название проекта: Использование ИКТ - технологии как средства развития познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста.

Полное наименование ДОУ: Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 325 «Василек».

Автор проекта: Хачатрян Галина Бабкеновна, воспитатель;

e- mail: galinababkenovna@mail.ru

Сроки проекта: 01 февраля 2023 года - 31 декабря 2023 года.

Красноярск, 2023

Актуальность проекта:

Государственный образовательный стандарт, изменения, происходящие в дошкольном образовании, побудили к поиску новых эффективных методов и современных педагогических технологий развития дошкольника.

Одним из основополагающих элементов становления и развития личности ребенка является познавательный интерес, уровень развития которого в основной мере определяет продуктивность процесса дальнейшего обучения. Важность развития познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста в современных условиях развития системы образования не вызывает сомнений. Однако, возникают вопросы, каким образом наилучше достигнуть наибольшего эффекта в его развитии является актуальным в настоящее время, т.к. использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) является неотъемлемой и обязательной частью в работе современного педагога.

В связи с развитием технического прогресса дети имеют неограниченный и беспрепятственный доступ к технике, интернет ресурсам и технологиям, но, к сожалению, дети не всегда рационально тратят данную возможность, превращая компьютер в игрушку, поэтому я считаю одной из важнейших задач ДООУ является воспитание и развитие у ребенка правильной информационной культуры и с помощью ИКТ - технологии развитие познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста. Использование в работе ИКТ-технологии приводит к стабильной результативности педагогического процесса, дает возможность разнообразить и преобразить образовательную деятельность, учитывать возрастные особенности детей, повышать их познавательную активность. Использование ИКТ технологии позволяет сделать занятия эмоционально окрашенным, привлекательными вызывают у ребенка живой интерес, являются прекрасным наглядным пособием и

демонстрационным материалом, что способствует хорошей результативности занятий.

В связи с тенденциями компьютеризации и цифровизации дошкольного образования в большинстве дошкольных образовательных организациях пополнился технический ресурс, появились мультимедийные проекторы, интерактивные доски, интерактивные столы, ноутбуки и т.д., но к сожалению единицы педагогов умеют пользоваться данным техническим оборудованием и не знакомы с его огромным образовательным потенциалом.

Проблема, на которую направлен проект: Низкий познавательный интерес у детей старшего дошкольного возраста на занятиях, отсутствие основ информационной культуры.

Цель проекта: Создание условий для активизации познавательной деятельности дошкольников при помощи интерактивных игр на занятиях в детском саду, формирование основ информационной культуры.

Задачи проекта:

- Формировать информационную культуру у детей посредством использования интерактивных игр продвигать ребенка в общем развитии.
- Привлекать пассивных детей к активной деятельности, преодолению трудностей.
- С помощью ИКТ - технологии, а в частности интерактивных игр активизировать познавательные интерес детей старшего дошкольного возраста, принимать креативные решения, развивать любознательность.
- Вовлечь родителей в образовательный процесс в качестве партнеров
- Развивать РППС группы.
- Развитие собственной педагогической ИКТ - компетенции.

Результат проекта: Создание единого информационного пространства в группе. Использование интерактивных игр в образовательном процессе позволит модернизировать учебно-воспитательный процесс, повысить эффективность, мотивировать детей на поисковую деятельность, дифференцировать обучение с учетом индивидуальных особенностей детей, повышение познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста.

Деятельность в рамках проекта:

Проект предназначен для разработки и внедрения модели информационной образовательной среды старшей возрастной группы. Самым оптимальным способом развития познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста с помощью использования ИКТ -технологии на мой взгляд , является внедрение в образовательный процесс интерактивных игр, т.к использование интерактивных игр помогает привлечь пассивных детей к активной деятельности, делать образовательную работу более наглядной, формировать информационную культуру у детей, активизировать познавательный интерес детей старшего дошкольного возраста, формировать интерес педагога к работе, повышать икт- компетенцию педагога.

При отборе интерактивных игр следует учитывать ряд требований ФГОС, предъявляемых к развивающим и обучающим играм:

- соответствие возрастным особенностям;
- игра должна быть выбрана по теме занятия и являться этапом(элементом) занятия, игра не может заменить традиционное занятие.
- в игре необходимо создание ситуации успеха, процесса достижение цели;
- стимулировать познавательно-речевое развитие детей;

- объекты, воспроизводимые на экране должны быть достаточными по размеру, знакомы детям;
- интерактивная игра должна быть русскоязычной;
- текст задания должен озвучиваться диктором, либо взрослым;
- задания должны быть интересны, понятны, просты в управлении;
- соответствовать высокому техническому уровню: развивать, давать знания, обучать в незатейливой игровой форме;
- интерактивные игры должны носить исследовательский характер;
- задания должны развивать широкий спектр навыков и представлений.

Алгоритм проведения интерактивной игры:

1. Интерактивная игра должна соответствовать данной возрастной группе и теме, должна содержать цель, которую нужно достичь.

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

3. Интерактивная 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.

3. При завершении интерактивной игры обязательно проводится анализ, в ходе которого будет выявлено: какие эмоции испытывали участники в процессе игры и по окончании её, какие действия предпринимали и какой результат был получен.

Благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты:

- Дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины.
- Быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве.
- Тренируется эффективность, внимания и память.
- Раньше овладевают чтением и письмом.
- Активно пополняется словарный запас.
- Развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз.
- Воспитывается целеустремлённость и сосредоточенность.
- Развивается воображение и творческие способности.
- Развиваются элементы наглядно-образного мышления.

Для достижения результатов используются

- Интернет ресурсы:

- Играемся - <https://www.igraemsa.ru/>
 - Солнышко - <https://solnet.ee/games/>
 - Развивающие онлайн игры и упражнения - <https://kids-smart.ru/exercises/subjects>
 - Развивающие игры для детей - <http://malysh.club/>
 - Совёнок Бэби - <http://www.sovenok-baby.ru/>
 - Детский портал Чудо – Юдо - <https://chudo-udo.info/>
- Мультимедийный игровой развивающий образовательный комплекс "МИРОК".

На данных интернет ресурсах содержатся игры для развития мышления, внимания, речи, памяти, воображения. Играя, дети включаются в

мыслительный процесс, они думают, размышляют, анализируют, классифицируют, находят логические связи, уточняют знания об окружающем мире.

В работе применяю оборудование:

- Ноутбук;
- Проектор;
- Интерактивная доска;
- Планшет (2 шт., для работы в подгруппе, индивидуальной работы)
- Интерактивное устройство Powint с аксессуарами (портативное интерактивное устройство, электронный маркер, электронная указка, пульт для презентации, программное обеспечение и руководство по эксплуатации);

План работы по проекту:

I. Подготовительный этап				
№	Мероприятия	Ответственные	Сроки	Результат
1.	<p>1.1 Мониторинг познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста.</p> <p>1.2 Анализ образовательного процесса и методических ресурсов.</p> <p>1.3 Изучение методических рекомендаций и педагогического опыта по теме использования ИКТ-технологии как средства развития познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста.</p>	<p>Воспитатель подготовительной группы, Хачатрян Галина Бабкеновна.</p>	<p>1.02.2023-1.03.2023</p>	<p>1.1 Отчет о уровне развития познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста.</p> <p>1.2 и 1.3</p> <p>Идеи преобразования образовательного процесса с целью внедрения интерактивных игр.</p>
II Основной этап				
2.	2.1 Разработка методических	Воспитатель подготовительн	01.03.2023-	2.2 Методическое

	<p>рекомендаций.</p> <p>2.2 Разработка ООД с использованием интерактивных игр.</p> <p>2.3 Проведение ООД с использованием интерактивных игр.</p> <ul style="list-style-type: none"> • В.И. Суриков- великий художник • Путешествие в мир книг • Обитатели морей и океанов • Мои любимые зимние забавы • Деревья • Лесные обитатели • Россия-родина моя. <p>2.4 Взаимодействие с родителями</p>	<p>ой группы, Хачатрян Галина Бабкеновна</p>	<p>01.12.2023</p>	<p>сопровождение.</p> <p>2.2Картотека ООД с использованием интерактивных игр.</p> <p>2.3 Проведенные ООД в старшей возрастной группе.</p> <p>2.4 Родители - участники образовательного процесса , проекта.</p>
III Рефлексивный этап				
3.	<p>3.1 Представление результатов реализации проекта.</p> <p>3.2 Дальнейшее планирование деятельности с использованием интерактивных игр.</p>	<p>Воспитатель подготовительн ой группы, Хачатрян Галина Бабкеновна</p>	<p>01.12.2023- 31.12.2023</p>	<p>3.1 Презентация</p> <p>3.2 План дальнейшей работы.</p>

Ожидаемый результат реализации проекта:

У детей старшего дошкольного возраста формируются основы информационной культуры, повышается уровень познавательного интереса.

Педагог использует в образовательном процессе ИКТ- технологии, пополняется картотека ООД с использованием интерактивных игр.

Родители включены в образовательный процесс.

Перспективы применения и дальнейшее развитие, и распространение результатов проекта:

Расширение возможностей использования ИКТ - технологий в образовательной деятельности как средство развития познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста.

Создание картотеки ООД с использованием ИКТ- технологии.

Проведение мастер - классов, консультаций для педагогов.

Устойчивость проекта:

Риски	Способы коррекции
Недостаточная ИКТ- компетентность педагога.	Самообразование, курсы повышения квалификации, семинары, консультации.
Низкая заинтересованность детей в участии в занятиях.	Привлечение детей путем создания интересных занятий, предоставления свободы в выборе интерактивных игр.
Отсутствие у родителей заинтересованности участия в проекте	Проведение информационной работы с родителями (собрания, буклеты, консультации)

Список литературы:

1. Венгер А. А., Дьяченко О М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста., М. 2001.
2. Калинина Т.В. Управление ДОУ. «Новые информационные технологии в дошкольном детстве». М, Сфера, 2008
3. Моторин В. "Воспитательные возможности компьютерных игр". Дошкольное воспитание, 2000г., № 11
4. Захарова, И. Г. Информационные технологии в образовании, учебное пособие для высш. учеб. Заведений, М, «Академия», 2008.