

Департамент образования администрации г.Перми
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад «Сказка.ру» г. Перми

Методическая разработка
«Интерактивные дидактические игры как средство развития
познавательной активности детей старшего дошкольного возраста»

Автор:
Нурмагомедова Х.Г.,
воспитатель МАДОУ
«Детский сад «Сказка.ру»
г. Перми
maximus141168@yandex.ru

Пермь, 2024

Скорость, с которой меняется современный мир, усовершенствуются технологии и внедряются информационные и цифровые средства образования, предъявляет новые требования к работе педагога, в том числе дошкольного. Компьютеры, планшеты и другие технологии прочно вошли в жизнь не только взрослых, но и детей, начиная с дошкольного возраста. Для современных детей восприятие информации через телевидение или Интернет более привычно, а клиповое мышление стало характерной особенностью мыслительного процесса. Поэтому, использование новых компьютерных технологий в работе с современными дошкольниками позволяет педагогу-дошкольнику усовершенствовать свою деятельность.

Исходя из таких позиций, в своей работе со старшими дошкольниками я обратилась к интерактивным дидактическим играм как способу развития познавательной активности. А возможности интерактивного ресурса Learning Apps позволили мне создавать те игры-упражнения, которые были необходимы по определённым темам для определенных целей.

Эффективность использования именно интерактивных игр, в том числе созданных с применением сервиса LearningApps.org, в качестве дидактического средства в процессе обучения обусловлена тем, что такие игры создают у дошкольников интерес к решению познавательных задач, делают этот процесс для ребенка увлекательным. Процесс восприятия в игровых ситуациях происходит быстро. Правильно выполненные задания приносят ребенку удовлетворение и мотивирует его к новым достижениям. Такой способ делает обучение увлекательным и более результативным. Игровые компоненты, включенные непосредственно в саму интерактивную игру, активизируют познавательную деятельность дошкольника и способствуют более глубокому усвоению материала, развивают произвольность внимания, что немаловажно для ребёнка – старшего дошкольника, т.к. следующей ведущей деятельностью является учебная.

Из всего разнообразия интерактивных средств сервис LearningApps.org мною был выбран, прежде всего, потому на данной платформе просто и удобно создавать интерактивные игры-упражнения. Любой педагог, имеющий некоторые навыки работы с компьютером, используя готовые шаблоны, сможет легко создать те игры - упражнения, которые ему необходимы для решения конкретной образовательной задачи: обучающие, обобщающие, тренировочные, контролирующие.

Игры - упражнения, созданные на LearningApps.org, можно использовать как в групповой, так и в индивидуальной форме работы с детьми. Эффективны также в организации работы с детьми ОВЗ – ЗПР, ТНР, что немаловажно в современных условиях инклюзивного обучения. В упражнения можно включить элемент соревнования, что является интересным для детей.

Используя сервис Learning Apps в процессе занятий, я пришла к выводу, что выбор вышеназванного педагогического инструментария позволил:

-Повысить учебную мотивацию у дошкольников, так как задания преподносятся в игровой и занимательной форме. На таких занятиях у детей наблюдается эмоциональный подъем, чему способствуют включение игровых соревнований.

-Создавать ситуации успеха у дошкольника. Ребенку необходимо выполнить задание правильно, чтобы завершить игру. При этом можно использовать систему подсказок, что придает ребенку уверенность и исключает страх ошибиться.

-Развивать самостоятельность ребенка-дошкольника.

-Учитывать уровни подготовки учащихся, тем самым реализовывать принципы индивидуализации и дифференцированного подхода в обучении.

-Решать задачу вовлечения родителей в образовательный процесс. Педагог в соответствии с поставленной задачей открывает родителю доступ к необходимым упражнениям с тем, чтобы ребенок смог их выполнить дома. Таким же способом выстраивается и работа с часто-пропускающими детьми.

Работа с созданием интерактивных игр на данной платформе требует регистрации, что дает возможность не только создавать свои игры и упражнения, но и сохранять их в различных форматах (SCORM, iBookAuthor Widjet (для iPad), Developer Source), сохранять QR коды-ссылки и делиться ими с коллегами, опубликовать их. Кроме того есть возможность адаптировать приглянувшуюся игру других авторов под свои задачи.

Алгоритм создания игр прост:

- Регистрация и вход;
- Выбор кнопки «Новая игра»;
- Выбор шаблона для игры;
- Выбор кнопки «Создать новую игру»;
- Заполнение необходимых полей, выбор нужных картинок;
- Выбор кнопки «Сохранить упражнение».

При необходимости есть возможность доработать игру, для чего выбираем кнопку «Доработать упражнение» Кроме того, есть возможность адаптировать приглянувшуюся игру других авторов под свои задачи.

Для удобства использования созданные игры можно объединить в папки по образовательным областям или по темам, создать коллекцию из блока игры-упражнений на заданную тему: дети переходят от упражнения к упражнению, формируя и закрепляя знания, умения и навыки по выбранной теме.

При этом педагогу необходимо помнить о санитарных правилах и нормах использования ИКТ. Согласно нормам СанПиНа, занятия с использованием компьютера для детей 5–7 лет следует проводить не более одного раза в течение дня и не чаще трех раз в неделю. После занятия с детьми проводится гимнастика для глаз. Продолжительность непрерывной работы с компьютером на занятиях для детей 5 лет не должна превышать 10 минут и для детей 6–7 лет -15мин.

Итогом моей работы в данном направлении стал банк игр на платформе Learning Apps. На данной платформе мною созданы дидактические игры-упражнения: на установление соответствия («Где ударение?») и классификацию («Где спрятался звук?»), игры на установление последовательности («Расскажи сказку»), игры соревнования (использование шаблона «Скачки»), игры-пазл («Посчитаем-ка!»), игры-викторины, игры с элементами логики и комбинаторики («Что сначала, что потом?», «Расставь по порядку фигуры», «Логический ряд»).

Еще одним направлением в создании игр на описанной платформе стала разработка игр для формирования у детей дошкольного возраста первичных навыков простейшего программирования. Это игры, формирующие и развивающие алгоритмический стиль мышления детей-дошкольников.

Данное направление актуально тем, что цифровая грамотность стала одним из важных требований к любой специальности и многие профессии требуют знаний основ программирования. А для дошкольников обладание первичными навыками программирования ценно тем, что позволяет развивать интеллектуальные, творческие, аналитические способности, умение планировать, разбивать решение задач на этапы. Здесь мною разработаны такие игры-упражнения, как игры на кодирование и декодирование («Декодируй слово», «Зашифрованное письмо»), игра на составление алгоритма действий («Составь алгоритм «Заполни бочку водой», «Лабиринт»), игра на составление программы с использованием команды «если..то..» («Разбери яблоки»).

В завершение хочу поделиться ссылками на некоторые игры, созданные мною на LearningApps.org

«Где ударение». Цель: формирование у дошкольников навыков и умений определения ударного слога. Развитие фонематического слуха, внимания, памяти. <https://learningapps.org/view18276638>

«Подбери картинку к схеме» (Звуковой анализ). Цель: Закрепление навыков анализа по звуковому составу слова. <https://learningapps.org/view18273528>

«Где спрятался звук». (Дифференциация звонкого и глухого звуков Д и Т) Цель: Формирование и закрепление навыка различать согласные звуки по глухости и звонкости. <https://learningapps.org/view18278641>

«Где спрятался звук» (Дифференциация твердого и мягкого звуков П и П') Цель: Закрепление навыков и умений различать согласные звуки по твердости и мягкости. <https://learningapps.org/view18277511>

«Посчитаем-ка!». Состав числа в пределах 5. Цель: Формирование и развитие умения представлять числа в виде суммы двух слагаемых в пределах 5 <https://learningapps.org/watch?v=p4a3on72320>

«Что сначала, что потом?» Цель: Развитие понимания простых причинно-следственных отношений. <https://learningapps.org/view20518394>

«Найди рифму». Цель: Учить детей подбирать рифму к слову – названию картинки. <https://learningapps.org/view28760047>

«Расставь по порядку фигуры». Цель: Развитие логического мышления детей/ внимания, зрительного сосредоточения.

<https://learningapps.org/view36537683>

«Декодируй слово». Цель: Обучение детей кодированию и декодированию, приучение к строгому выполнению правил.

<https://learningapps.org/view37212415>

«Составь алгоритм «Заполни бочку водой». Цель: формирование навыков программирования; развитие логического мышления, умения планировать. <https://learningapps.org/watch?v=pxpn2ixj524>

«Лабиринт». Цель: формирование навыков программирования. <https://learningapps.org/watch?v=p996jfbh224>

«Разбери яблоки». Цель: обучение детей составлению программы с использованием команды «если..» <https://learningapps.org/view37212415>

Список литературы

1. Росткова Т.И., Колесник М.О. Перспективы применения цифровых технологий в дошкольной образовательной организации // Научно-методический электронный журнал «Калининградский вестник образования». - 2023. - № 1(17) / апрель. - С. 40-50. -URL: <https://koirojournal.ru/realises/g2023/05apr2023/kvo105/>

2. LearningApps.org. URL: <http://learningapps.org/about.php>

3. Винницкий Ю.А. Учимся - играя, или старый добрый LearningApps [Электронный ресурс]: Сообщество учителей Intel Education Galaxy. Режим доступа: <https://edugalaxy.intel.ru/index.php?automodule=blog&blogid=6885&showentry=5530>

4. Сидоров С.В. Возможности создания интерактивных модулей в обучающих приложениях LearningApps.org. [Электронный ресурс]: Сайт педагога-исследователя. - Режим доступа: <http://si-sv.com/blog/2013-08-02-48>