

Анимова К.В.

Научный руководитель: Е.А.Каряева,

преподаватель математики и специальных дисциплин

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

Владимирской области «Муромский педагогический колледж»

г. Муром, ул. Карла Маркса д.24

e-mail: elena-metod@yandex.ru

Компьютерные дидактические игры как средство развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста

Развитие современного общества тесно связано с научно-техническим прогрессом. Информационно-коммуникационные технологии уверенно входят во все сферы жизнедеятельности человека. Новая система образования предъявляет новые требования к воспитанию и обучению подрастающего поколения, внедрению новых форм и методов, которые будут расширять возможности традиционных. В «Концепции модернизации российского образования на период до 2020 года», в частности, сказано: «Для достижения нового качества образования будет осуществляться информатизация образования и оптимизация методов обучения». Перед образованием поставлены задачи по оснащению и использованию в воспитательно-образовательном процессе ИКТ.

Дошкольное образование является одним из уровней общего образования. Исходя из этого, информатизация детского сада является необходимым и востребованным аспектом развития современного общества. Использование ИКТ дает возможность обогатить, качественно обновить воспитательно-образовательный процесс в ДОО и повысить его эффективность.

Одна из эффективных форм организации работы с компьютером в детском саду – проведение занятий с использованием компьютерных дидактических игр. Использование компьютерных дидактических игр дает возможность оптимизировать воспитательно-образовательный процесс, оптимизировать обучение детей с разным уровнем познавательного развития, значительно повысить эффективность педагогической деятельности.

Цель исследования: рассмотреть роль компьютерных дидактических игр в развитии познавательной активности детей старшего дошкольного возраста

Задачи исследования:

- рассмотреть понятие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста в педагогике и психологии

- проанализировать возможности использования компьютерных дидактических игр с целью развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста

- создать собственные компьютерные дидактические игры и апробировать их в ходе педагогической практики в детском саду

Проблема развития познавательной активности дошкольников – одна из самых актуальных в детской психологии, поскольку взаимодействие человека с окружающим миром возможно благодаря его активности и деятельности, а ещё и потому, что активность является непременной предпосылкой формирования умственных качеств личности, её самостоятельности и инициативности. Выбор средств для развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста является важным аспектом воспитательно-образовательной деятельности, используемые средства должны помочь эффективно освоить ребенку культурный опыт.

Познавательная активность это стремление к наиболее полному познанию предметов и явлений окружающего мира.

Внедрение Государственного образовательного стандарта, изменения, происходящие в дошкольном образовании, направили педагогов к поиску новых эффективных методов и современных педагогических технологий развития детей дошкольного возраста. Не секрет, что компьютер играет все большую роль в современном образовании, поэтому актуальным средством обучения и воспитания становятся информационно-коммуникативные технологии, в частности компьютерные дидактические игры. Они дают педагогам возможность

разнообразить подачу материала, учитывать возрастные особенности детей, повышать их познавательную активность.

Компьютерные дидактические игры – это вид электронного образовательного ресурса, предназначенный для детей, функционирующий на базе информационно-коммуникационных технологий, представляющий из себя цепочку заданий, построенных на основе развивающего обучения. Компьютерные дидактические игры не заменяют, а дополняют традиционные формы игр и занятий.

Во время нашей педагогической практики мы заметили, что дети с большим удовольствием играют в такие игры, им нравится яркость и мобильность визуального видео- и звукооряда. При создании собственных компьютерных дидактических игр подбирали содержание игр с учётом уровня развития детей, с учетом возраста, опираясь, конечно, на программное содержание. Применение на занятиях таких игр создает стойкую мотивацию к обучению, желание добиться успеха. Можно использовать эти электронные пособия при организации НОД с группой или индивидуально с одним ребенком. Большое разнообразие заданий способствует развитию познавательного интереса у детей.

Мы создавали игры в трех средах: в одном из популярных программных средств, используемых воспитателями ДОО на занятиях с использованием информационно-коммуникационных технологий, программе для создания презентаций(Microsoft Power Point.)- она проста и доступна, позволяет создавать игры с анимированными картинками, со звуком.;на сетевом сервисе LearningApps.org –он позволяет создавать интерактивные модули,которые могут быть включены в содержание обучения;игры, создаваемые с поддержкой программного обеспечения интерактивной доски Smart Board.

Обучение с использованием электронных дидактических игр повышает познавательную активность и решает поставленные задачи познавательного развития, позволяет создать условия для формирования таких социально значимых качеств личности как активность, самостоятельность, способность к адаптации в условиях информационного общества.

Литература

1. Виноградова Н.А., Микляева Н.В. Интерактивная развивающая среда детского сада»: учеб. пособие. – М., 2014.
2. Кригер Е.Э. Педагогические условия развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста / Е.Э. Кригер. – Барнаул, 2010.
3. Микляева Н.В.. Интерактивная педагогика в детском саду: методическое пособие / – М.: ТЦ Сфера, 2012.(Библиотека журнала «Управление ДОУ»
4. Петрова Е. Развивающие компьютерные игры // Дошкольное воспитание. – 2010. – № 8
5. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования – М.: Академия, 2013
6. Ярусова Е. А. Компьютерные игры – новый вид развивающего обучения.2015