



МБДОУ «Детский сад №44 «Белоснежка»

Педагогический проект

***Инновационные цифровые технологии
в работе с детьми дошкольного возраста
как средство интеллектуального развития***

Тип проекта: практико-ориентированный

для детей старшего дошкольного возраста

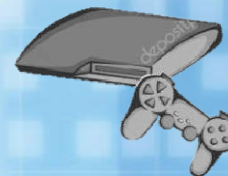
Срок реализации: 2019 -2022 год

Воспитатель: Алямкина Ольга Александровна

Тамбов-2022

Актуальность использования информационных технологий обусловлена социальной потребностью общества в повышении качества обучения, интеллектуального развития и воспитания детей дошкольного возраста, практической потребностью в использовании в дошкольных образовательных учреждениях инновационных цифровых технологий.

Современные технологии позволили пополнить образовательный процесс новыми приёмами воспитания и развития детей, связанными с применением компьютерной техники и программного обеспечения.



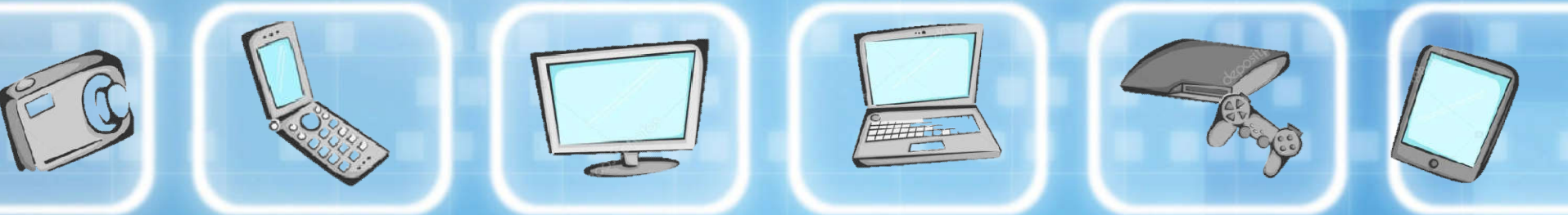
Цель проекта:

создать условия для интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста посредством внедрения в образовательный процесс инновационных цифровых технологий (компьютерных игр).

Задачи:



- познакомить с техническими средствами обучения в группе;
- научить пользоваться графическим инструментарием программы Paint;
- сформировать навыки работы на компьютере;
- развить творческие способности и логическое мышление детей;
- развить умение работать с различными видами компьютерных игр;
- воспитывать ответственное отношение, аккуратность, организованность, бережное отношение к технике.



методы и формы работы



Игра

Экспериментирование

Моделирование

Конструирование

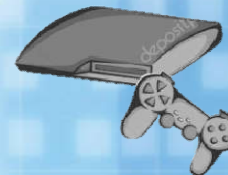


Демонстрационная

Индивидуальная

Групповая

Фронтальная



Участники проекта: педагоги, дети, родители

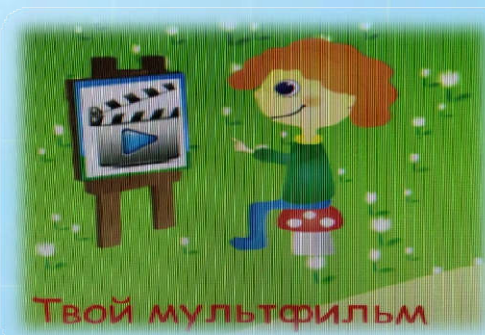
Ожидаемые результаты:

В результате работы над проектом дошкольники должны:

- овладеть основными навыками работы на компьютере и в редакторе Paint;
- уметь включать и выключать компьютер;
- работать с клавиатурой и мышью;
- открывать и закрывать программы, папки, файлы;
- работать с инструментами встроенного графического редактора.

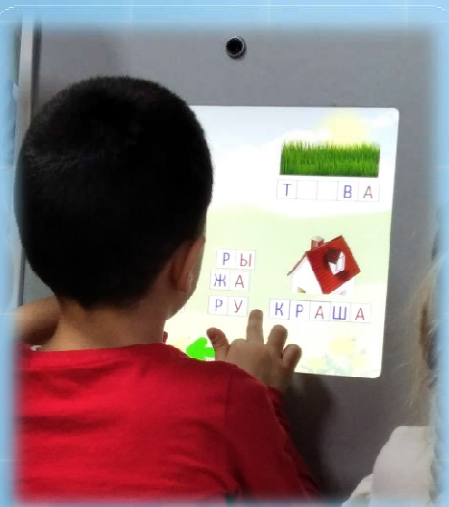
Организовать сотрудничество с семьями через использование современных цифровых и информационных технологий.

Мотивировать педагогов к реализации в образовательной деятельности инновационных технологий, компьютерных игр.



Способы определения результативности:

- организовать выставку рисунков детей, выполненных в графическом редакторе Paint;
- создать свой мультфильм на «Волшебном экране»;
- внедрить инновационную форму работы с родителями через Q-код;
- разработать картотеку сайтов с интерактивными развивающими играми.





подготовительный

Определение объема знаний детей о компьютере, разнообразных возможностях его применения; анкетирование родителей; подбор диагностического, методического и дидактического материала.

Этапы работы над проектом

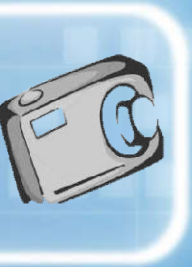
основной

- *Обучение работе на компьютере «Колобок» и игровом комплексе «Волшебный экран»;**
- *Совершенствование навыков работы с инструментами встроенного графического редактора и игровых программ;**
- *Мониторинг навыков каждого ребенка;**
- *Применение обучающих возможностей игрового комплекса на занятиях.**



заключительный

**Выставка рисунков;
Показ мультфильма;
Обобщение результатов работы над проектом.**



Подготовительный этап

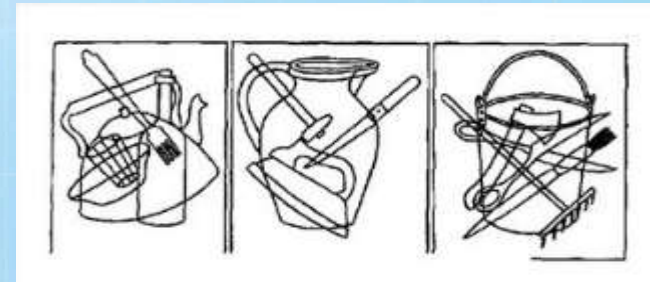
Цикл занятий

Тема: «Компьютер в нашей жизни»

Тема: «Техника безопасности в работе с компьютером»

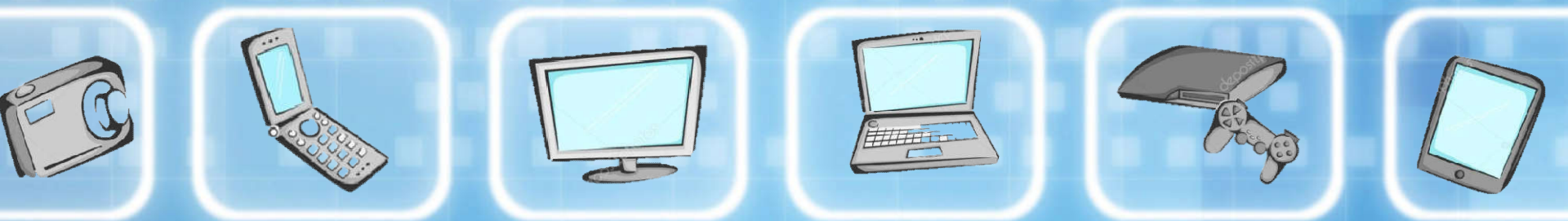
Тема: «Устройство компьютера»

Тема: «Знакомство с монитором, клавиатурой и мышью»



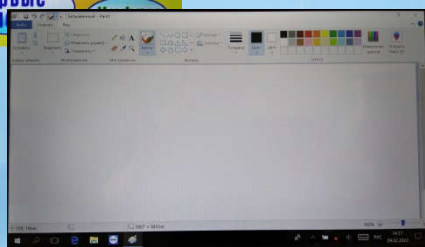
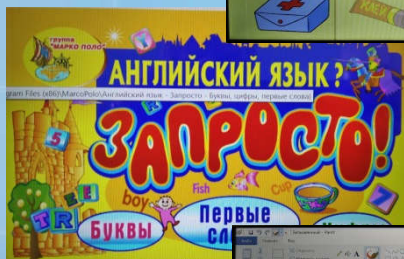
Анкета для родителей «Мой ребенок и компьютер» [приложение 1.docx](#)

Диагностика уровня развития умственных способностей ребенка с помощью различных тестов и методик [приложение 2.docx](#)



Основной этап

Колобок

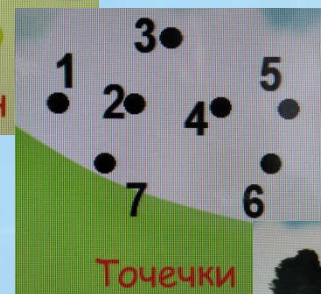


Волшебный экран

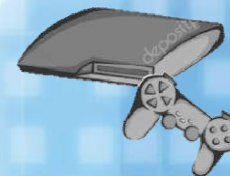
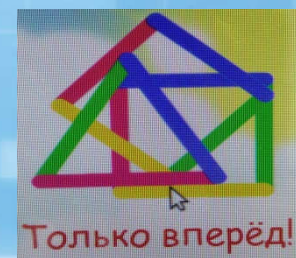
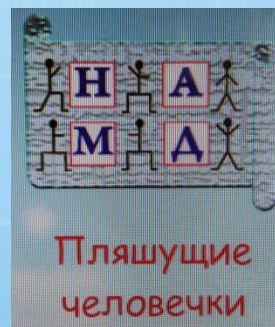
■ развлекательные игры;



■ обучающие (познавательные) игры;



■ развивающие игры



Игры, используемые на занятиях и в течение дня:

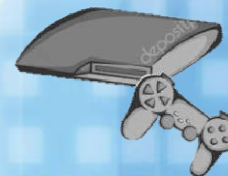
Обучение грамоте и развитие речи ОГ

Математика МТМ

Рисование и конструирование РиК

Окружающий мир ОМ

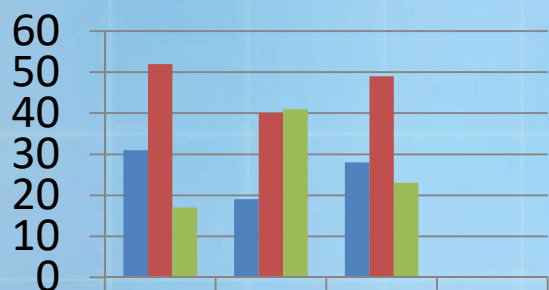
Разное РАЗ



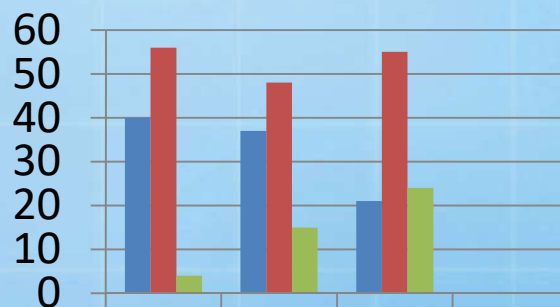
Заключительный этап

Преимущество использования компьютерных игр при подготовке к школе по сравнению с обычными занятиями заключается в том, что общение с компьютером вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная.

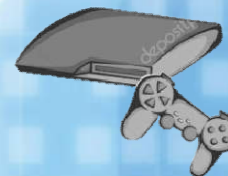
Этот интерес лежит в основе формирования познавательных мотиваций, произвольной памяти и внимания, качеств, которые обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.



■ сформир
■ частично
■ не сформ



■ сформир
■ частично
■ не сформ



Результаты работы над проектом

Выставка рисунков, выполненных в графическом редакторе Paint на развивающем компьютере «Колобок»

Выставка рисунков, выполненных на игровом обучающем комплексе «Волшебный экран»

Показ мультфильма «Летний день» [летний день.mp4](#)

Работа с родителями (Q-код)

Распространение опыта работы

Результаты работы над проектом могут мотивировать воспитателей ДОУ на более активное использование компьютерных игр в образовательном процессе.



СПИСОК САЙТОВ С ИНТЕРАКТИВНЫМИ ИГРАМИ

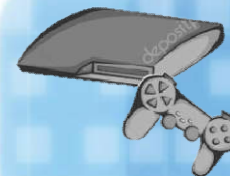
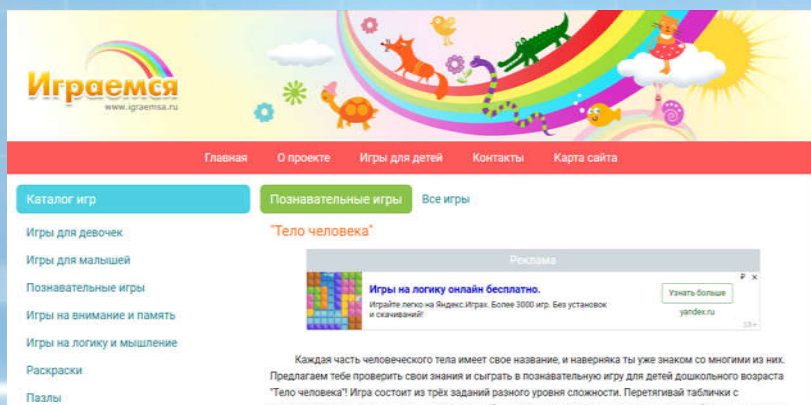
сайт «Мультигры» <https://multoigri.ru/game/igra-razrushiteli-zdaniy>

сайт «Играемся» <https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/poznavatelnye-igry/igra-dlja-doshkolnikov-telo-cheloveka>

сайт «Учимся с Лисенком Бибушей» <https://bibusha.ru/igra-porydkoviy-schet-predmetov-dlya-detej>

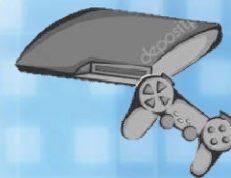
сайт «Все игры» <http://vseigru.net/igry-matematicheskie/23425-igra-uchim-tsifru-vosem.html>

САЙТ LEARNINGAPPS.ORG/. СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР <https://learningapps.org/view7642488>



Список использованной литературы и интернет-источников

1. Бабошина, Ю. Сборник диагностических методик познавательного развития детей дошкольного возраста [Электронный ресурс] / Ю. Бабошина.
– (<https://www.maam.ru/detskijasad/sbornik-diagnosticheskikh-metodik-poznavatel'nogo-razvitija-detei-doshkolnogo-vozrasta.html>).
2. Multoigri.ru. Игры для дошкольников [Электронный ресурс]. – (<https://multoigri.ru/game/>)
3. Все игры. Математические игры [Электронный ресурс].
– (<http://vseigru.net/igry-matematicheskie/>).
4. Мокеева, С.В. Развитие познавательного интереса старших дошкольников [Электронный ресурс] / С.В. Мокеева, Е.А. Кувалдина.
// Научно-методический электронный журнал «Концепт».
5. Играемся. Познавательные игры [Электронный ресурс].
– (<https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/poznavatelnye-igry/>).
6. Learningapps.org (создание интерактивных игр) [Электронный ресурс].
– (<https://learningapps.org/>).
7. Софьина, И.А. Рекомендации для педагогов по использованию информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), технических средств обучения в ДОУ [Электронный ресурс] // И.А. Софьина. Дошколёнок.ру Сайт для воспитателей ДОУ. – (<https://dohcolonoc.ru/cons/>)



Спасибо за внимание!

Желаю всем
творческих
успехов!

