

Адзел адукацыі Петрыкаўскага раённага выканаўчага камітэта
Дзяржаўная ўстанова адукацыі
“Конкавіцкі дзіцячы сад – сярэдняя школа”

«Выкарыстанне інтэрактыўных гульняў ў
арганізацыі пазнавальнай дзейнасці дзяцей
дашкольнага ўзросту»

Падрыхтавала: выхавацель
вышэйшай катэгорыі
Сыцько С.Л.

« Малые умы интересуются необычным, а великие – самым обычным»

Эльберт Хаббард

На сёняшні дзень задачай сучаснага педагога з'яўляецца выхаванне дзіцяці і ўзбраенне яго такімі ведамі, каб ён мог заняць годнае месца ў нашым грамадстве і прыносіць яму максімальную карысць. Адным з важнейшых напрамкаў рашэння гэтай праблемы з'яўляецца інтэнсіфікацыя вучэбнага працэсу, г.зн. распрацоўка і ўкараненне такіх форм і метадаў навучання, якія прадугледжвалі б мэтанакіраванае развіццё мысліцельных здольнасцей дзіцяці, цікавасці да вучэбнай дзейнасці, самастойнасці і творчасці. У сувязі з гэтым асаблівае значэнне набываюць новыя гульнёвыя формы.

«Мы живем в эпоху, когда расстояние от самых безумных фантазий до совершенно реальной действительности сокращается с невероятной быстротой», – пісаў у свой час М. Горкі. І зараз, у век суцэльнай камп'ютарызацыі, у век, калі тэхніка ступіла далёка ўперад, асабліва актуальна гучаць словы М. Горкага: «В карете прошлого никуда не уедешь...»

Як нам усім вядома, усведамленне месца і ролі сучасных адукацыйных і інфармацыйных тэхналогій, шырокае ўкараненне іх у практыку работы дашкольных устаноў дазваляюць якасна змяніць падыходы да зместу і арганізацыі, як адукацыйнага працэсу, так і арганізацыі пазнавальнай дзейнасці дзяцей дашкольнага ўзросту. Яны развіваюць у дзецях уменне арыентавацца ў інфармацыйных патоках, вучаць працаваць з інфармацыяй, знаёмяць з сучаснымі тэхнічнымі прыладамі. Дзіця перастае быць пасіўным суб'ектам навучання і становіцца актыўным удзельнікам педагагічнага працэсу, што садзейнічае ўсвядомленаму засваенню ведаў.

Новыя інфармацыйныя тэхналогіі дазваляюць будаваць навучальны працэс на больш высокім узроўні за кошт зрокавага (графіка, анімацыя, тэкст), слыхавога (гук), відэадаматыкальнага (клавіатура, інтэрактыўная дошка) успрыяцця.

У параўнанні з традыцыйнымі формамі навучання дашкольнікаў інфармацыйна-камунікатыўныя тэхналогіі валодаюць некаторымі перавагамі:

1. Вобразная інфармацыя больш зразумелая для дашкольнікаў.
2. Яркі малюнак, рух, гук прыцягвае увагу дзяцей.

У працэсе сваёй дзейнасці за камп'ютарам дзіця набывае ўпэўненасць у сабе, у тым, што многае можа.

Матэрыял для работы старанна падбіраецца у суадносінах з узростам дзяцей. Нягледзячы на тое, што ў інтэрнэце ёсць гатовыя гульні і практыкаванні, даступныя для вольнага карыстання, пры неабходнасці мы самастойна ствараем уласны прадукт, перапрацоўваем ужо існуючы матэрыял. З гэтай мэтай я выкарыстоўваю адукацыйныя сэрвісы: [LearningApps.](#), [E-treniki.](#)

Інтэрактыўная методыка грунтуецца на навучанні дзеяннем і з дапамогай дзеяння: чалавек лепш запамінае і засвойвае тое, што ён робіць сваімі рукамі. У дашкольным узросце галоўнай умовай развіцця асобы дзіцяці з'яўляюцца зносіны. Таму задача выхавацеля спецыяльна арганізаваць дадзеную дзейнасць, ствараючы ўнутры яе атмасферу супрацоўніцтва, узаемнага даверу дзяцей адзін з адным, дзяцей і дарослага. А інтэрактыўнае навучанне – гэта, перш за ўсё, дыялогавае навучанне, пабудаванае на ўзаемаадносінах дзяцей з адукацыйным асяроддзем, якое служыць вопыту, які патрэбна засвоіць, у ходзе якога і здзяйсняецца ўзаемадзеянне выхавацеля і выхаванца. Адна з мэт інтэрактыўнага навучання складаецца ў стварэнні камфортных умоў, такіх, пры якіх дзіця адчувае сваю паспяховасць, сваю інтэлектуальную змогнасць, што робіць прадуктыўным і эфектыўным увесь працэс навучання.

Мы прымяняем тую ці іншую камп'ютарную праграму з улікам пэўных умоў выхаваўча-адукацыйнага працэсу, выкарыстоўваем яе змест для развіцця памяці, мыслення, уражання, мовы у кожнага пэўнага дзіцяці. Менавіта ад нашага педагагічнага майстэрства залежыць тое, як недакучліва і неўзаметку мы ажывім адукацыйны працэс, пашырым і замацуем атрыманы дзецьмі вопыт.

Перавагі выкарыстання інтэрактыўных тэхналогій у адукацыйным працэсе дашкольных устаноў бяспрэчныя і пацвярджаюцца асабістым практычным вопытам:

- прад'яўленая інфармацыя на экране камп'ютара ці на праекцыйным экране ў гульнявой форме выклікае ў дзяцей вялікую цікавасць;
- заданні, падрыхтаваныя з дапамогай мультымедычных сродкаў навучання, надоўга прыцягваюць увагу дзіцяці;
- стымулюецца пазнавальная актыўнасць дзяцей;
- у працэсе сваёй дзейнасці за камп'ютарам дашкольнік набывае вялікую ўпэўненасць у сабе;
- мадулююцца жыццёвыя сітуацыі.

Дзякуючы спалучэнню ўсіх асаблівасцей інтэрактыўных гульняў ствараюцца ўмовы, якія неабходныя для развіцця творчых бакоў інтэлекта. У дзяцей фарміруюцца такія важныя якасці асобы, як самастойнасць, знаходлівасць, назіральнасць, выпрацоўваецца ўседлівасць, развіваюцца канструктыўныя ўменні.

Таму адукацыйны працэс я будую такім чынам, каб кожнаму выхаванцу было цікава ў час адукацыйнай дзейнасці, каб ён стаў актыўным удзельнікам таго, што адбываецца.

Пры падборы гульняў кіруюся прынцыпамі даступнасці, прыродазгоднасці. Некаторыя гульні і заданні можна вар'іраваць па ступені складанасці, таму нават паўторнае выкананне ўключае ў сябе пэўны элемент навізны.

Выкарыстоўваючы такую гульню як: **«Матэматычнае лато»**, дзеці вучацца свабодна апераваць лікамі ў межах 10 і суправаджаць словамі свае дзеянні. Гэта гульня выкарыстоўваецца на занятках па элементарных матэматычных уяўленнях і ў свабодны час з мэтай развіцця ў дзяцей увагі, памяці, мыслення, дзе адначасова адбываецца і развіццё маўлення дзіцяці, узбагачэнне яго слоўнікавага запасу.

<https://learningapps.org/display?v=phibtnk5t21>

Гульня **«Пюрэ з садавіны і агародніны»** выкарыстоўваецца на занятках па чалавеку і прыродзе і развіцці маўлення, у нерэгламентаванай дзейнасці. Мэтай гэтай гульні з'яўляецца замацаванне таго, што садавіна расце ў садзе, а агародніна – на агародзе, спосабах іх прыгатавання; трэніроўка аналітычнага мыслення, уменне выдзяляць агульныя прызнакі шляхам супастаўлення; развіццё ўражання дзіцяці і яго звязнага маўлення.

<https://learningapps.org/display?v=pxxi0ds7321>

Інтэрактыўная гульня **«Каму што»** выкарыстоўваецца як ў нерэгламентаванай дзейнасці, так і на занятках па развіцці маўлення, чалавеку і прыродзе. Мэта гэтай гульні - уменне сістэматызаваць прадметы і з'явы, устанаўліваць узаемасувязі дадзеных аб'ектаў; развіццё памяці, узбагачэнне слоўнікавага запасу дзяцей.

<https://learningapps.org/display?v=phpbuiwma21>

На занятках па мастацкай літаратуры, развіццю маўлення і культуры маўленчых зносін выкарыстоўваецца пазнавальная гульня **«Цягнік часу»**. Мэтай гэтай гульні з'яўляецца фарміраванне ўмення выбудоўваць лінію развіцця сюжэта знаёмай казкі («Гусі-лебедзі»); развіццё лагічнага мыслення, уменне рабіць нескладаныя высновы, спрыянне моўнаму развіццю дзіцяці.

<https://learningapps.org/display?v=p58if58v521>

Гульня **“Вызначы галосныя і зычныя гукі”** выкарыстоўваецца на занятках па падрыхтоўцы да навучання грамаце і развіцці маўлення, у індывідуальнай рабоце з дзецьмі. Мэта гульні - замацаванне ўяўленняў аб галосных і зычных гукіх, развіццё фанематычнага слыху.

<https://etreniki.ru/F8GJW8F9JF>

У гульні **“Іншапланетнае здарэнне”** дзецям неабходна знайсці словы з мяккім гукам [л'], выкінуць іх, пакінуўшы словы з цвёрдым гукам [л]. У гэтай гульні дзеці фарміруюць уменне інтанацыйна выдзяляць гукі ў словах.

<https://etreniki.ru/DY95SU6327>

У працэсе працы з такім матэрыялам можна адзначыць, што дзеці сталі больш упэўнена весці сябе на занятках, творча падыходзіць да выканання розных заданняў, такія заняткі паўплывалі на фарміраванне асобных якасцяў. Вынікам такіх заняткаў з'яўляецца павышэнне устойлівасці ўвагі, паляпшэнне памяці, станаўленне абстрактнага мыслення, развіццё валявых якасцей, фарміраванне культуры зносін з аднагодкамі і дарослымі. Работа з камп'ютарам дазваляе па-новаму выкарыстоўваць у адукацыйнай дзейнасці дыдактычныя гульні і практыкаванні, камунікатыўныя гульні, творчыя заданні. Прымяненне інтэрактыўных гульняў у дзіцячым садзе дазваляе

развіваць у дзяцей здольнасць арыентавацца ў інфармацыйных патоках акаляючага асяроддзя, развівае рознабаковыя ўменні, садзейнічае ўсвядомленаму засваенню ведаў выхаванцамі і павышае ўзровень гатоўнасці дзіцяці да школы.

Такім чынам, я прыйшла да высновы, што інтэрактыўныя гульні і практыкаванні садзейнічаюць усебаковаму развіццю дзіцяці, выконваюць камунікатыўную функцыю паміж дарослым і дзецьмі, арганізуюць прадметна-развіваючае асяроддзе і пазнавальную дзейнасць дзіцяці.

Але, нягледзячы на ўсе перавагі інтэрактыўных гульняў патрэбна не адмаўляцца ад традыцыйных дыдактычных гульняў, ілюстрацый, выканання заданняў за сталамі і г. д. , неабходна імкнуцца да разумнага спалучэння традыцыйных і камп'ютарных сродкаў развіцця асобы дзіцяці.

Выкарыстоўваемая літаратура

1. Вучэбная праграма дашкольнай адукацыі. – Мінск: Нацыянальны ін-т адукацыі, 2019.
2. ОТСМ-ТРИЗ в дошкольном образовании: планирование и организация образовательного процесса / О.П.Жихар, А.В. Корзун. – Минск: Зорны Верасок, 2015. – 99 с.
3. Современные подходы к процессу образования старших дошкольников / Л.В. Лобынько, Т.Ю.Швецова. – Минск: ИВЦ Минфина, 2010, - 220с.