Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад №20»

**Использование ИКТ при организации образовательного процесса с детьми дошкольного возраста**

Подготовили: воспитатели

 Лапина Светлана Евгеньевна,

Смирнова Вера Евгеньевна.

г. Ярославль, 2024г.

**Использование ИКТ при организации образовательного процесса с детьми дошкольного возраста.**

 Добрый день. Хотелось бы продолжить тему ИКТ и начать с вопроса. Любите ли вы играть? Во что вы любите играть? Какие предпочтения у вас в игре?

 Взрослые, также как и дети, предпочитают разнообразный досуг и игры в этом не исключение. Игра должна быть интересна, чтобы завоевать внимание, как взрослого, так и ребенка. ИКТ помогают разнообразить игровой замысел, сделать более интересным подачу самой игры, заинтересовать и увлечь.

 Сегодня компьютерные технологии можно считать тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития детей. Этот способ позволяет ребёнку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывает самостоятельность.

 Согласно требованиям ФГОС, внедрение инновационных технологий призвано, прежде всего, улучшить качество обучения, повысить мотивацию детей к получению новых знаний, ускорить процесс усвоения знаний. Одним из инновационных направлений являются компьютерные и мультимедийные технологии. Применение информационно-коммуникационных технологий в дошкольном образовании становится все более актуальным, так как позволяет средствами мультимедиа, в наиболее доступной и привлекательной, игровой форме развить логическое мышление детей, усилить творческую составляющую учебного процесса.

 Внедрение информационных технологий имеют преимущества перед традиционными средствами обучения:
1. ИКТ даёт возможность расширения использования электронных средств обучения, так как они передают информацию быстрее;
2. Движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание детей и способствует повышению у них интереса к изучаемому материалу. Высокая динамика занятия способствует эффективному усвоению материала, развитию памяти, воображения, творчества детей;
3. Обеспечивает наглядность, которая способствует восприятию и лучшему запоминанию материала, что очень важно, учитывая наглядно-образное мышление детей дошкольного возраста. При этом включаются три вида памяти: зрительная, слуховая, моторная;
4. Слайд-шоу и видеофрагменты позволяет показать те моменты из окружающего мира, наблюдение которых вызывает затруднения: например, рост цветка, вращение планет вокруг Солнца, движение волн, вот идёт дождь;
5. Также можно смоделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя или сложно показать и увидеть в повседневной жизни (например, воспроизведение звуков природы; работу транспорта);
6. Использование информационных технологий побуждает детей к поисковой исследовательской деятельности, включая и поиск в сети Интернет самостоятельно или вместе с родителями;
7. ИКТ – это дополнительные возможности работы с детьми, имеющими ограниченные возможности.

При всех перечисленных плюсах, есть и минусы использования ИКТ при не соблюдении определенных рекомендаций.

**Использование ИКТ в дошкольных учреждениях в соответствии с возрастом детей и требованиями СанПиН**

Рекомендации по соблюдению санитарно-гигиенических норм при использовании средств ИКТ, мультимедиа в образовательном процессе.

Для оптимального восприятия материала и обеспечения здоровьесберегающих условий в процессе занятий большое значение имеют следующие факторы:

* длительность и частота демонстрации экранных средств мультимедиа
* продуманность системы использования средств мультимедиа на разных этапах образовательной деятельности
* выполнение требований к режиму использования компьютеров

**Продолжительность использования ЭСО**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Электронные средства обучения | Классы | на уроке, мин, не более | суммарно в день в школе, мин, не более | суммарно в день дома (включая досуговую деятельность), мин, не более |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Интерактивная доска** | **5 - 7 лет** | **7** | **20** | **-** |
| 1 - 3 классы | 20 | 80 | - |
| **Интерактивная панель** | **5 - 7 лет** | **5** | **10** | **-** |
| 1 - 3 классы | 10 | 30 | - |
| **Персональный****компьютер** | **6 - 7 лет** | **15** | **20** | **-** |
| 1 - 2 классы | 20 | 40 | 80 |
| **Ноутбук** | **6 - 7 лет** | **15** | **20** | **-** |
| 1 - 2 классы | 20 | 40 | 80 |
| **Планшет** | **6 - 7 лет** | **10** | **10** | **-** |
| 1 - 2 классы | 10 | 30 | 80 |

Как мы видим из предложенной таблицы, возраст детей должен быть не ниже 5 лет.

 Также в детском саду могут использоваться только такие компьютерные программы и игры, которые соответствуют психолого-педагогическим и санитарно-гигиеническим требованиям. Занятия с использованием компьютеров для детей 5-6 лет не должны проводиться чаще двух раз в неделю. Продолжительность непрерывной работы с компьютером – не более 10 минут.

 Для снижения утомляемости под воздействием компьютерных занятий чрезвычайно важна гигиеническая рациональная организация рабочего места за компьютером: соответствие мебели росту ребёнка, оптимальное освещение, соблюдение электромагнитной безопасности.

 Компьютерная техника, которая используется в ДОУ, обязательно должна иметь гигиеническое заключение (сертификат), подтверждающее безопасность для детей».

 В нашем детском саду работа с ИКТ приобрела особую востребованность в период дистанционной работы во время распространения коронавирусной инфекции. Педагоги разрабатывали презентации, интерактивные игры, записывали видео ролики познавательного характера. которые создавали в программах Microsoft PowerPoint, LearningApps.org. Задания получаются красочные, понятные детям, в которых можно использовать анимацию, видео, перемещение предметов. При их создании мы учитываем ФГОС ДО, программу ДОУ, требования СанПиН, возраст детей.

**LearningApps.org**

Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы в образовательном процессе. Для создания таких упражнений на сайте предлагается несколько шаблонов (упражнения на классификацию, тесты с множественным выбором и т. д.). Данные упражнения не являются законченными учебными единицами и должны быть интегрированы в сценарий обучения.

Благодаря современным технологиям существует множество различных программ для создания интерактивных игр, одной из которых является широко известная программа Microsoft Office PowerPoint. Основные возможности данной программы: работа с текстом, графикой и звуком, готовые шаблоны, анимация и переходы между слайдами, гиперссылки, триггеры, что позволяет сделать интерактивную презентацию, простую игру или тест.
 Для создания игры в PowerPoint нам необходимо открыть файл, создать нужное количество слайдов, выбрать фон. Первый слайд оформляется как титульный, второй ознакомительный (правила игры), последующие непосредственно являются игровыми полями. Слайды могут быть как простыми, так и с анимационными эффектами и тригерами. Тригер – это картинка, фигура или надпись, при нажатии на которую происходит  какое либо действие анимации.

**Какие технологические приёмы можно осуществить с помощью триггеров?**

1, Перемещение отдельного объекта.

2. Изменение объекта (изменение цвета заливки, содержания текста, размера объекта, его исчезновение).

3. Появление нового объекта на экране не по общему щелчку мыши или нажатии клавиши «пробел», а по щелчку на определённый объект иллюстративного эпизода.

 На наш взгляд любая интерактивная игра должна быть интересна, информативна для ребенка. В своих играх мы придерживаемся определенного стиля в создании игры, используем спокойную цветовую гамму, чтобы не перегружать игру. Картинки для заданий подбираются в одном тематике, одного автора или художника, либо используем белый фон. Игра не должна быть перегружена большим количеством заданий и героев, в ней должна прослеживаться «загадка», которую ребенок должен разгадать.