



МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ВСЕСТОРОННЕГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Омонбоева Мухлиса

<https://doi.org/10.5281/zenodo.8430460>

ARTICLE INFO

Qabul qilindi: 02-October 2023 yil

Ma'qullandi: 06- October 2023 yil

Nashr qilindi: 11- October 2023 yil

KEY WORDS

развитие, методика, ИКТ, компьютерная игра, Sweeti pie, старший дошкольный возраст, дошкольное образование.

ABSTRACT

в статье рассматривается всестороннее развитие детей старшего дошкольного возраста, посредством компьютерных игр и методикой «Sweeti pie».



Все мы знаем, что компьютер входит в жизнь ребенка с ранних лет, оказывая как положительное, так и отрицательное влияние на формирование его личности. По силе воздействия на детскую психику современные информационные технологии несравнимы с другими средствами. Все чаще педагоги дошкольных организаций стали указывать как основное достижение – использование ИКТ в работе с детьми. И я не исключение. Самостоятельно освоив работу на компьютере, я применяла свои умения и в работе с дошкольниками. Но передо мной, как и перед многими педагогами стоит вопрос. Как правильно поступить? Использовать или не использовать ИКТ в детском саду? Мы выяснили, что целью использования ИКТ является всестороннее развитие детей. Также информационные технологии позволяют грамотно сформировать познавательную деятельность в ходе воспитательного процесса и сделать обучение более эффективным. Применение информационных технологий на занятиях в дошкольной образовательной организации позволяет преодолеть интеллектуальную пассивность детей на занятиях, даёт возможность повысить эффективность образовательной деятельности педагога дошкольной образовательной организации.

Опытно – экспериментальная работа проводилась в ДОО №11 и №43

Перед началом опытно - экспериментальной работы были определены цель и задачи данного исследования.

Цель работы:

- поиск эффективных педагогических условий для всестороннего интеллектуального, нравственного, эстетического и физического развития детей дошкольного возраста.
- развитие познавательных способностей детей через использование информационно-коммуникационных технологий и компьютерных игр

Гипотеза: целенаправленное использование информационных технологий в

образовательном процессе дошкольной образовательной организации будет способствовать эффективности, если:

1. Проведение занятий будет осуществляться с использованием информационных технологий.
2. Проведение занятий будет результативным, если пользоваться методикой «**Sweetie pie**»

Задачи исследования:

-Проанализировать теоретическую литературу передовых педагогических и информационно-коммуникационных технологий.

-Выявить особенности всестороннего интеллектуального, нравственного, эстетического и физического развития детей дошкольного возраста применением метода «**Sweetie pie**»

Развитие дошкольного образования, переход на новый качественный уровень не может осуществляться без разработки инновационных технологий. Инновации определяют новые методы, формы, средства, технологии, используемые в педагогической практике, ориентированные на личность ребёнка, на развитие его способностей.

В современном обществе процесс компьютеризации затронул все сферы жизнедеятельности человека, в том числе дошкольное образование. В ходе образовательного процесса в дошкольных образовательных организациях у воспитанников формируется культура общения с компьютером и навыки, необходимые для работы с ним.

Психологами установлено, что игра является ведущим видом деятельности дошкольника и именно через нее, по словам Л. С. Выготского, можно осуществлять всестороннее развитие личности.

Разработка занятия в старших группах с применением методики «Sweetie pie**»**

Цель: развивать навыки счёта, мышления, воображения, фантазии, интеллект.

Задачи:

- овладения навыками счёта
- приобщать к работе современными технологиями

Оборудования: компьютер, медаль, флешка, телевизор.

Ход занятия:

Организационный момент

Воспитатель: Ребята мы сегодня с вами будем играть развивающую игру «**Лягушка – Попрыгушка**». Но сначала поднимите руки, у кого из вас дома есть компьютер (планшет).

- Вы дома играете в компьютерные игры? (Да, играем!)

Воспитатель: Какие игры вам нравятся играть? (Дети называют любимые игры)

Повторение

Работа по карточкам (счёт до 10 и обратно)

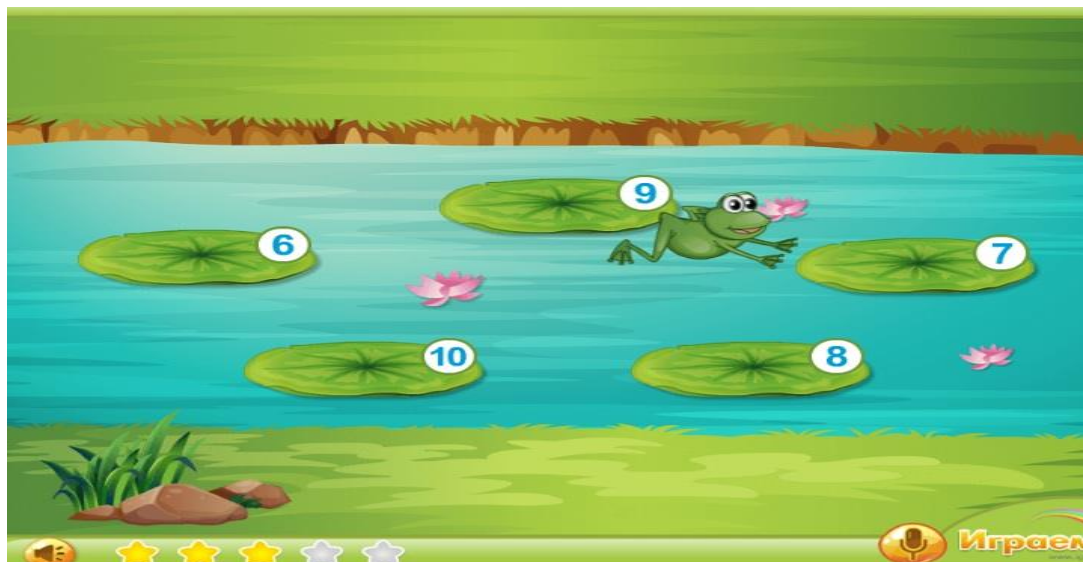
Новая тема

-Демонстрация хода игры.

Ребята мы с вами будем играть в игру «**Лягушка – Попрыгушка**». Маленькая лягушка

хочет перебраться на другой берег реки, но это не просто. (Демонстрация хода игры).
Для этого её нужно прыгать по листьям
кувшины, которые плавают на поверхности воды. Все листья пронумерованы цифрами
от 1 до 10.

- Работа на компьютерах
Практическое занятие



(Рисунок – 1. Лягушка – Попрыгушка <https://vseigru.net/>)

Физминутка (гимнастика для глаз)

Вправо,влево, кругом,вниз,
Повторить ты не ленись.

Укрепляем мышцы глаз
Видеть лучше будем сразу.

Закрепление

-Проверка усвоения пройденного материала

-Просмотр видеоролика «Про цифры»

Итог занятия

Вот ребята, мы с вами сыграли интересную игру. Что вам запомнилось (Ответы детей)

-Не забывайте ребята, что в игры можно играть 15 минут в день! Лучше играть в
полезные игры, которые развивают память, внимание, учат читать и считать.

При правильном подборе и методах применения компьютерных игр
развивается внимание, сосредоточенность, быстрота действий, появляются
интерес к компьютеру и психологическая готовность к работе с ним.

Роль компьютерных игр в развитии дошкольников имеет много
положительных сторон. Если ребенку интересно содержание игры, он узнает в ней что-
то новое, игра открывает ему мир огромных возможностей, позволяет сделать процесс
обучения достаточно простым и эффективным. Компьютерные игры содействуют
развитию умственных способностей дошкольников в том случае, если в них
учитываются возрастные особенности детей. Красочность и наглядность помогут
легче усвоить материал. Компьютерные игры приучают детей к самостоятельности,
развивают навык самоконтроля. Все эти факторы имеют особое значение для
подготовки детей к школьному обучению.

В данном исследовании отражены результаты опытно экспериментальной работы в течение 2021-2023 г. г.

Первый этап опытно-экспериментальной работы – подготовительный. На данном этапе мы определили цель и задачи исследования, подобрали необходимые методики исследования ИКТ - в детском саду. Нами были подобраны следующие методы: - теоретические методы (анализ литературы, публикаций, статей и материалов по теме исследования);

-методы наблюдения, эксперимент, сравнения, анкетирование, опрос

На современном этапе методы, способы и средства напрямую связаны с компьютером.

- Коммуникационные технологии определяют методы, способы и средства взаимодействия человека с внешней средой (обратный процесс также важен). В этих коммуникациях компьютер занимает свое место. Он обеспечивает комфортное, многообразное, высокоинтеллектуальное взаимодействие объектов коммуникации.

Информационные технологии, это не только и не столько компьютеры и их программное обеспечение. Под ИКТ подразумевается использование компьютера, Интернета, телевизора, видео, DVD, CD, мультимедиа, аудиовизуального оборудования, то есть всего того, что может представлять широкие возможности для коммуникации.

Свои навыки я применяла в работе:

- с детьми

- с родителями

- в методической, экспериментальной, инновационной деятельности.

В ДОО № 43 имеются следующие средства ИКТ: 2 компьютера, 1 Принтер, DWD-проигрыватель, 5 телевизора.

В ДОО № 11 имеются следующие средства ИКТ: 3 компьютера, 1 принтер, 6 телевизора.

В первой опытно-экспериментальной работе принимали участие 1 педагогов ДОО № 43 Пользуясь методом анкетирования, провела опрос педагога компетентность владения ИКТ (приведен образец анкеты).

Анкета

1. Как часто вы пользуетесь компьютером на занятиях?

часто иногда редко

2. На сколько баллов вы оцениваете свои знания по владению ИКТ?

5 4 3

3. Какая из компьютерных программ более для вас приемлема?

Word Ex Power nt

4. Что оказывает большее воздействие на воспитание и развитие детей?

мультфильмы Развивающие игры Видеоролики

5. Считаете ли вы эффективным использование ИКТ в ДОО?

да нет

Таблица 3.1

Результат проведенного эксперимента

Участники	1-вопрос	2-вопрос	3-вопрос	4-вопрос	5-вопрос
-----------	----------	----------	----------	----------	----------

1	воспитатель старшей группы	Часто	4	Word	Мультфильмы	Да
2	воспитатель подготовительной группы	Часто	4	Word	Мультфильмы	Да
3	учитель физкультуры	Часто	5	Power Point	Мультфильмы	Да
4	учитель английского языка	Часто	4	Word	Развивающие игры	Да
5	учитель музыки	Часто	5	Power Point	Видеоролики	Да
6	учитель русского языка	Часто	5	Word	Видеоролики	Да
7	логопед	Иногда	4	Excel	Видеоролики	Да
8	психолог	Иногда	4	Word	Видеоролики	Да
9	воспитатель средней группы	Часто	5	Power Point	Развивающие игры	Да
10	воспитатель младшей группы	Часто	5	Power Point	Мультфильмы	Да

(Таблица -1 результаты анкеты)

Проведённое анкетирование показывает, что:

Педагоги ДОО на сегодняшний день широко применяют ИКТ на занятиях. Таким образом, можно сделать вывод, что на сегодняшний день для современного образовательного учреждения ИКТ становятся средство формирования предметно-развивающей среды, инструментом профессиональной деятельности педагога. И современный педагог должен не только обладать знаниями в области ИКТ, но и быть специалистом по их применению в своей профессиональной деятельности. Современные дети уже рождаются в мире высоких технологий и порой их сложно увлечь и заинтересовать простой картинкой, в таких случаях использование интерактивного оборудования позволяет повысить интерес к занятию.

Следующий этап опытно – экспериментальной работы включает в себя метод сравнительного анализа. Использована образовательная технология – игрофикация и разработанная мною методика «**Sweetie pie**». Объектом опытно – экспериментальной работы являются дети старших групп. Были выбраны психические процессы: внимание, воображение, память и логическое мышление. Экспериментальная группа состояла из десяти воспитанников ДОО №43. Контрольная группа - тоже из десяти воспитанников в ДОО №11. Занятие проводилось 2 раза в неделю в первой половине дня. Продолжительность занятия составляла 25-30 минут. Для более точного выявления результата в обеих группах были взяты по 5 участников с низким и средним уровнями знаний.

В старшей группе ДОО№11 было 25 детей. В целях отбора участников эксперимента предварительно было проведено занятие. Провела занятие в форме вопросно-ответной беседы. Для опытно-экспериментальной работы были отобраны 10 участников, показавшие средний и низкий уровень умения счёта в пределах первого десятка.

Результаты занятия были следующими: в контрольной группе пятеро детей (Куконбоев Рахматилло, Кимсанов Азизбек, Умарова Рохила, Валиева Анора и Бурхонов Отабек) показали средний уровень умения счёта, что составляет 50% отобранного количества. И пятеро детей (Буриева Рухшона, Кобилов Маъруф, Кенжаев Абдор, Кодиров Бехзод и Исмамова Ирода) - низкий уровень, что тоже составило 50% отобранных детей.

диаграмма - 3.1.1

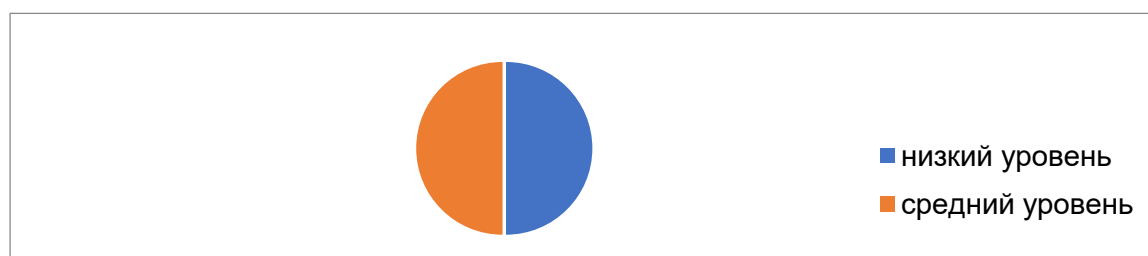
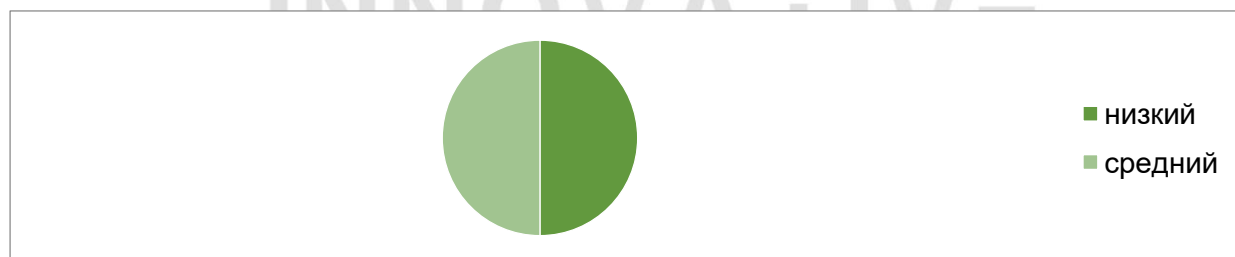


Диаграмма 1- Результат первоначального опытно-экспериментального исследования в контрольной группе.



Экспериментальная группа была из ДОО№43. В старшей группе было 22 ребёнка. Для отбора участников было проведено такое же занятие, как и для контрольной группы. Низкий уровень знаний показали Йулчибоева Барчиной, Рахимова Камола, Эркинова Гулинуур, Давронов Довутбек, Исмоилов Лазиз. Шодиева Малика, Асадова Нилюфар, Турсунов Алибек, Кудратов Абдулло, Комилова Севара показали средний уровень.

Диаграмма 3.1.2

Диаграмма - 2 Результат первоначальной опытно-экспериментальной работы в экспериментальной группе

Спустя неделю, в контрольной группе ДОО№ 11 провела занятие на тему «Весёлый счёт». Занятие проводилось по методике «Sweetie pie» в традиционной форме. Были применены числовые карточки, наглядные пособия, раздаточный материал.

Участники эксперимента были разделены на две подгруппы Лёлики (дети со средним показателем) и Болики (дети с низким показателем). На первом занятии участвовали дети группы «Лёлики», а дети группы «Болики» были наблюдателями. В ходе занятия участники группы «Болики» наблюдая за работой участников группы «Лёлики», повышали свой интеллект, свои знания. Затем они поменялись местами. Это же работа была проведена с участниками группы «Болики». Наблюдатели (группа Лёлики) при этом обобщала свои знания. На следующий день было проведено занятие, со всеми десятью участниками, с целью выявления степени усвоения пройденного материала.

Диаграмма 3.1.3

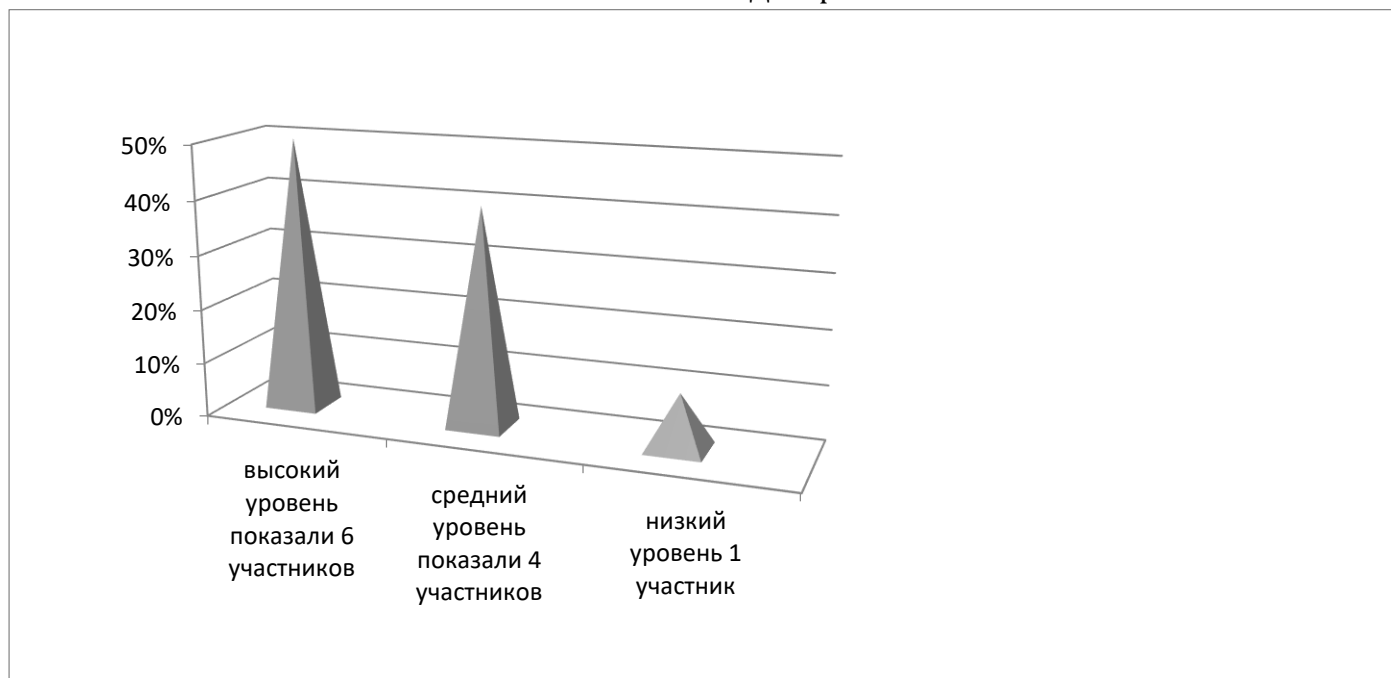


Диаграмма - 3 Общий результат после проведенного эксперимента в контрольной группе.

Опытно – экспериментальная работа была результативной. Это видно из вышеуказанной диаграммы. Участники среднего уровня знаний поднялись до высшего уровня(60%). Средний уровень показали четверо участников (40%). А низкий показатель дал один ребёнок (10%).

Диаграмма- 3.1.4

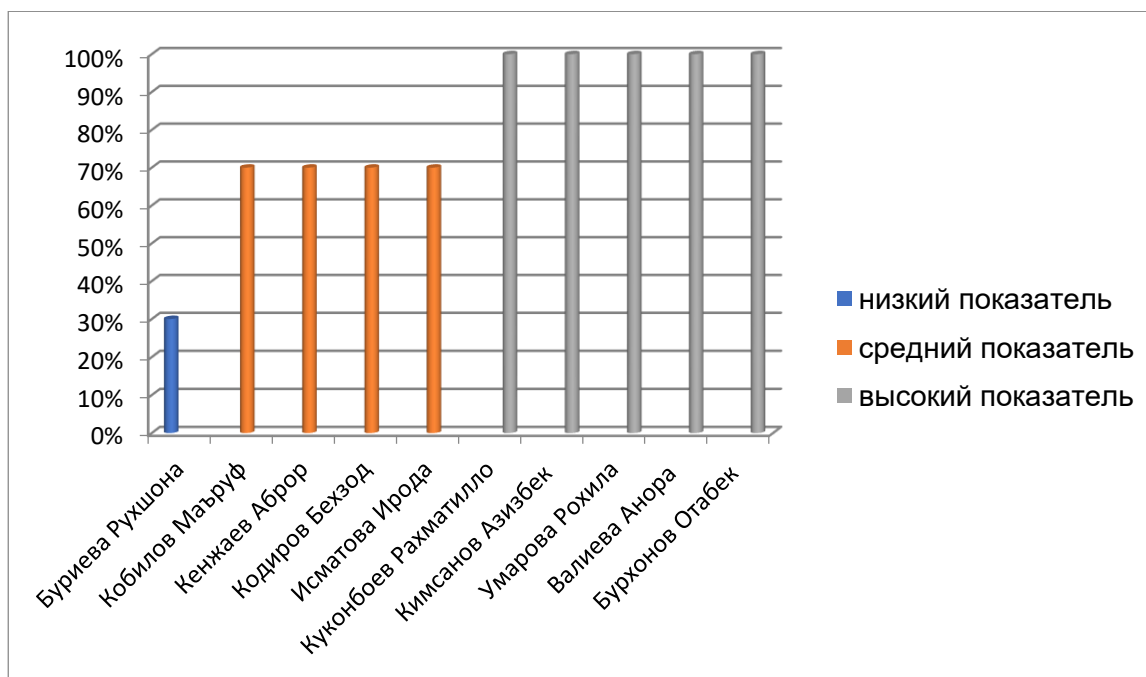


Диаграмма- 4 результат после проведенного эксперимента в контрольной группе.

Участниками экспериментальной группы были воспитанники ДОО№43. Они тоже были разделены на подгруппы «Кокоша и Тотоша». Отличительной чертой этой работы была нетрадиционная форма обучения с применением ИКТ и образовательной технологии – игрофикации. На занятиях была использована развивающая компьютерная игра «Лягушка – Попрыгушка». Участники группы «Кокоша», играя на компьютере, овладевали знаниями счёта. В ходе занятия у них концентрировались внимание, мышление и память. Участники группы «Тотоша», сидевшие рядом с участниками группы «Кокоша», эмоционально наблюдали за работой. Понаблюдав, участники группы «Тотоша», меняются местами с участниками группы «Кокоша». Проведенная опытно-экспериментальная работа показывает высокую эффективность применения ИКТ в усвоении знаний. Результаты были достигнуты благодаря образовательной технологии - игрофикации и разработанной методикой «Sweetie pie», что высокий уровень показали семеро участников, а средний только трое участников.

Диаграмма – 3.1.5

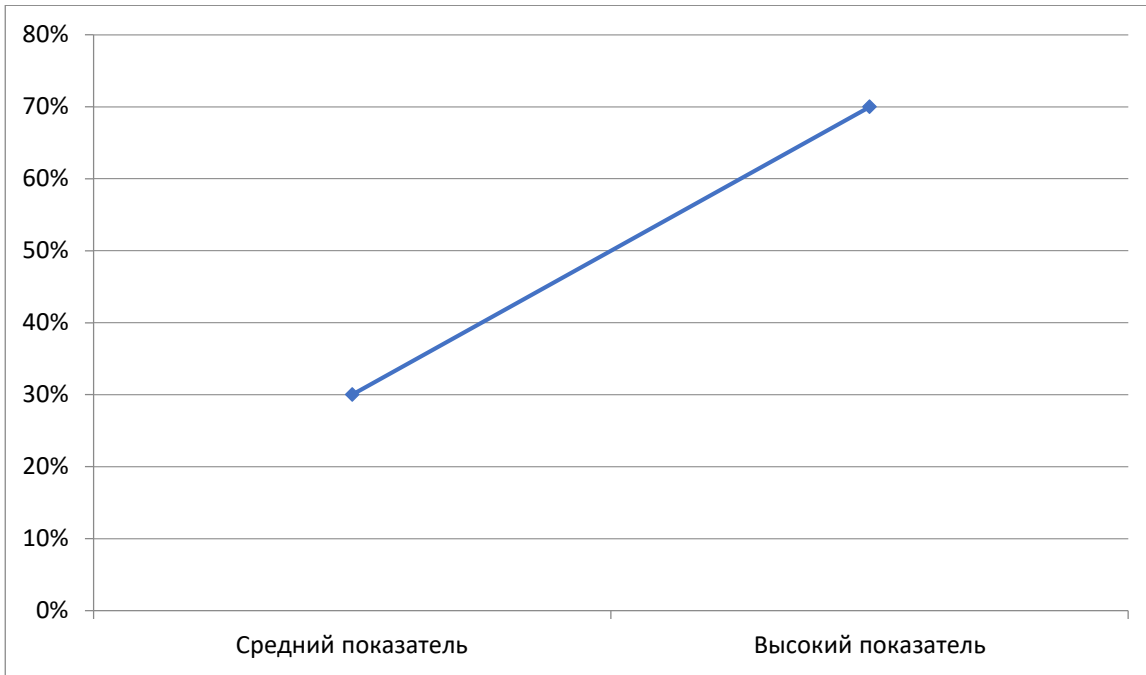


Диаграмма-5 Обобщённый результат после опытно - экспериментальной работы в экспериментальной группе.

Средний результат показали трое участников, что составляет 30%. А высокий результат показали семеро участников - это составляет 70% от общего количество участников.

Диаграмма- 3.1.6

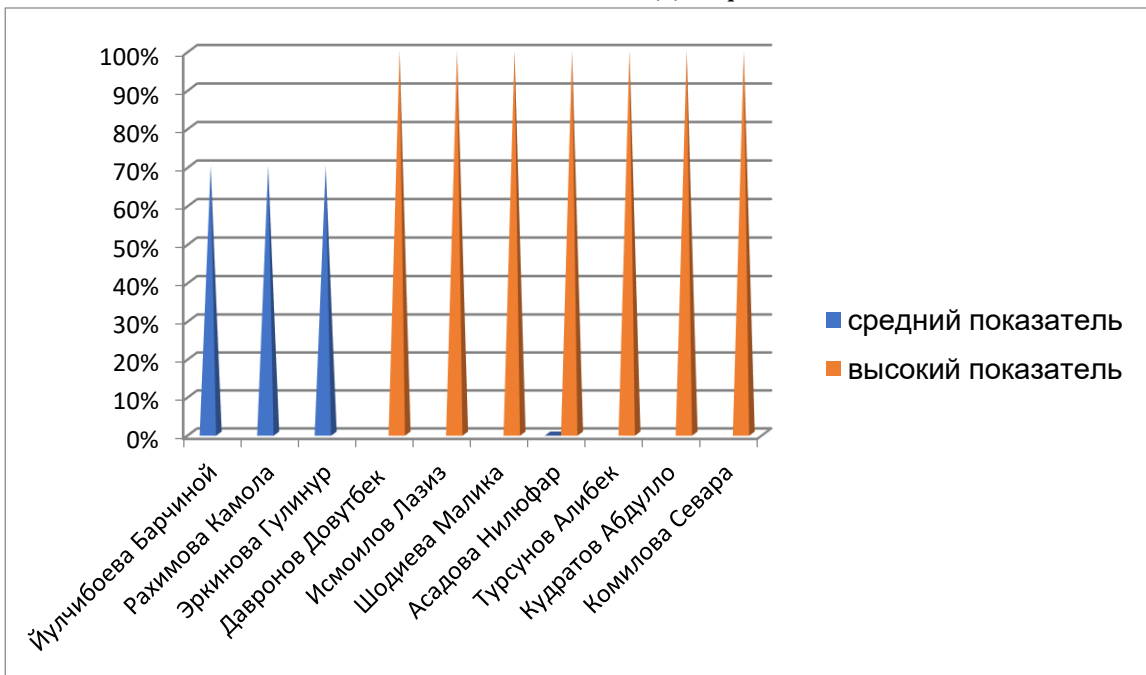


Диаграмма -6 результат после опытно - экспериментальной работы в экспериментальной группе.

Опыт работы с детьми убедительно показал, что в условиях комплексного метода руководства компьютерными играми можно эффективно реализовать их развивающую сущность. Применение компьютерных игр и ИКТ играют большую роль для всестороннего развития детей дошкольного возраста.

Таким образом, можно сделать вывод, что использование компьютера в дошкольной образовательной организации (ДОО) является необходимым, на наш взгляд, условием для поддержания у детей интереса к практической деятельности. Благодаря компьютерным играм, у детей происходит всестороннее развитие, а именно: развитие психических процессов, таких как память, мышление, внимание, воображение; ребенок становится более самостоятельным, происходит познавательная активность: в ходе деятельности с компьютером, ребенок быстрее усваивает полученную информацию, закрепляет различные умения и навыки, узнает много нового.

Список литературы:

1. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6.
2. Захарова И. Г. Информационные технологии в образовании: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М., 2013
3. Калинина Т. В. Управление ДОО. Новые информационные технологии в дошкольном детстве. М.; Сфера, 2014
4. Роберт И.В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы, перспективы использования. М.: Школа-Пресс, 2014.-204 с
5. <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/446658-rol-kompjuternyh-igr-v-razvitii-detej-doshkolnogo-vozrasta>
6. <https://vseigru.net/>

INNOVATIVE
ACADEMY