Лебедева Татьяна Юрьевна

воспитатель МБДОУ «ДСОВ №88»

 г. Братск, Иркутская обл.

**Интерактивная игра как средство повышения познавательного развития дошкольников.**

Государственный образовательный стандарт, изменения, происходящие в дошкольном образовании, побудили к поиску новых эффективных методов и современных педагогических технологий развития дошкольника. Учитывая тот факт, что компьютер играет всё большую роль в современном образовании, актуальным средством обучения становятся информационно-коммуникативные технологии. В частности интерактивные игры. Они дают возможность разнообразить образовательную деятельность, учитывать возрастные особенности детей, повышать их познавательную активность. Использование электронных игр приводит к стабильной результативности педагогического процесса. Под интерактивной игрой понимается не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт.
 Интерактивная игра обладает такой же структурой, как и всякая образовательная деятельность, т.е. она включает в себя цель, средства, процесс игры и результат. Помимо воспитательной, игра преследует одновременно две цели: игровую и образовательную. С одной стороны – это средство моделирования окружающей действительности, а с другой – методический приём обучения. Творческая атмосфера, свобода от шаблона, возникающие в процессе игры, способствуют раскрепощению творческих резервов человеческой психики, нейтрализуют чувство тревоги, создают ощущение спокойствия, облегчают общение. Включать интерактивные технологии в дошкольное обучение можно практически во все образовательные области. В интерактивных моделях обучения меняется взаимодействие педагога с воспитанниками: активность педагога уступает место активности воспитанника, задача взрослого - создать условия для инициативы детей.

Наряду с этим, компьютерные технологии обладают рядом преимуществ:
- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- компьютер несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам, учитывая наглядно-образное мышление детей;
- наглядный материал, используемый в презентациях, слайд-шоу, дает возможность воспитателю включить три вида памяти воспитанников: зрительную, слуховую, моторную;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка;
- постановка проблемных задач, поощрение ребенка при их правильном решении компьютером, является стимулом познавательной активности детей.

В связи с этим, информатизация системы образования предъявляет новые требования к педагогу и его профессиональной компетентности. Коммуникативная компетентность педагога предполагает способность выстраивать коммуникации в различных форматах: устном, письменном, дискуссионном, визуальном, компьютерном, электронном. Педагог должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, широко использовать их в своей педагогической деятельности.

В свою очередь интерактивные игры можно разделить на:

* Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности дошкольников, способствуют закреплению познавательного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.
* Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению предложенного материала. Примерами таких игр могут быть «Путешествия в прошлое, настоящее и будущее», «Путешествия по следам новых открытий». Активность дошкольников в этих играх может быть выражена в виде рассказов, творческих заданий.
* Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр.

Главное же в организации интерактивной игры с дошкольниками - создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения.

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

Литература:

1. Плужникова Л. Использование компьютеров в образовательном процессе // Дошкольное воспитание. - 2000. - № 4.
2. Моторин В. Воспитательные возможности компьютерных игр // Дошкольное воспитание. - 2000. - № 11.