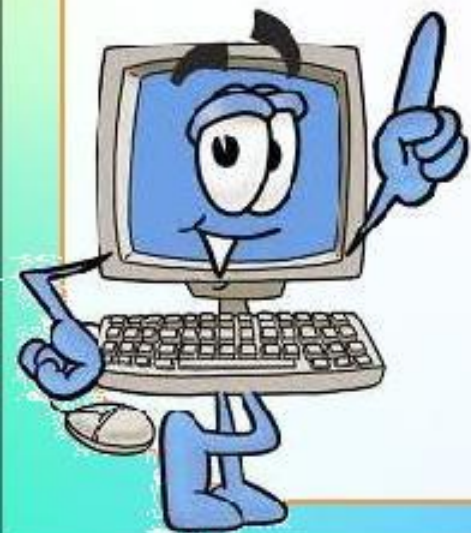


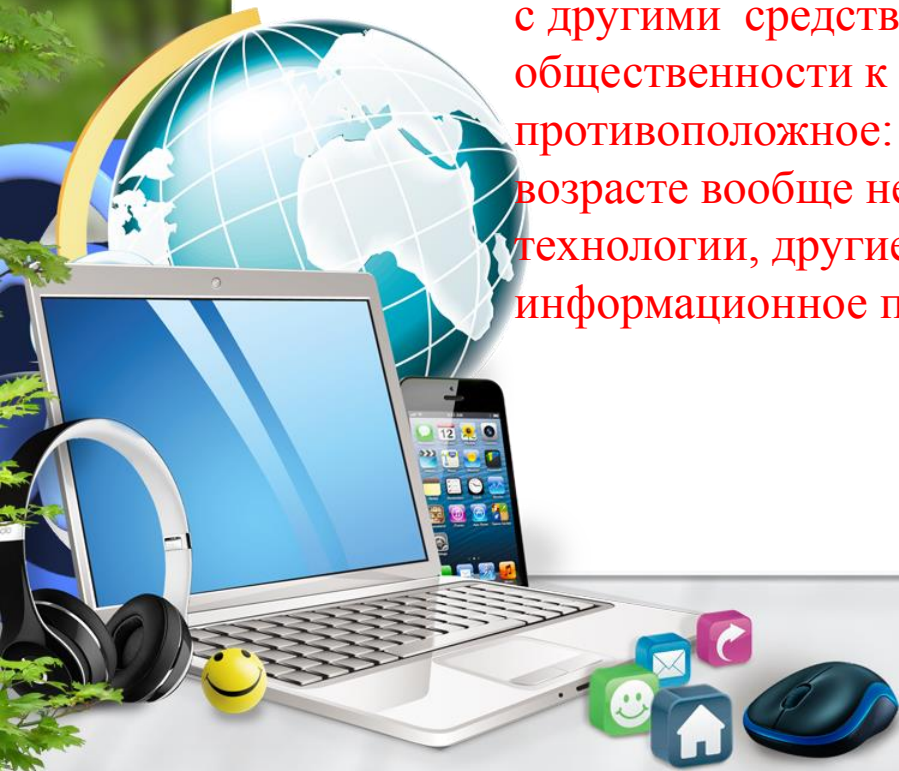
*«Использование информационно-коммуникативных технологий для развития познавательной и социально-коммуникативной деятельности у детей старшего дошкольного возраста»*



Воспитатели:  
Ленёва Е.В., Сухно Н.Н.

# АКТУАЛЬНОСТЬ

Современный мир сегодня предъявляет новые требования к восприятию и использованию информационно – коммуникативных технологий в работе с детьми. Современные дети отличаются от предыдущих поколений. Компьютер входит в жизнь ребенка с ранних лет. По силе воздействия на детскую психику современные информационные технологии несравнимы с другими средствами. Сегодня отношение педагогической общественности к использованию ИКТ полярно противоположное: одни утверждают, что в дошкольном возрасте вообще не надо использовать информационные технологии, другие наоборот, создают открытое информационное пространство, практически без ограничений.



# Использование информационно-коммуникационных технологий

в воспитательно–образовательном процессе в дошкольном образовательном учреждении – это одна из новых и актуальных проблем в логике ФГОС ДО.

Информационно – коммуникативные технологии обладают следующими преимуществами:

- предъявление информации на экране – несёт в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
- проблемные задачи, поощрения ребёнка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
- представляет возможность индивидуализации обучения;
- в процессе своей деятельности за компьютером, около интерактивной доски дошкольник приобретает уверенность в себе, в том что он многое может.



# Средства ИКТ используемые в ДО



**КОМПЬЮТЕР**



**ПРОЕКТОР**



**ВИДЕОКАМЕРА**



**ТЕЛЕВИЗОР**



**DVD**



**ФОТОАППАРАТ**



Презентации  
или слайд-шоу

Видеофрагменты

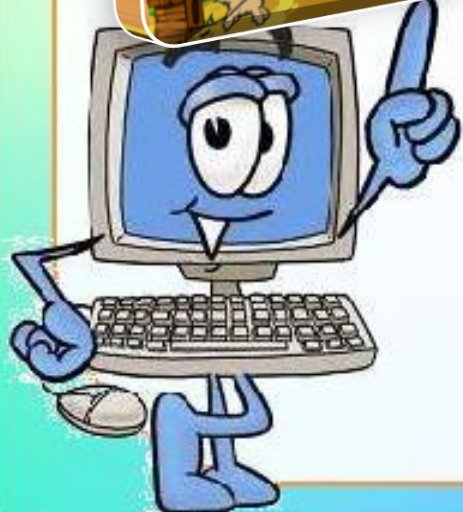
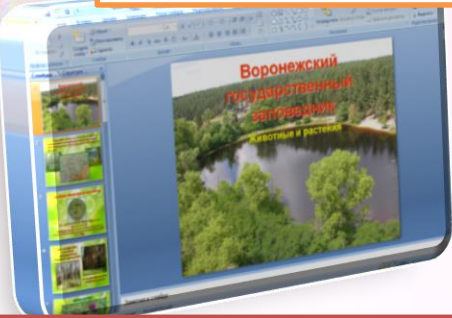
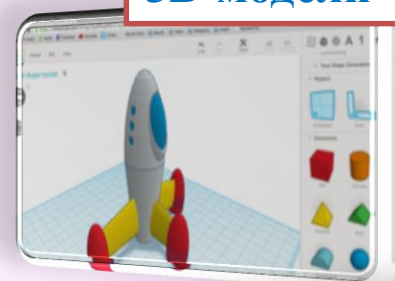
Обучающие игры  
и развивающие программы

3D модели

Анимации сюжетные

Возможности  
ИКТ

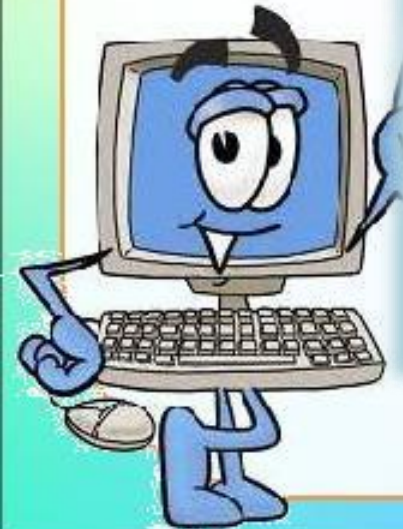
Интерактивные рисунки



## Требования к непосредственно образовательной деятельности (СанПиН 2.4.1.2660-10)

"Непосредственно образовательную деятельность с использованием компьютеров для детей 5 - 7 лет следует проводить не более одного в течение дня и не чаще трех раз в неделю в дни наиболее высокой работоспособности: во вторник, в среду и в четверг. После работы с компьютером с детьми проводят гимнастику для глаз. Непрерывная продолжительность работы с компьютером в форме развивающих игр для детей 5 лет не должна превышать 10 минут и для детей 6 - 7 лет - 15 минут. Для детей, имеющих хроническую патологию, частоболеющих (более 4 раз в год), после перенесенных заболеваний в течение 2 недель продолжительность непосредственно образовательной деятельности с использованием компьютера должна быть сокращена для детей 5 лет до 7 минут, для детей 6 лет - до 10 мин.

Для снижения утомляемости детей в процессе осуществления непосредственно образовательной деятельности с использованием компьютерной техники необходимо обеспечить гигиенически рациональную организацию рабочего места: соответствие мебели росту ребенка, достаточный уровень освещенности. Экран видеомонитора должен находиться на уровне глаз или чуть ниже, на расстоянии не ближе 50 см. Ребенок, носящий очки, должен заниматься за компьютером в них. Недопустимо использование одного компьютера для одновременной непосредственно образовательной деятельности двух или более детей. Непосредственно образовательную деятельность с использованием детьми с компьютеров проводят в присутствии педагога или воспитателя (методиста)".





**Социально-коммуникативное развитие  
«Безопасность».**

**Огонь - враг**

*Дети посмотрели презентацию  
(часть занятия) по теме  
«Огонь-друг, огонь-враг».  
Закрепили знания в своих  
индивидуальных раскрасках.*

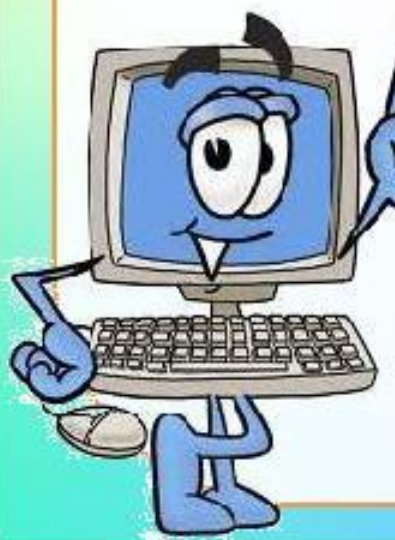


Рис. 1. Сцена пожара в квартире.

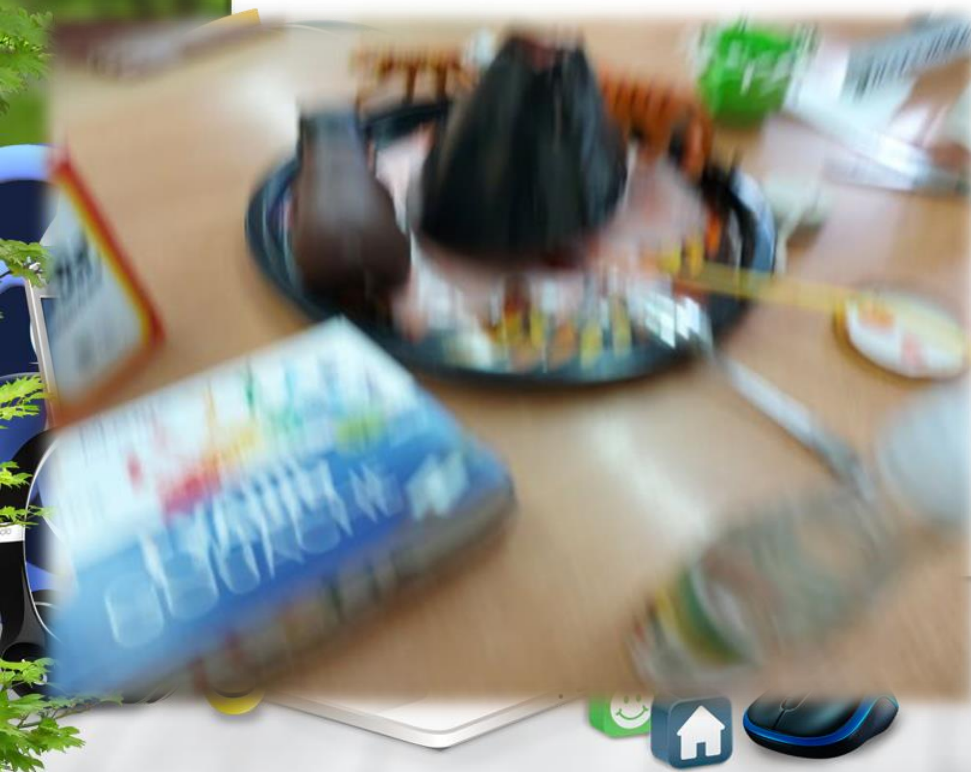
**Социально-коммуникативное развитие**  
**тема занятия «Добро и зло».**  
**Просмотр мультфильма**  
**«Цветик-семицветик».**



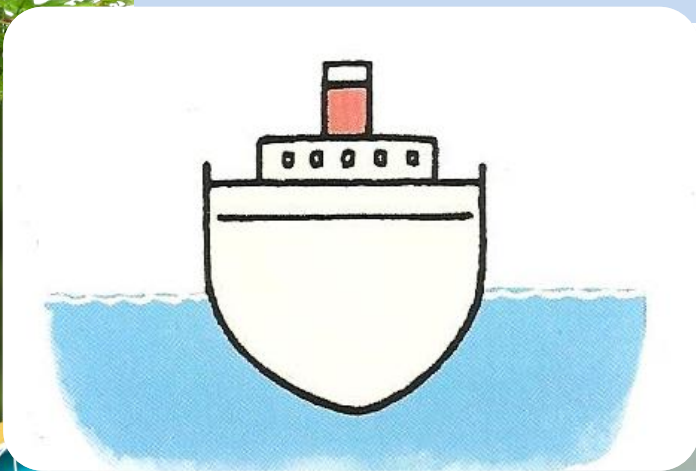


Познавательное развитие по теме  
«Извержение вулкана».

После просмотра презентации о вулкане,  
провели опыт, спасли животных от горячей  
лавы... Дети под впечатлением решили  
изобразить, выбирая самые яркие цвета.



**Познавательное развитие. Тема занятия «Почему не тонут корабли».**



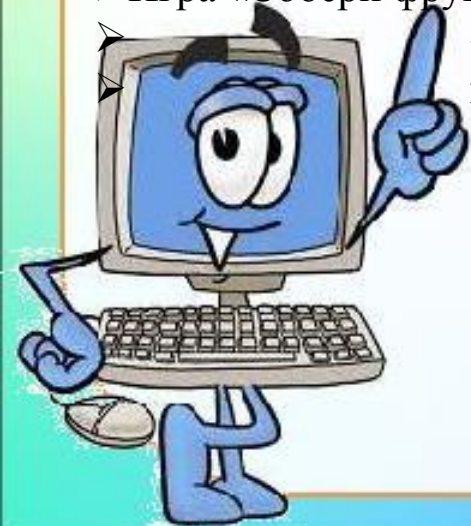


# Знакомство с народным праздником «Масленица».



## В группе создана картотека мультфильмов, презентаций и аудиозаписей детских песен.

- «Весёлые краски».
- Викторина «Загадочный космос».
- «Во саду ли в огороде»
- «Воздух».
- «Волшебница вода».
- «Геометрические фигуры».
- «Дикие животные».
- «Домашние животные и их животные».
- «Домашние птицы».
- «Животные Арктики».
- «Заповедники Калининградской области».
- «Заюшкина избушка».
- «Зима».
- Игра «Собери фрукты в корзину».
- «Как происходит извержение вулкана».
- «История создания осветительных приборов».
- «Источник света» «Камни». «Космос»
- «Одежда, обувь, головные уборы».
- «Оптика для самых маленьких».
- «Откуда к нам пришла бумага».
- «Символы государства Российского».
- «Солнечная система»
- «Полезные ископаемые».
- «Транспорт».
- «Финансовая грамота для маленьких».
- «Электроприборы», «Правила обращения с электроприборами».
- «Птицы»».
- Тренажёр «Собери цветок по цвету».
- ФЭМП «Большой, поменьше, маленький».
- «Что такое свет».
- Мультфильмы о доброте «Цветик-семицветик», смешарики «Азбука финансовой грамоты», «Азбука денег т. Совы», фиксика «Сила притяжения».



## *Преимущества использования ИКТ.*

**Благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты:**

- дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины;
- быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве
- тренируется эффективность внимания и память;
- раньше овладевают чтением и письмом;
- активно пополняется словарный запас;
- развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз.
- воспитывается целеустремлённость и сосредоточенность;
- развивается воображение и творческие способности;
- развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления.
- Подбор иллюстративного материала к НОД
- Создание дидактических игр

