

Кабанова Т.С.

воспитатель

МБДОУ Детский сад №30

г. Красноуральск, Россия

**ПРИМЕНЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ЛОГИЧЕСКИХ ОПЕРАЦИЙ НА ПРИМЕРЕ
КВЕСТ – ИГРЫ «В ГОСТЯХ У СКАЗКИ»**

Аннотация

В статье проанализирована проблема формирования логических операций у детей дошкольного возраста в условиях внедрения в образовательный процесс информационно – коммуникационных технологий.

Ключевые слова: логические операции, информационно – коммуникационные технологии, старший дошкольный возраст.

Kabanova T.S.

educator

MBDOU №30

Krasnoural'sk, Russia

**THE USE OF INFORMATION TECHNOLOGIES IN THE FORMATION
OF LOGICAL OPERATIONS FOR EXAMPLE, QUEST GAMES
«A FAIRY TALE»**

Abstract

The article analyzes the problem of formation of logical operations in children of preschool age in the conditions of introduction in educational process of information and communication technologies.

Keywords: logical operations, information and communication technologies, senior pre-school age.

Современная система образования в нашем государстве претерпевает кардинальные изменения, которые касаются переопределения ее стратегических ориентиров, структуры организации, модернизации образовательных процессов на всех уровнях обучения. Согласно Федеральной целевой программе развития образования на 2016-2020 гг. должны быть решены задачи достижения высокого стандарта качества всех видов образования. Российское образование должно работать на опережение, адекватно отвечать на вызовы современности, готовить человека к жизни в постоянно меняющихся условиях, способствовать развитию человеческого потенциала [3].

В дошкольном образовании на сегодняшний день происходят немаловажные изменения, обусловленные, в первую очередь, внедрением Федерального государственного образовательного стандарта.

Одним из принципов документа является формирование познавательных интересов и познавательных действий ребёнка в различных видах деятельности, что раскрывает одно из направлений ФГОС ДО – образовательную область «Познавательное развитие».

Познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.), о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках, о планете Земля как общем доме людей, об особенностях ее природы, многообразии стран и народов мира. [4, с. 8]

Познание начинается с отражения окружающего мира. «Помощниками» в этом являются органы чувств человека. Они дают представление о действительности и являются источником всех знаний. А это невозможно без мышления.

Философский словарь даёт следующее определение понятия: «**Мышление**– процесс отражения объективной реальности, составляющий высшую степень человеческого познания. Мышление даёт знание о существенных свойствах, связях и отношениях объективной реальности, осуществляет в процессе познания переход «от явления к сущности»» [6, с. 243].

У каждого ребёнка свой индивидуальный темп развития мыслительной деятельности, однако к периоду окончания детского сада речь должна идти о формировании словесно – логического типа мышления.

Мышление как процесс подразделяется на логические операции. Это анализ, сравнение, синтез, классификация, конкретизация и другие.

На современном этапе развития в дошкольном образовании внедрены и активно используются в практике педагогические технологии, направленные на формирование логических операций у старших дошкольников. К ним относятся блоки Дьенеша, палочки Кьюзинера, «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича, игры Б.П.Никитина и т.д.

Однако, на наш взгляд, уделяется недостаточное внимание работе со сказкой, имеющей богатый потенциал в формировании логических операций у дошкольников. Передовые русские педагоги всегда подчёркивали воспитательное и образовательное значение сказок и указывали на необходимость их широкого использования в педагогической теории. Русский

педагог К.Д. Ушинский был о сказках настолько высокого мнения, что включил их в свою педагогическую систему.

Л.Б. Фесюкова, являющаяся ведущим специалистом в области работы со сказкой, разработала универсальную методику занятий с использованием сказочного материала, которая развивает образное и логическое мышление ребенка, его творческие способности, знакомит детей с миром природы и помогает подготавливать их к школе. В основе методики лежат труды Д.Родари, рекомендации автора ТРИЗ (теории решения изобретательных задач) Г. Альтшуллера и др. и собственный опыт автора.

Но современная ситуация развития образования связана с информатизацией общества, которая существенно изменила практику повседневной жизни. Внедрение информационных технологий в образовательный процесс обусловило изменения в требованиях к уровню компетентности педагога. Тема использования ИКТ в ДОУ на сегодняшний день очень актуальна, поскольку владение компьютерными технологиями является обязательным трудовым умением, прописанным в профессиональном стандарте педагога.

Среди трудовых действий педагога определено формирование навыков, связанных с использованием информационно-коммуникационных технологий. Среди необходимых умений выделено владение ИКТ – компетентностями.

Педагог должен уметь:

1. создавать графические и текстовые документы (т. е. самостоятельно оформлять групповую документацию, диагностику и т.д.);
2. активно использовать информационные технологии в образовательном процессе;
3. познакомиться с информационными сайтами для педагогов и владеть навыками поиска информации в Интернете;
4. Владеть различными программами для создания мультимедийных презентаций.

Также в «Профессиональном стандарте педагога» дано определение «Профессиональной ИКТ – компетентности» - квалифицированное использование общераспространенных в данной профессиональной области в развитых странах средств ИКТ при решении профессиональных задач там, где это необходимо» [5, с. 8]

Учитывая требования современного общества, свою работу со сказкой в формировании логических операций строю с использованием следующих компьютерных программ: Microsoft PowerPoint, Windows Movie Maker, GIMP, Inscapе, Learning Apps и другие.

С помощью программы Microsoft PowerPoint создаю презентации с различными элементами анимации.

Мною было проведено открытое мероприятие для педагогов и родителей детского сада с использованием квест - игры «В гостях у сказки», разработанной в соответствии с моей диссертационной работой «Сказка как

средство формирования логических операций в условиях информатизации дошкольного образования».

Квест-игра – один из основных жанров компьютерных игр. Слово «Quest» переводится на русский язык как «поиск». В игре этого жанра всегда предполагается задание, выполняя которое необходимо что-то разыскать – предмет, подсказку, сообщение, чтобы можно было двигаться дальше. Квест – игра является эффективным средством для развития психических процессов, в частности – мышления.

Квест-игра «В гостях у сказки» рассчитана на детей подготовительной группы (6 – 7 лет). Программное содержание игры: русские народные сказки, «Сказка о царе Салтане» А.С.Пушкина.

Цель – формирование логических операций средствами сказки.

Оборудование: проектор, ноутбук, мультимедийная презентация; карточки с картинками – по 2 одинаковой карточке на пару детей, подставка на стол с такой же картинкой, тарелка – по 1 шт. на пару детей; заготовки (треугольники, прямоугольники, квадраты) – по количеству правильных ответов; мольберты, лист А3 – по 1 на пару детей, цветные карандаши, клей ПВА – по комплекту на пару детей, простой карандаш, салфетка – по 1 на ребёнка.

Основные логические операции, на развитие которых направлена игра: анализ, сравнение, обобщение, конкретизация, логические высказывания.

Ход НОД:

В начале игры детям была задана проблемная ситуация в виде письма от князя Гвидона.

Текст письма на слайде:

Внимание! Внимание!

Объявляется конкурс на лучший проект города на острове Буяне!

С этим проектом могут справиться лучшие знатоки сказок!

Выполните задания и получите подсказки - помощницы!

Желаю удачи при участии в конкурсе!!!

Князь Гвидон.

Приняв проблемную ситуацию, мы определили, что справиться с созданием проекта одному сложнее, и в игровой форме разделились на пары.

Игра представляет собой несколько заданий, выполняя которые дети получали карточки – подсказки в виде прямоугольников и треугольников. Все задания расположены на маршрутном листе.

1 этап - разминка – дидактическая игра «Поймай сказку»

На слайде определённое время находится иллюстрация к сказке. Участникам игры нужно «поймать» сказку, т.е. успеть произнести её название.

Так как первый этап – разминочный, то после прохождения первого этапа игры все пары участников получают по 1 подсказке. Возвращаемся на маршрутный лист.

Дидактическая игра «Поймай сказку» создана в программе Windows Movie Maker.

2 этап – «Блиц – игра» представлен в виде вопросов. За правильный ответ участники получают подсказку. Данный этап игры создан с помощью триггеров и гиперссылок в программе Microsoft PowerPoint. Картинка с неправильным ответом оставляет участников на этом же слайде, картинка с правильным ответом является переходом к следующему вопросу.

3 этап – дидактическая игра «Найди 5 отличий»

Поскольку проблемная задача игры – создание проекта города, то следующий этап представлен в виде дидактической игры «Найди 5 отличий», созданной в графическом редакторе Inkscape.

4 этап - практическая часть

Затем мы обратили внимание, что полученные за правильные ответы геометрические фигуры – это части будущего города. Работа над проектом проходила по следующему плану: сначала дети приклеили полученные детали зданий, затем дорисовали проект города до конца.

Безусловно, внедрение информационно - коммуникационных технологий значительно улучшает качество образовательного процесса, позволяет образовательный процесс сделать более ярким, эмоциональным, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием звуковых эффектов и видеозаписей. Одним из важнейших направлений применения информационных коммуникационных технологий в образовании является использование мультимедийных возможностей компьютерной техники. Данные ИКТ-средства позволяют активизировать процесс обучения за счет усиления наглядности и сочетания логического и образного способов усвоения информации [1, с.4].

Использование ИКТ в работе со сказкой облегчает процесс формирования логических операций у старших дошкольников, позволяет сделать образовательную деятельность более визуализированной, позволяет «погрузить» ребенка в определенную обстановку, создать иллюзию соприсутствия, сопереживания, содействует становлению объемных и ярких представлений. Однако при этом важно не забывать о том, что компьютер должен только дополнять педагога, а не заменять его. Нельзя слишком часто использовать мультимедийные технологии, так как при частом использовании ИКТ у детей теряется особый интерес к таким занятиям.

ЛИТЕРАТУРА

1. Волкова Е.А. Мультимедиа технологии: Учебно-методическое пособие. – Нижний Тагил : НТГСПИ (ф) РГППУ, 2016 – 100 с.
2. Комарова Т.С.. Изобразительная деятельность в детском саду. Подготовительная группа. ФГОС - М.:МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015.
3. Машенко М.В. Информационно-образовательная среда для подготовки будущих учителей // Наука и перспективы. – 2017. – № 2 [Электронный ресурс]. URL: nip.esrae.ru/14-113 (дата обращения: 15.09.2017).

4. Фесюкова Л.Б. Воспитание сказкой: для работы с детьми дошкольного возраста. - м.: Фолио, Аст, 2000. - 464 с.

5. Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 N 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 14.11.2013 N 30384)

6. Профстандарт педагога (проект). [Электронный ресурс]. URL: <http://минобрнауки.рф/documents/3071/file/1734/12.02.15-> (Дата обращения 10.09.2017)

7. Философский словарь / С.Я.Подопригора, А.С.Подопригора. – Ростов-на-Дону, 2010. с.243.