

## Аналитическая справка

### Критерий № 2. Педагогическая продуктивность воспитателя БДОУ МО Динской район «Детский сад № 1» Кирей Светланы Владимировны

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 БДОУ МО Динской район «Детский сад № 1» имеется достаточное оснащение для того, чтобы в работе с детьми использовать компьютерные дидактические игры. Занятия с применением таких игр очень интересны дошкольникам. Их красочность, музыкальное оформление, игровая форма, общая атмосфера доброжелательности позволяет ребёнку играть увлечённо, испытывать радость познания, открывать новое. Компьютерные дидактические игры способствуют всестороннему развитию личности ребенка, с их помощью развиваются восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление, познавательная мотивация, произвольная память и внимание.

Для использования в своей профессиональной деятельности, воспитатель Кирей С.В. создала свой авторский мультимедийный продукт. Это серия игр-презентаций для детей младшего и среднего дошкольного возраста по познавательному и речевому развитию. Сюда вошли игры: «Чей хвост?», «Чья тень?» и серия игр «Четвертый лишний». Игры выполнены при помощи программы Power Point с использованием звуковых эффектов и анимации. Игровые пособия направлены на развитие речи, восприятия, внимания, памяти и мышления ребенка, в увлекательной форме они помогут малышу закрепить знание об окружающем мире.

Подобные игры создаются и используются как педагогами дошкольного образования, так учителями школ и сами по себе не являются новшеством. Светланой Владимировной был изучен подобный опыт работы в данном направлении коллег детских садов района, а также в сети интернет на сайтах педагогических сообществ. При создании своих игр Светлана Владимировна постаралась учесть все недочеты и рекомендации.

Для того чтобы заинтересовать малыша игрой, она продумала мотивацию - что и для кого он будет делать. Так, в игре «Угадай чей хвост?», малыши, по просьбе обезьянки, ищут хвостики, которые потеряли животные. В серии игр «Что лишнее и почему?», ребята помогают щенку и котенку находить лишний предмет.

Так как маленькие дети не способны задерживать внимание на большом количестве объектов, на каждом из слайдов с заданиями в своих играх педагог

Краевой конкурс «Лучших педагогических работников дошкольных образовательных организаций» размещала не более 4-х изображений. Картинки для создания игрового пособия взяты автором из ресурсов интернета, находящихся в открытом доступе.

Для уменьшения зрительного напряжения важно, чтобы изображение на экране компьютера было четким и контрастным. Именно с этой целью картинки на слайдах, подобранные Светланой Владимировной, четкие, однородные и расположены на белом фоне.

В игах нет излишних анимационных эффектов, которые отвлекают ребенка от мыслительной деятельности. Эффекты возникают только при правильном или неправильном ответах, сопровождаются звуковым сигналом, позволяющим малышу самому оценить свой ответ и самостоятельно добиться успеха при выполнении задания. Это дает малышу стимул для продолжения игры и маскирует дидактическую задачу, поставленную в игре. Использование анимационных и звуковых эффектов при правильном или неправильном ответе делает авторские игры воспитателя Кирей С.В. авто дидактическими. Игра сама обучает малыша и направляет его на поиск одного единственного правильного ответа, ведь именно тогда произойдет смена слайдов, закрепление правильного ответа и переход к следующему заданию.

Так как маленькие дети не умеют читать, на слайдах нет печатного текста, за исключением аннотации в начале игры, предназначенной для взрослых, которую, при желании, можно пропустить. Взрослый самостоятельно озвучивает детям задание. В зависимости от индивидуально развития малыша, от уровня развития его речи, можно предложить ребенку не просто выполнить задание игры, а описать предложенные на слайдах картинки, если это животные, рассказать о том, где они живут, чем питаются и т.д.

Длительность игры регулируется взрослым в зависимости от возраста играющего ребенка и составляет 3-6 минут. Во время игры с детьми младшего возраста все манипуляции мышкой производятся взрослым, дети постарше могут управлять игрой самостоятельно, что будет развивать у них координацию движений и мелкую моторику кисти руки.

Авторским элементом разработанных Светланой Владимировной игровых пособий является включение в конец каждой игровой образовательной ситуации музыкального сюрприза. Для сюрпризного момента педагог использовала музыкальные подвижные игры авторов Екатерины и Сергея Железновых. Благодаря этому у детей происходит переключение внимания, смена деятельности и снятие напряжения.

Исходя из того, что современные родители достаточно хорошо владеют компьютерными технологиями, дети в домашних условиях легко общаются с компьютером, Светлана Владимировна предложила данные игры родителям для домашнего использования. Родители проявили большой интерес к пособию так как игры позволили родителям закреплять с ребенком те знания, которые он получает в детском саду, а также дают возможность провести дополнительное время со своим малышом за полезным занятием. Использование интерактивных игр позволяет Светлане Владимировне не только повышать качество образовательного процесса, но

Краевой конкурс «Лучших педагогических работников дошкольных образовательных организаций» и создает дополнительные условия для организации взаимодействия с родителями своей группы.

Все созданные педагогом игры выстроены по одному алгоритму:

Название игры, автор.	Аннотация	Картинки с игровым заданием
 <p><b>«Что лишнее и почему?»</b> Ознакомление с окружающим</p> <p>Автор игры: Воспитатель Кирей С.В. БДОУ МО Динской район «Детский сад №1»</p>  	<p>Игра «Что лишнее и почему?» Ознакомление с окружающим учит детей анализировать предметы, выделять общее и исключать лишнее по одному признаку. Игра способствует развитию логики мышления, расширяет знания об окружающем мире, формирует умение пользоваться логическими суждениями, обобщающими словами в речи.</p> <p>Ребенку предлагается рассмотреть предметы, изображенные на картинке и помочь котенку Рыжику найти лишний предмет. Малыш должен назвать какой предмет лишний и почему. Оставшиеся предметы ребенок называет одним словом. При правильном ответе появляется котенок Рыжик и будет прыгать под громкие апплодисменты, а если ответ не правильный, то раздастся звук неправильного ответа, а котенок не вспыхнет.</p> <p>В конце игры малыша ждет сюрприз – Рыжик приготовил для него веселую музыкальную зарядку!</p>  	   
Картинки с правильным (не правильным) ответом	Закрепление, обобщение	Музыкальный сюрприз
	 	

К пособию также прилагается аннотация на бумажном носителе, в которой автор подробно описала алгоритм работы с пособием.

Игры Кирей Светланы Владимировны являются довольно востребованными среди коллег и родителей. Впервые они были представлены ею в 2013 году на педагогическом совете ДОУ и стали использоваться в работе воспитателями младших и средней групп детского сада. В 2014 году педагог выступила с открытой презентацией серии мультимедийных игр «Четвертый лишний» на районном методическом объединении для воспитателей групп раннего возраста. Игры также получили положительную оценку коллег и стали с успехом использоваться в работе воспитателей ряда детских садов Динского района, о чем свидетельствуют положительные отзывы коллег.

Заведующая БДОУ МО Динской район «Детский сад №1»

Зайченко О.Н.



Начальник УО муниципального образования Динской район

Ежкова М.А.

