

Игры SMART

Проблема

Время, в которое мы сейчас живем динамично, мир изменчив. Меняются технологии, гаджеты занимают все большее место в жизни людей. Меняется ценовая политика, людям приходится больше работать, большинство родителей все меньше могут уделять время своим детям. По вечерам на буднях родителям иногда не до совместных игр со своим чадом, нужно сделать домашние дела.

Поэтому родители что бы занять своего ребенка находят выход в электронных гаджетах.

Обращая внимание за поведением детей дошкольного возраста можно заметить, что дети переносят компьютерные игры, в реальность, подражая действиям вымышленных персонажей.

Можно сделать вывод что на занятиях дети более рассеяны, и не могут сконцентрироваться.

Актуальность

- С каждым годом современные информационные технологии все больше интегрируются в нашу жизнь. Для повышения эффективности образовательного процесса и качества образования. В дошкольных учреждениях применяют информационно – коммуникационные, цифровые технологии (компьютер, интернет, телевидение, видео, DVD, CD, мультимедийное, аудиовизуальное оборудование, образовательные программы на интерактивной доске и др.).

Цель:

- Внедрение и применение мультимедиа в образовательный процесс с детьми.

Задачи:

- - изучить отечественный и зарубежный опыт использования компьютерной техники в дошкольном образовании.

(с помощью интернет ресурсов, книг)

- - выявить условия и требования к использованию информационно-коммуникативных технологий в образовательном процессе.

(подготовка образовательной среды, необходимого оборудования)

- - применять информационные технологии при реализации непосредственно образовательной деятельности в доу
- (создание игр через программу SMART,и применяя в образовательной деятельности)

5. Этапы и сроки реализации проекта.

- 1 этап – подготовительный (01.10.2021-01.11.2021)
- Цель: подготовка условий для осуществления игровой деятельности, выбор оборудования и материалов, создание предметно-развивающей среды.
- 2 этап – практический (01.11.2021-01.05.2022)
- Цель: апробация системы работы, направленной на повышение качества и эффективности развивающей работы через применение игровых технологий.
- 3 этап – заключительный (01.05.2022-01.06.2022)
- Цель: анализ опыта работы по реализации проекта, обобщение и распространение опыта.

Предполагаемый результат

- Будет Создана предметно-развивающей среды ;
- Поддержка и понимание со стороны родителей и педагогического коллектива
- Качественный уровень навыков
- Будет достигнут качественный уровень проведения всех образовательных областей;

Риски

- Недостаточность оборудования (ноутбуков, интерактивная доска, смарт-стола)
- Могут возникнуть проблемы с сетевым обеспечением(подключения к интернету)
- Не будет поддержки и понимания со стороны родителей

Работа с узкими специалистами:

- Создание музыкальных игр
- Бурятских игры
- Английские игры

Продукт

- Создание фильма о данном проекте
- Создание картотек игр
- Конспекты занятий