**«Использование ИКТ в образовательной деятельности с детьми по ФЭМП» (из опыта работы).**

Компьютер для детей - это только игра, жизнь в виртуальном мире. Это для них забавно и интересно. Задача воспитателя – дать понять ребенку, что компьютер может стать для них другом и помощником в усвоении знаний.

НОД с использованием компьютера - совершенно новый вид деятельности для дошкольников. Её специфика заключается в том, что ребёнок должен самостоятельно найти способы решения какого-либо задания, позволяет увидеть продукт своего воображения и своей игры, восстановить процесс творчества ребёнка.

НОД с использованием компьютера предлагается в сочетании с традиционными методами, не заменяя обычные игры и образовательную деятельность, а дополняя их, входя в их структуру, обогащая педагогический процесс новыми возможностями.

Презентацию можно использовать на протяжении всей образовательной деятельности или как часть её*.* Созданные презентации выполняют функции ***демонстрационного материала****.* Они заменяют множество дидактических пособий и картинок, используемых в непосредственной образовательной деятельности по ФЭМП, но в отличие от обычных картинок они могут ожить и заговорить с ребенком. ***Анимация*** – очень важный элемент в презентации. Движение отдельных частей слайда привлекает внимание ребёнка, он заостряет свое внимание на анимированной части информации. Таким образом, все тезисы сообщения воспитателя будут услышаны и увидены. Всё это повышает интерес к обучению и способствует более качественному усвоению материала. Детям нравится подобная деятельность, они ждут подобных игр и работают на них с гораздо большей отдачей.

Использование мультимедийных презентаций на занятиях  по ФЭМП обеспечивает активность детей при рассматривании, обследовании и зрительном выделении ими признаков и свойства предметов, формируются способы зрительного восприятия, обследования, выделения в предметном мире качественных, количественных и пространственно-временных признаков и свойств, развиваются зрительное внимание и зрительная память.

«Упражнения – презентации» по разделу:

«Цвет. Оттенки цветов»;

«Величина»;

«Число и количество»;

«Геометрические фигуры»;

«Ориентировка во времени» (сутки, день, месяц, год);

«Ориентировка в пространстве» (близко, далеко, справа, слева).

**Игры:**

«Найди игрушку, похожую на круг, квадрат»

«Соедини изображения в соответствии с количеством »

«Соедини изображения в соответствии с их размером»

«Что изменилось?»

«Уберем игрушки» (игрушки надо разложить в коробки того же размера, что и сама игрушка).

«Собери все синие лепестки» (все красные, все желтые, все зеленые) и т.п.

В компьютерных упражнениях этой серии дети определяют и называют цвет, форму и размер предметов, распределяют их по группам; упражняются в прямом и обратном порядковом счете (в пределах 3), умение соотносить цифры 1, 2, 3 с количеством. Они внимательно всматриваются в картинки на экране, изображающие разные фигуры, и с интересом отыскивают их в окружающих предметах. При успешном счете, правильном выборе на экране дорисовываются картинки, предметы перемещаются, изменяется игровая ситуация, ребенку предлагаются новые более трудные задания. Благодаря этим программам занятия приобретают непринужденный характер, вызывают желание добиться успеха.

Кроме того, на занятиях по математике с детьми просматриваются развивающие математические игры-мультики, соответственно тематике проводимого занятия: «Помоги лягушонку найти дорогу домой», «Поможем зайчикам найти свои домики», «Соберем урожай», «Путешествие в город геометрических фигур» и т.п. Начинаются подобные игры с появления какого-либо героя, который просит о помощи. Дети, конечно же, охотно соглашаются помочь герою. Но для этого им необходимо выполнить ряд математических заданий.

В упражнениях широко применяются приемы поощрения: при правильном решении игровых задач дети слышат веселую музыку, либо видят печальное лицо, если ответ неверный. Дети ждут оценку, эмоционально реагируют на ее характер. У них отмечается яркое эмоциональное положительное отношение к занятиям, к компьютеру.

 Компьютерные математические игры помогают закрепить, уточнить конкретное математическое содержание, способствуют совершенствованию наглядно-действенного мышления, формируют элементарные формы логического мышления, учат анализировать, сравнивать, обобщать предметы, требуют умения сосредоточиться на учебной задаче, запоминать условия, выполнять их правильно.

Применение мультимедийного способа подачи информации дает следующие результаты:

 -дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины, выделяют признаки их сходства и различия;

-глубже постигаются понятия числа и количества;

 -быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве;

-тренируется эффективность внимания и память;

 -активно пополняется словарный запас;

 -развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз;

 -воспитывается целеустремлённость и сосредоточенность;

- развивается воображение и творческие способности;

-развивается мышление.

НОД с использованием компьютера помогает решить следующие дидактические задачи:

* усвоить базовые знания по предмету;
* систематизировать усвоенные знания;
* сформировать навыки самоконтроля;
* сформировать мотивацию к учению.

Информационные технологии – неотъемлемая часть нашей жизни. Разумно используя их в работе, мы выходим на современный уровень общения с детьми.