

лейка и др.), определяют названия предметов, а также представителей тех профессий, в которых вышеназванные орудия труда используются, рассуждают о значимости и пользе профессии в жизни людей.

**Заклучение.** Грамотный подход к организации трудовой деятельности дошкольников способствует тому, что дети умеют радоваться самостоятельно выполненной им работе, а также помогает в воспитании важного качества — трудолюбия. «Рабочий день» ребенка длится больше, чем у взрослого. Педагогу нужно только понять механизм радости ребенка от трудовой деятельности, чтобы применять его в воспитании. Детская радость от сделанного, своевременная его оценка взрослыми и самооценка ребенка создают фундамент для возникновения потребности в работе. Но если ребенок неохотно включается в процесс, не стоит его заставлять. Нужно создать атмосферу, которая вызвала бы у него желание действовать также, как и другие.

#### Список цитируемых источников

1. Буре, Р. С. Дошкольник и труд. Теория и методика трудового воспитания / Р. С. Буре. — М. : Мозаика-синтез, 2011 — 138 с.
2. Болотина, Л. Р. Дошкольная педагогика : учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений / Л. Р. Болотина, С. П. Баранов, Т. С. Комарова. — М. : Академ. проект, 2005. — 240 с.
3. Воспитание дошкольника в труде / В. Г. Нечаева [и др.]. — М. : Просвещение, 1980 — 208 с.
4. Михайленко, Н. Я. Как играть с ребенком / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. — М. : Педагогика, 1990 — 160 с.

УДК 373.211.24

**Кондрат Оксана Юрьевна**

*Государственное учреждение образования «Детский сад № 32 г. Гродно», Гродно,  
Республика Беларусь, kleopatra1234.ok@gmail.com*

### ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ НА ЗАНЯТИЯХ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

Статья посвящена актуальной проблеме снижения мотивации к деятельности на занятиях у дошкольников, рассмотрены возможности интерактивных дидактических игр, подчеркнуты преимущества их применения в образовательном процессе в учреждениях дошкольного образования. Также автором сделан вывод об эффективности использования интерактивных дидактических игр как одного из средств повышения мотивации у дошкольников.

**Ключевые слова:** мотивация; интерактивные дидактические игры; дошкольный возраст; образовательный процесс; компьютерные технологии; взаимодействие; средства обучения.

**Kondrat Oksana Yurievna**

*State Educational Institution “Kindergarten № 32 Grodno”, Grodno, the Republic of Belarus, kleopatra1234.ok@gmail.com*

### INCREASING MOTIVATION IN THE CLASSROOM FOR PRESCHOOL CHILDREN THROUGH THE USE OF INTERACTIVE DIDACTIC GAMES

The article is devoted to the actual problem of reducing motivation for activities in the classroom of preschoolers, the possibilities of interactive didactic games are considered, the advantages of their use in the educational process in preschool institutions are emphasized, the author concludes about the effectiveness of using interactive didactic games as one of the means of increasing motivation in preschoolers.

**Key words:** motivation; interactive didactic games; preschool age; educational process; computer technology; interaction; learning tools.

**Введение.** XXI век — век глобальных изменений и трансформаций в жизни общества. В результате научно-технического прогресса в современном мире происходит компьютеризация всех сфер жизнедеятельности. Образование должно готовить выпускников к жизни в таком обществе. Одним из направлений деятельности учреждений дошкольного образования является целенаправленная работа, ориентированная на успешную социализацию выпускников. Поэтому педагоги должны применять в образовательном процессе инновационные технологии, использовать наиболее эффективные методы и приёмы взаимодействия с дошкольниками в целях обеспечения успешной социализации и адаптации воспитанников в современном обществе. Ещё в XIX веке американский педагог, философ Джон Дьюи выделял задачу которая актуальна и на сегодняшний день, — научить ребенка жить, адаптируясь к окружающей среде, через активную собственную деятельность вместе с педагогом исследовать окружающий мир.

Однако в практике большинство педагогов отдают предпочтение традиционным методам обучения. На занятиях преобладает фронтальная форма работы со всей группой детей. Педагог, являясь источ-

ником информации, передаёт детям знания в готовом виде, которые предназначены для воспроизводящего усвоения. На таких занятиях активной остаётся лишь  $\frac{1}{3}$  часть дошкольников. Кроме того, у дошкольников отмечается снижение интереса как формы проявления познавательной потребности, т. е. деятельность ребёнка не совпадает с его потребностями. Низкий уровень мотивации к деятельности на занятиях при традиционной форме обучения требует поиска кардинально новых методов и способов обучения. Одним из решений данной проблемы может быть применение в образовательном процессе интерактивных дидактических игр. Новизна заключается в том, что в данной статье дано авторское видение сущности применения интерактивных дидактических игр как средства повышения мотивации к занятиям у детей дошкольного возраста.

**Основная часть.** Анализ результатов научных исследований в области применения в детском саду компьютерных технологий показал, что впервые сделать вывод об эффективности их использования в детском саду, их влияния на развитие детей дошкольного возраста позволили исследования компьютерно-игрового комплекса на базе одного из дошкольных учреждений города Москвы ещё в 1986 году. В Республике Беларусь с 1990 года накоплен огромный опыт учёных по созданию компьютерных программ для дошкольников: по обучению грамоте (Н. С. Старжинская), формированию элементарных математических представлений (И. В. Житко), изобразительной деятельности (Л. Б. Горунович). Практика использования информационно-компьютерных технологий в образовательной среде учреждений дошкольного образования развивалась достаточно быстрыми темпами. Уже в 1999 году Е. Вишневской была определена взаимосвязь компьютерных и дидактических игр, разработана и апробирована система данных игр [1, с. 3].

Эффективность дидактической игры неоспорима: она включает в себя триединую задачу, способствуя обучению, развитию и воспитанию детей дошкольного возраста. Развитие компьютерных технологий позволяют обеспечить интерактивность дидактической игры: полное включение ребёнка в деятельность, взаимодействие участников игры. Таким образом, интерактивная дидактическая игра — современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в единстве, а также процесс социального взаимодействия участников игры с компьютером, планшетом, доской и друг с другом. Педагог при этом уже не является единственным источником приобретения знаний для ребёнка, он становится участником данного взаимодействия.

Возможности компьютера в создании игровых и обучающих ситуаций оказывают стимулирующее воздействие на дошкольников. Однако не стоит забывать, что компьютер не должен заменять воспитателя, а лишь дополнять его. Достичь желаемого результата можно только путём целесообразно организованного взаимодействия ребёнка, педагога и компьютера. По мнению исследователей Ю. М. Горвиц, Г. С. Гушлевской, Е. В. Зворыгиной, Т. С. Комаровой, И. И. Комаровой, В. В. Моторина, С. Л. Новосёловой, Г. П. Петку, А. В. Туликова, Л. Д. Чайновой, с помощью компьютерных игр у педагога имеется возможность завуалировать дидактическую задачу, которая способствует развитию памяти, мышления, восприятия и других психических процессов, представив её в виде увлекательной, занимательной игры с движущимися картинками [2, с. 67].

Интерактивные дидактические игры, созданные с помощью анимации, привлекают внимание дошкольников, повышая мотивацию к обучению. Обучение в данном случае рассматривается как многоплановое, межличностное общение всех субъектов, включённых в познавательный процесс. У педагога появляется возможность активизировать воспитанника, поддержать индивидуальность в процессе обучения, обучить способам саморегуляции. Таким образом дошкольник становится субъектом собственной познавательной деятельности, самостоятельно познаёт мир [2, с. 68].

Дидактические игры, созданные с помощью компьютера, позволяют увеличить восприятие материала за счёт увеличения количества иллюстративного материала; обеспечивают наглядность, которая способствует восприятию и лучшему запоминанию материала, что очень важно, учитывая наглядно-образное мышление детей дошкольного возраста. Одновременно используется графическая, текстовая, аудиовизуальная информация. При использовании анимации и вставки видеотрейлеров возможен показ динамических процессов, с помощью компьютера можно смоделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя или сложно показать во время образовательной деятельности либо увидеть в повседневной жизни (например, воспроизведение звуков животных, работу транспорта); имеется возможность делать поправки во время занятий, выполнять совместную работу детей во взаимодействии, осуществлять интерактивную взаимосвязь «ребёнок—педагог». В процессе игры ребёнок может сразу проверить правильность выполненного задания, а также получить похвалу. Высокая динамика образовательного процесса способствует эффективному усвоению материала, развитию памяти, воображения, творчества детей [3, с. 134].

**Заключение.** Применение в образовательном процессе интерактивных игр позволяет создавать условия увлечённости, умственного напряжения, развивать игровые навыки и умения, повышать работоспособность детей, их активность на занятии. Интерактивное взаимодействие позволяет педагогу регулировать поведение детей, приучая их соблюдать правила игры, подчиняться им. Наиболее интенсивное формирование мотивационной сферы, привычек и поведения ребёнка происходит в дошкольном возрасте.

Изучив возможности и преимущества интерактивных дидактических игр, можно сделать вывод, что использование новых приёмов объяснения и закрепления, особенно в игровой форме, занимательная для ребёнка форма экспериментирования, классификации, сравнения, моделирования совпадает с его

потребностью к мультимедийным играм, что в свою очередь способствует повышению мотивации к данному виду деятельности и вызывает интерес к самому занятию, вовлеченности в процесс, осознанному освоению и приобретению различного рода знаний и умений. Таким образом, мотивация придаёт деятельности направленность, которая ориентирована на достижение результата.

#### Список цитируемых источников

1. Информационно-коммуникационные технологии в развитии детей дошкольного возраста: история и современность [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://elib.bspu.by/bitstream/doc/30418/1/Информационно-коммуникационные технологии в развитии детей дошкольного воз.pdf/>. — Дата доступа: 08.01.2023г.

2. Афонина, Ю. В. Использование игр-презентаций как средства активизации познавательного интереса дошкольников / Ю. В. Афонина, Т. Г. Ханова // Перспективы науки и образования. — 2017. — № 6 (30). — С. 66—69.

3. Ставцева, Ю. Г. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовательном учреждении / Ю. Г. Ставцева // Дет. сад, школа, вуз. — 2015. — № 1 (25). — С. 132—137.

УДК 373.23

**Кондратюк Светлана Васильевна**

*Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи,  
Республика Беларусь, kondratyuk@yandex.by*

### ОРГАНИЗАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ПРОЦЕССУАЛЬНОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА

В статье рассматривается содержание педагогической поддержки процессуальной игры детей раннего возраста. Раскрывается понятие термина «педагогическая поддержка». Выделяются этапы развития процессуальной игры детей раннего возраста. Характеризуются приёмы педагогической поддержки овладения детьми игровыми действиями с игрушками и предметами-заместителями, игровыми задачами, развитием сюжета игры.

**Ключевые слова:** ранний возраст; процессуальная игра; педагогическая поддержка.

**Kondratyuk Svetlana Vasilevna**

*Institution of Education “Baranavichy State University”, Baranovichy, the Republic of Belarus, kondratyuk@yandex.by*

### ORGANIZATION OF PEDAGOGICAL SUPPORT FOR PROCEDURAL PLAY OF YOUNG CHILDREN

The article deals with the content of pedagogical support for the procedural game of young children. The concept of the term “pedagogical support” is revealed. the stages of development of the procedural game of young children are highlighted. The methods of pedagogical support for children’s mastery of game actions with toys and substitute objects, game tasks, and the development of the plot of the game are characterized.

**Key words:** early age; procedural game; pedagogical support.

**Введение.** Ранний возраст — период интенсивного развития ребёнка, который характеризуется высокой сенсомоторной потребностью, подражательностью и эмоциональностью поведения. Интенсивный темп в этот период отличается высокой пластичностью и большими потенциальными возможностями развития ребёнка. Чем старше ребёнок, тем медленнее он овладевает умениями и тем больше усилий ему требуется для освоения представлений и умений. Как указывал Б. Никитин, в своей теории НУВЭРС (Необратимого Угасания Возможностей Эффективного Развития Способностей), «каждый ребёнок обладает огромными возможностями для развития способностей в том или ином виде деятельности, но при отсутствии условий потенциальное не переходит в реальное» [1]. Многие взрослые недооценивают значимость первых лет жизни и не уделяют должного внимания взаимодействию с детьми в общении и деятельности. Неравномерность (гетерохронность) развития детей раннего возраста обуславливает выделение ведущих линий развития на каждом возрастном отрезке раннего детства. Ведущая линия развития — это направление, в рамках которого отмечается наибольшая динамика формирования умений, определяющих поведение ребёнка и имеющее значение для дальнейшего развития. Так, на втором году жизни одной из ведущих линий развития является овладение общественно выработанными способами действий с предметами, игрушками, предметами-заместителями, что в дальнейшем приводит к возникновению в рамках предметной деятельности процессуальной игры, а потом сюжетно-ролевой игры