***В.А.Халтурина,***

воспитатель

МАДОУ «ЦРР-Академия Крохи» Томского района

Томск (Россия)

xalvina22@gmail.com

**ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКОВ**

***Аннотация:*** В данной статье рассматриваются цифровые технологии современного дошкольного детского сада, понятие цифровых технологий и их влияние на детей дошкольного возраста, интерактивный стол и его применение с детьми дошкольного возраста.

***Ключевые слова:*** дети дошкольного возраста, цифровые технологии, дошкольное образование, интерактивный стол.

Современное дошкольное образование представляет собой многоуровневую, быстроразвивающуюся структуру, пронизанную сложными социальными, политическими и экономическими процессами.

Под цифровизацией образования понимается достижение высоких образовательных показателей на основе использования цифровых технологий, искусственного интеллекта, средств виртуальной реальности, а также обеспечение широкого доступа к сети Интернет и создание цифровой образовательной среды для персонализированного обучения.

Использование цифровых технологий в дошкольном образовании является одной из актуальных инновационных проблем современности. Детский сад не остается в стороне от тенденций современного цифрового общества.

Цифровые технологии – это способ организации современной образовательной среды на основе цифровых технологий.

Потребности и интересы детей учитываются в основных нормативных документах в сфере образования, где ключевой задачей является повышение качества и доступности образования, в том числе за счет организации современного цифрового образовательного пространства.

Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2018 — 2025 годы включает в себя приоритетный проект «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации», который нацелен на создание возможностей для получения качественного образования гражданами разного возраста и социального положения с использованием современных информационных технологий

В соответствии с Федеральным законом «Об образовании в РФ» информационно-образовательная среда включает в себя электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных и телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств и обеспечивающих освоение обучающимися образовательных программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся

Организация современной цифровой среды в дошкольном образовательном учреждении способствует реализации ключевых принципов, целей и задач Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Интерактивные развивающие игры позволяют организовать одновременное обучение детей с разными способностями и возможностями, строить образовательную деятельность с учетом индивидуальных особенностей каждого ребенка.

Цифровые технологии являются эффективным инструментом решения задач развивающего обучения и обогащения развивающей среды в дошкольном образовательном учреждении. В процессе решения виртуальных образовательных задач у детей развиваются творческие способности, инициатива, любознательность, усидчивость, трудолюбие, ответственность, на которые и направлены ФГОС дошкольного образования.

В МАДОУ «ЦРР-Академия крохи» Томского района в обучении и воспитание детей широко используются цифровые технологии. Одним из популярным является интерактивный стол.

Интерактивный стол – это оборудование для детей дошкольного возраста с развивающими играми, мультфильмами и приложениями. С его помощью воспитатели и педагоги дополнительного образования могут проводить интересные и познавательные занятия, показывать наглядный материал.

Детский интерактивный стол отлично подходит для коллективной исследовательской и практической работы, визуализации учебного материала.

Интерактивный стол для дошкольников в процессе обучения позволяет оценить следующие преимущества современного оборудования:

* Повышение эффективности и результативности образовательного процесса;
* Быстрая обработка и интересная подача теоретического материала;
* Запуск обучающих игр, приложений;
* Просмотр и создание презентаций, видео картинок;
* Проведение опроса и тестирования для индивидуального, коллективного или группового обучения;

Многофункциональные интерактивные столы подготовят детей к школе, научат базовым знаниям по математике, окружающему миру, русскому и английскому языкам. Освоение данных дисциплин происходит в игровой форме, что позволяет не перегружать дошкольников, добиться отличных результатов.

Дети дошкольного возраста учатся быстро читать, считать, думать, а с помощью игр у них развиваются:

* Логика;
* Память;
* Творческие способности;
* Мелкая моторика;
* Внимание;
* Абстрактно-логическое мышление;
* Воображение.

Каждая игра на интерактивном столе – это удивительные персонажи, захватывающие истории, яркие эмоции и новые впечатления. Благодаря этому ребенок не воспринимает игру как часть обязательной деятельности, а играет с удовольствием и получает удовольствие от процесса, своих побед и достижений.

Игры прекрасно подходят для введения в новую тему, закрепления пройденного материала или организации перерыва между занятиями. Каждая игра сопровождается подобным описанием и инструкцией.

В детском саду используются компьютерные программы и игры, которые соответствуют психолого-педагогическим и санитарно-гигиеническим требованиям. Эти требования изложены в инструктивно-методическом письме Минобразования России №65/23-16 от 14.03.2000 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения» в пункте 5. Он гласит, что занятия с использованием компьютеров, ноутбуков для детей 5-6 лет не должны проводиться чаще двух раз в неделю продолжительностью не более 10 минут

Для снижения утомляемости под воздействием цифровых технологий занятия должны четко соблюдаться гигиенические требования:

* мебель должна соответствовать росту ребенка;
* оптимальное освещение;
* соблюдение электромагнитной безопасности;
* наличие сертификата качества у используемой техники.

Таким образом, можно сделать вывод, что цифровые технологии в развитии дошкольников:

1. Дают возможность расширить использование средств электронного обучения, так как они быстрее передают информацию;
2. Движение, звук, анимация надолго привлекают внимание детей и повышают их интерес к изучаемому материалу. Высокая динамика занятия способствует эффективному усвоению материала, развитию памяти, воображения, творчества детей;
3. Обеспечивают наглядность, что способствует восприятию и лучшему запоминанию материала, что очень важно, учитывая наглядно-образное мышление дошкольников. Сюда входят три вида памяти: зрительная, слуховая, двигательная;
4. Слайд-шоу и видеоролики позволяют показать те моменты из окружающего мира, наблюдение за которыми вызывает трудности: например, рост цветка, вращение планет вокруг Солнца, движение волн, идет дождь;
5. Также возможно моделирование жизненных ситуаций, которые невозможно или сложно показать и увидеть в повседневной жизни (например, воспроизведение звуков природы; работа транспорта).

Использование цифровых технологий побуждает детей к поисковой исследовательской деятельности, в том числе к поиску в Интернете самостоятельно или совместно с родителями. Цифровые технологии – это дополнительные возможности для работы с детьми с ограниченными возможностями.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН ОТ 29.12.2012 N 273-ФЗ (РЕД. ОТ 24.09.2022) "ОБ ОБРАЗОВАНИИ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ" [Электронный ресурс]. – URL:<https://www.zakonrf.info/zakon-ob-obrazovanii-v-rf/>

2. Инструктивное-методическое письме Минобразования России №65/23-16 от 14.03.2000 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения» [Электронный ресурс]. – URL:<https://www.audar-info.ru/na/article/view/type_id/7/doc_id/35695/>

3. "Паспорт приоритетного проекта "Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации" (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам, протокол от 25.10.2016 N 9) [Электронный ресурс]. – URL:<http://static.government.ru/media/files/8SiLmMBgjAN89vZbUUtmuF5lZYfTvOAG.pdf>