**РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ИНТЕРАКТИВНОГО РЕДАКТОРА И ИГРОВОГО ЦЕНТРА «СОВА»**

**Т.В. Кравцова (Красноярск, Россия)**

**Аннотация**

*Проблема и цель.* В статье анализируются и формулируется проблема развития познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста. Среди них выделяется проблема развития познавательного интереса посредствам использования информационно-коммуникативных технологий. *Цель* статьи: раскрыть способ развития познавательного интереса у старших дошкольников с помощью использования интерактивного редактора и игрового центра «Сова».

*Методологию* исследования составляет анализ и обобщения научно-исследовательских работ и наблюдение педагогического коллектива.

*Результаты.* На основе апробации интерактивного редактора и игрового центра «Сова» для развития познавательного интереса у старших дошкольников, мы можем смело рекомендовать к использованию данную программу.

*Заключение.* Многообразие подходов к развитию познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста, возникшее в последние годы, способствует всестороннему рассмотрению данного феномена. Вместе с развитием общества, современными тенденциями к цифровизации возникает необходимость к пересмотру способов и методов развития познавательного интереса. Это обусловливает актуальность и необходимость дальнейших исследований, направленных на формирование развитие познавательного интереса у старших дошкольников.

**Ключевые слова:** *дети старшего дошкольного возраста, познавательный интерес, информационно-коммуникативные технологии, интерактивный редактор и игровой центр «Сова».*

*Постановка проблемы.* В настоящее время в нашей стране происходят различные изменения. Мы живем в эпоху большого количества информации, компьютеров, интернета, мобильной и спутниковой связи. Информатизация дошкольного образования в нашей стране уже имеет свою традицию и историю. Повседневная жизнь не представляется без информационно-коммуникативных технологий. Использование информационно-коммуникативных технологий в воспитательно-образовательном процессе дошкольного учреждения является актуальной проблемой на сегодняшний день. Многочисленными экспертами отмечается важность и необходимость внедрения таких технологий в воспитательно-образовательную деятельность дошкольного учреждения.

Благодаря интерактивным программам у нас появляется возможность подачи информации одновременно в нескольких видах: в виде текста, звука, речи, графического изображения, видео. Специалисты, работающие с интерактивными программами, могут создавать для детей совершенно новые средства деятельности, имеющие отличия от всех существующих игр и игрушек. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию – первому звену непрерывного образования, одна из главных задач которого – заложить потенциал обогащенного **развития личности ребенка. Именно поэтому интерактивные программы необходимо внедрять в дошкольное образование.**

***Цель* статьи –** раскрыть способ развития познавательного интереса у старших дошкольников с помощью использования интерактивного редактора и игрового центра «Сова».

*Методологию исследования.* Методологической основой исследованиясоставляет анализ и обобщения научно-исследовательских работ и наблюдение педагогического коллектива.

***Обзор научной литературы.* Обзор научной литературы проведен на основе анализа работ Е.А. Меньшиковой [3], Д.Б. Эльконина [5]. Развитие познавательного интереса детей представлено в работах Л.А. Венгер [1], Д.Б. Годовиковой [2], П.Г. Сирбиладзе [4]. Следует отметить, что при многообразии исследований, которые посвящены развитию познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста, суть проблемы имеет недостаточную разработанность развития познавательного интереса средствами информационно-коммуникативных технологий.**

**Для развития познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста в нашем дошкольном учреждении активно используется интерактивный редактор и игровой центр «Сова».**

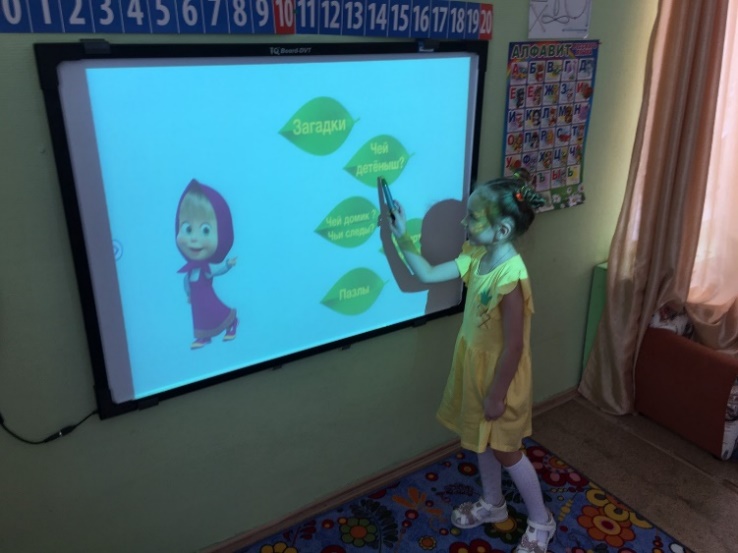
**Интерактивный редактор и игровой центр «Сова» представляет собой современный инструмент педагога, с помощью которого решаются образовательные задачи со 100% применением интерактивных технологий. Программа позволяет использовать как готовые занятия, так и самостоятельно создавать современные, качественные и познавательные занятия для детей: викторины, тесты, презентации, видео-книги и др.**

*Результаты.* **При использовании данной программы мы выделили несколько плюсов:**

1. Информация предъявляется детям на интерактивной доске в игровой форме, что вызывает неподдельный интерес.
2. Решение проблемных задач и поощрение дошкольника при их правильном выполнении самой программой является стимулом познавательного интереса.
3. Дошкольник может сам контролировать темп и количество решаемых им задач.
4. В процессе деятельность за интерактивной программой «Сова» дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что для него открыто много возможностей.
5. Интерактивная программа «Сова» очень «терпелива» и никогда не ругает ребенка за ошибки, а дает возможность исправить их еще раз.
6. Интерактивная программа «Сова» приучает дошкольника к самостоятельности, развивает навыки самоконтроля.

Необходимо отметить, что все задания и готовые игры в интерактивной программе «Сова» разработаны совместно с педагогами и содержат в себе подробные методические рекомендации и соответствуют требованиям ФГОС. Среди готовых игр есть также те, что применимы при работе с детьми с ОВЗ – с проблемами слуха, зрения и ментальными нарушениями.

При использование данной программы по результатам наблюдения педагогического коллектива у детей отмечался повышенный познавательный интерес.

Рисунок 1

Данный интерес проявляется в постоянном стремлении к познанию чего-то нового, более глубоким знаниям. Ребенок старшего дошкольного возраста нацелен на достижение результата и соотношение его с поставленной целью, у него появляется стремление оценить полученный результат и проанализировать способ его получения. Дети начали больше анализировать, доказывать, обобщать. Дошкольники стали более внимательны, настойчивы и целеустремленны, чаще проявляют волю, не боятся принимать решения, активно включают фантазию, создают новые образы.

Рисунок 2

Изображение выглядит как текст, внутренний, стена

Автоматически созданное описание

*Заключение.* Многообразие подходов к развитию познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста, возникшее в последние годы, способствует всестороннему рассмотрению данного феномена. Вместе с развитием общества, современными тенденциями к цифровизации возникает необходимость к пересмотру способов и методов развития познавательного интереса. Это обусловливает актуальность и необходимость дальнейших исследований, направленных на формирование развитие познавательного интереса у старших дошкольников.

Таким образом, мы можем сказать, что использование интерактивного редактора и игрового центра «Сова» положительно влияет на развитие познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста.

**Библиографический список**

1. Венгер Л.А. О формировании познавательных способностей в процессе обучения дошкольников // Дошкольное воспитание. 2009. № 5. С. 36-39.
2. Годовикова Д.Б. Формирование познавательной активности //Дошкольное воспитание. 2006. № 1. С. 42-58.
3. Меньшикова Е.А. Развитие познавательной активности детей (психолого-педагогический аспект) // Психология. 2009. №5. С. 112-115.
4. Сирбиладзе П.Г. Познавательные интересы дошкольников (от 3-х до 7 лет): Автореф. дис. канд.пед.наук. СПб., 2006. - 23 с.
5. Эльконин Д.Б. Детская психология. Москва: Академия, 2011. 384 с.

DEVELOPMENT OF COGNITIVE INTEREST IN CHILDREN OF SENIOR PRESCHOOL AGE THROUGH THE INTERACTIVE EDITOR AND THE SOVA GAME CENTER

T.V. Kravtsova (Krasnoyarsk, Russia)

Annotation

Problem and goal. The article analyzes and formulates the problem of the development of cognitive interest in children of senior preschool age. Among them, the problem of developing cognitive interest through the use of information and communication technologies stands out. The purpose of the article: to reveal a way to develop cognitive interest in older preschoolers using the interactive editor and the Owl game center.

The methodology of the research is the analysis and generalization of research works and the observation of the teaching staff.

Results. Based on the approbation of the interactive editor and the game center "Owl" for the development of cognitive interest in older preschoolers, we can safely recommend this program for use.

Conclusion. The variety of approaches to the development of the cognitive interest of older preschool children, which has arisen in recent years, contributes to a comprehensive consideration of this phenomenon. Along with the development of society, modern trends towards digitalization, there is a need to revise the ways and methods of developing cognitive interest. This determines the relevance and need for further research aimed at shaping the development of cognitive interest in older preschoolers.

Keywords: children of senior preschool age, cognitive interest, information and communication technologies, interactive editor and game center "Owl".

Formulation of the problem. Various changes are taking place in our country at present. We live in an era of a large amount of information, computers, the Internet, mobile and satellite communications. Informatization of preschool education in our country already has its own tradition and history. Everyday life cannot be imagined without information and communication technologies. The use of information and communication technologies in the educational process of a preschool institution is an urgent problem today. Numerous experts note the importance and necessity of introducing such technologies into the educational activities of a preschool institution.

Thanks to interactive programs, we have the opportunity to present information simultaneously in several forms: in the form of text, sound, speech, graphics, video. Specialists working with interactive programs can create completely new means of activity for children that are different from all existing games and toys. All this imposes qualitatively new requirements on preschool education, the first link in lifelong education, one of the main tasks of which is to lay the potential for the enriched development of the child's personality. That is why interactive programs need to be introduced into preschool education.

The purpose of the article is to reveal a way to develop cognitive interest in older preschoolers using the interactive editor and the Owl game center.

Research methodology. The methodological basis of the study is the analysis and generalization of scientific research work and the observation of the teaching staff.

Review of scientific literature. The review of the scientific literature was carried out on the basis of the analysis of the works of E.A. Menshikova [3], D.B. Elkonin [5]. The development of the cognitive interest of children is presented in the works of L.A. Wenger [1], D.B. Godovikova [2], P.G. Sirbiladze [4]. It should be noted that with a variety of studies that are devoted to the development of cognitive interest in children of older preschool age, the essence of the problem is the insufficient development of the development of cognitive interest by means of information and communication technologies.

To develop cognitive interest in children of senior preschool age, our preschool institution actively uses the interactive editor and the Owl game center.

The interactive editor and game center "Owl" is a modern teacher's tool, with the help of which educational tasks are solved with 100% use of interactive technologies. The program allows you to use both ready-made classes and independently create modern, high-quality and educational activities for children: quizzes, tests, presentations, video books, etc.

Results. When using this program, we have identified several advantages:

1. Information is presented to children on an interactive whiteboard in a playful way, which causes genuine interest.

2. Solving problematic tasks and encouraging a preschooler when they are correctly performed by the program itself is a stimulus of cognitive interest.

3. A preschooler can control the pace and number of tasks he solves.

4. In the process of activity for the interactive program "Owl", the preschooler gains self-confidence, that many opportunities are open for him.

5. The interactive program "Owl" is very "patient" and never scolds the child for mistakes, but gives the opportunity to correct them again.

6. The interactive program "Owl" teaches a preschooler to independence, develops self-control skills.

It should be noted that all tasks and ready-made games in the interactive program "Owl" were developed jointly with teachers and contain detailed methodological recommendations and comply with the requirements of the Federal State Educational Standard. Among the ready-made games there are also those that are applicable when working with children with disabilities - with hearing, vision and mental disabilities.

When using this program, according to the results of observation of the teaching staff, children showed an increased cognitive interest.

This interest is manifested in the constant desire to learn something new, deeper knowledge. A child of senior preschool age is aimed at achieving a result and its correlation with the goal, he has a desire to evaluate the result and analyze the method of obtaining it. Children began to analyze, prove, generalize more. Preschoolers have become more attentive, persistent and purposeful, more often show willpower, are not afraid to make decisions, actively turn on fantasy, create new images.

Conclusion. The variety of approaches to the development of the cognitive interest of older preschool children, which has arisen in recent years, contributes to a comprehensive consideration of this phenomenon. Along with the development of society, modern trends towards digitalization, there is a need to revise the ways and methods of developing cognitive interest. This determines the relevance and need for further research aimed at shaping the development of cognitive interest in older preschoolers.

Thus, we can say that the use of the interactive editor and the game center "Owl" has a positive effect on the development of cognitive interest in children of senior preschool age.

Bibliographic list

1. Wenger L.A. On the formation of cognitive abilities in the process of teaching preschoolers // Preschool education. 2009. No. 5. S. 36-39.

2. Godovikova D.B. Formation of cognitive activity // Preschool education. 2006. No. 1. S. 42-58.

3. Menshikova E.A. Development of cognitive activity of children (psychological and pedagogical aspect) // Psychology. 2009. No. 5. pp. 112-115.

4. Sirbiladze P.G. Cognitive interests of preschoolers (from 3 to 7 years old): Abstract of the thesis. dis. Candidate of Pedagogical Sciences SPb., 2006. - 23 p.

5. Elkonin D.B. Child psychology. Moscow: Academy, 2011. 384 p.