***Выступление по теме***

***«Авторский электронный образовательный ресурс - как условие реализации свободы выбора»***

И педагоги, и родители хотят видеть детей успешными. Одна из важных составляющих успешности – самостоятельность, умение проявлять инициативу и реализовывать её.

Всем известно, что самостоятельность не является врождённой чертой, она формируется по мере взросления ребёнка и на каждом возрастном этапе имеет свои особенности.

Современный образовательный процесс не возможен без поиска новых, более эффективных технологий, призванных содействовать развитию самостоятельной деятельности детей.

В целевых ориентирах на этапе завершения дошкольного детства выделены следующие качества ребёнка-дошкольника в самостоятельной деятельности:

1. Самостоятельность и инициатива.
2. Выбор рода занятий, участников по совместной деятельности.
3. Умение договариваться со сверстниками об общем деле.
4. Владение разными формами и видами игры, умение подчиняться правилам игры и социальным нормам.

5. Умение проявлять волевые усилия во взаимоотношениях с взрослыми и сверстниками

1. Умение принимать собственные решения, опираясь на свои знания и умения.

***Таким образом, мы приходим к выводу, что именно самостоятельная деятельность детей является базовым качеством личности ребёнка и влияет на его позицию по отношению к миру.***

В возрасте от 3-х до 4-х лет (именно такие дети посещают нашу группу), с помощью взрослого в действиях ребенка появляется компонент самостоятельности – целеустремлённость, которая проявляется в увлечённости делом, желании получить не любой, а именно нужный результат. Ребёнок учится быть усидчивым, настойчивым, организованным.

Поэтому главной задачей перед собой я поставила – развитие детской активности, через стимуляцию собственной внутренней позиции, используя свободу выбора.

Одним из помощников в решении задачи по формированию качеств самостоятельности стала интерактивная игра «Домашние животные» созданной в программе **Авто плэй медиа студио 7.5 (Аuto Play Media Studio 7.5)**

***Цели создания игры:***

***- Предоставить детям возможность выбрать понравившееся животное для ознакомления, закрепления знаний.***

***- Приобщение детей к информационно – коммуникативным технологиям***

***- Формирование, расширение и обобщение знаний детей о домашних животных через игру, общение, познавательно-исследовательскую деятельность.***

***Задачи, которые были поставлены при работе с детьми:***

1. ***Воспитывать у воспитанников гуманное отношение к животным.***
2. Уточнить представления детей о домашних животных, их внешнем виде, какие голоса они подают, где живут, чем питаются, какую пользу приносят?
3. Развитие речи, мышления, воображения, любознательности, обогащение словарного запаса детей.
4. Побуждать детей обращаться к взрослым с вопросами, суждениями, к речевому общению между собой.
5. Совершенствование навыков рисования и творческой деятельности у детей.
6. Создание у детей зрительного образа, вызов эмоционального отклика.

 ***Результатом использования*** интерактивной игры являются знания детей о животном мире ближайшего окружения; умение пользоваться интерактивной доской как средством ИКТ, а самое главное - развитие тех качеств самостоятельности, о которых было сказано выше.

В данной игре проходит интеграция всех образовательных областей (познание, развитие речи, художественное творчество, физическая культура, музыка, коммуникация, социализация).

Предварительная работа:

Чтение произведений о домашних животных русской народной потешки «Коза рогатая», «Курица с цыплятами», Петушки», «Бычок», «Котёнок».

Заучивание стихотворения В.Берестова «Курица с цыплятами», «Петушки»;

Загадки о животных;

Беседа «Домашние животные»;

Рассматривание альбома «Домашние животные», «Дикие животные»;

Д/и «Кто что ест», «Кто где живёт», «Чей малыш»; «Сортировка», «Найди лишнее», «Волшебный квадрат», «Пары»

Словарная работа: активизация словаря: дикие животные, домашние животные, домашние птицы.

Предлагаю вам видео – ролик непосредственной образовательной деятельности для 2 младшей группы (3 – 4 лет) по теме «Домашние животные» с использованием интерактивной доски, интерактивной игры.