**ВНЕДРЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР И УПРАЖНЕНИЙ, ВЫПОЛНЕННЫХ В ПРОГРАММЕ POWERPOINT, В ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДОУ.**

**Автор:** Корепина М.И., воспитатель, МБДОУ №79 «Мальчиш Кибальчиш», г. Северодвинск.

**Аннотация:** В стендовом докладе раскрыта роль интерактивных развивающих игр и игровых упражнений в образовательной деятельности ДОУ, которые можно сделать для дошкольников, используя возможности программы презентации PowerPoint. Приведены примеры интерактивных игр и игровых упражнений.

**Актуальность:** Мир новейших информационных технологий занимает важное место в нашей жизни. Внедрение информационно-коммуникационных технологий в процесс обучения значительно разнообразил методические средства и приемы педагогов, в том числе позволило включить новые формы работы в организации образовательной деятельности, сделать их интересными и запоминающимися.

**Цель работы:** Посредством интерактивных игр развивать познавательную и творческую активность детей.

**Значение:** Внедрение в образовательный процесс новых информационных технологий наряду с другими средствами призвано способствовать обогащению представлений детей об окружающем мире, расширению опыта и знаний, повышению мотивации к познанию.

Я сторонник использования ИКТ при подготовке и проведении непосредственно-образовательной деятельности, потому что считаю, что педагог, чтобы общаться с ребенком на одном языке, должен быть вооружен современными методиками и новыми образовательными технологиями. Даже гиперактивные дети, внимание которых достаточно сложно удержать в течение продолжительного времени, с огромным интересом получают информацию, представленную на большом экране, да еще и сопровождаемую различными играми.

Презентации в PowerPoint - это яркость, наглядность, доступность, удобство и быстрота в работе. Уже почти все воспитатели используют эту программу в своей работе, добавляя в нее обширный наглядный материал, видео, звук. Я хочу обратить ваше внимание на интерактивные развивающие игры и игровые упражнения, которые можно сделать для дошкольников, используя возможности программы презентации PowerPoint.

Интерактивные игры – это активный метод обучения. Они ориентированы на более широкое взаимодействие дошкольников не только с воспитателем, но и друг с другом и на доминирование активности дошкольников в процессе обучения. Интерактивные игры выступают средством, которое активизирует работу, позволяет сделать образовательную деятельность с детьми дошкольного возраста более интересной, наглядной и увлекательной.

Предъявление информации на экране в игровой форме вызывает у детей огромный интерес. Анимация, звук, эффекты появления и исчезновения надолго привлекают внимание ребенка. У всех упражнений продуман финал, все игры имеют логическое завершение и поощрительную анимацию в конце. Ребенок знает результат, получая одобрение или предложение подумать ещё. При необходимости имеется возможность повторения игрового упражнения сначала.

В чем принципиальное отличие интерактивной игры от обычной иллюстрации? Конечно же, активной работой играющего, возможностью самостоятельно выбрать вариант ответа и тут же увидеть верный он или нет (выбрав правильный ответ, звучат аплодисменты, неверный результат - просто исчезает), самого ребенка интересует: сюжет игры, мотив, игровая задача и способ выполнения игровой задачи, красочность.

В создании интерактивной презентации (игры) нам поможет триггер. Триггер - это некоторый объект слайда (например: рисунок, фигура, кнопка, текстовое поле), при щелчке которого выполняется некоторое действие. Использование триггеров, гиперссылок в обучающих играх позволяет сделать их интерактивными.

Собираясь сделать обучающую игру-презентацию, изначально надо:

-определить обучающие задачи, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, требованиями программы.

- продумать игровую мотивацию: что будем делать, для кого или для чего?

- определить способ выполнения задания: как это делать?

- уточнить, как ребенок должен действовать в игре, чтобы решалась обучающая задача.

Мною создан цикл игр и игровых упражнений на систематизацию и обобщение знаний по темам: посуда, времена года, одежда, экономика, безопасность, формирование чувства патриотизма у старших дошкольников и другие.

**Образцы развивающих игр**.

 **«Помогите Ване одеться на зимнюю прогулку»**

Цель: Закреплять и обобщать знания детей о времени года – зима, зимней одежде, обогащать и активизировать словарь детей.

Ход: Посмотрите на экран, что должен одеть Ваня, чтобы не замерзнуть зимой на прогулке? (на экране картинки с различной одеждой, ребята выбирают зимнюю одежду)

*Дети в ходе игры зрительно воспринимают изображение и самостоятельно выбирают ответ, в результате правильный ответ по щелчку сам перемещается в нужную точку, а не правильный исчезает с экрана, так же по щелчку мыши. После того как дети выполнят задание, кликнуть левой кнопкой мыши по мальчику - картинка изменится (мальчик в зимней одежде), звучат аплодисменты.*

**Игровое упражнение: «Потребности мальчиков и девочек»**

Цель - формирование у детей представлений о материальных и духовных потребностях человека, воспитание осознанно правильного отношения к предметам и явлениям окружающего мира.

Ход: Мы расходуем деньги на то, без чего не можем жить и то, что хотим иметь. Как это называется? Да, это наши потребности. Давайте, подумаем, одинаковые ли потребности у мальчиков и девочек?

– Встаньте. Сейчас я буду называть вам различные предметы, и если они относятся к потребностям мальчиков – мальчики будут поднимать руки вверх, а ели это потребности девочек – то девочки должны поднять руки вверх. Будьте внимательны! Зубная щетка, кукла, мяч, машина, велосипед, тепло, кровать, вода, заколки.

*Воспитатель каждый раз проверяет правильность ответа. В результате, по щелчку по картинке предметы сами перемещаются в нужную точку. Настроен триггер с эффектом анимации – «другие пути перемещения».*

– Мы видим с вами, что потребности у мальчиков и девочек немного отличаются. Но есть то, без чего не могут прожить ни девочки, ни мальчики. Это тепло, вода, пища и воздух.

 **«Четвертый лишний»**

Цель: Продолжать учить различать и понимать дорожные знаки, предназначенные для водителей и пешеходов. Формировать умение ориентироваться в основных дорожных знаках. Развивать логическое мышление, память, ориентацию в окружающей детей обстановке.

Ход:

- Ребята, догадайтесь, какой знак здесь лишний? (знак «Пешеходный переход») Почему? (потому что все знаки предупреждающие, а этот знак особых предписаний).

- Посмотрите на эти два знака. Они одинаково называются: «пешеходный переход». Объясните, чем они отличаются и что каждый обозначает.

Итак, давайте проверим, правильно ли вы ответили.

- А сейчас какой знак лишний? Почему? (знак «дети», потому что все знаки запрещающие, а знак «дети» предупреждающий.) Ребята, а кого предупреждает этот знак? (водителей о том, что рядом школа или детский сад и в этом месте дорогу часто переходят дети, поэтому водители должны быть особенно внимательными).

*Если дети дают правильный ответ, то лишняя картинка исчезает, звучат аплодисменты. При нажатии на картинку с неправильным ответом, настроена анимация с эффектом выделения «пульсация».*

 **«Сигналы регулировщика»**

Цель: Уточнять знания детей о работе сотрудников ГИБДД. Развивать умение детей соотносить жесты регулировщика с цветом сигнала светофора. Воспитывать потребность в соблюдении правил дорожного движения в повседневной жизни.

Ход: Дети, в местах, где наиболее интенсивное движение транспорта, или сломался светофор, за порядком на улице следит сотрудник ГИБДД. Как его называют? (регулировщик) Жители страны Светофория хотят проверить, знаете ли вы сигналы регулировщика.

Задание: Выберите сигнал светофора, который соответствует позе регулировщика.

*При нажатии левой кнопкой мыши на картинку с сигналом светофора, если ответ верный, она увеличивается в размере, остальные исчезают (триггер с эффектом анимации – «другие пути перемещения»), если ответ не верный, то картинка остается на месте (эффект анимации – выделение объекта «пульсация», звук «граната»).*

Для ознакомления с государственной символикой и закрепления представления о ней целесообразно использовать игры или игровые приемы. Мною подобраны игры для занятий с детьми старшего дошкольного возраста, объединенные одной темой «Государственная символика города, государства».

**«Собери герб России»**

Цель: Закрепить знания детей о государственном гербе.

Ход: На слайде части герба России и других гербов. Детям дается задание выбрать элементы, которые соответствуют гербу России, назвать их.

*Если ребенок правильно выбирает элемент, то он встает на нужное место на гербе, а если нет, то остается на месте. Проверить правильность выполнения задания, можно нажав на знак вопроса.*

 **«Подбери герб города к названию»**

Цель: Закреплять и расширять представление о символике родного города и области.

Ход: Детям предлагается рассмотреть герба городов Архангельской области (Мирный, Новодвинск, Северодвинск, Каргополь) и города Архангельска, назвать их, рассказать, что обозначают символы гербов и соотнести название города с изображением герба *(настроены триггеры: при щелчке левой кнопкой мыши на герб, к нему приближается название города, которому он принадлежит).*

 **«Символы России»**

Цель: Продолжать знакомить детей с неофициальными символами Российской Федерации. Воспитание чувства патриотизма и гордости за свою страну.

Ход: Помимо традиционных символов в виде герба, флага и гимна, каждая страна имеет и ряд неофициальных символов, которые обозначают для каждого государства свою историю, культуру, быт. Например, если мы видим кенгуру, то сразу подумаем об Австралии, если Эйфелеву башню – о Франции. Это и есть неофициальные символы стран.

Посмотрите на экран - из картинок, представленных на экране, нужно выбрать только те, которые соответствуют неофициальным символам России.

*При нажатии левой кнопкой мыши на картинку с символом, она перемещается вверх, если ответ верный (триггер с эффектом анимации – «другие пути перемещения»), если нет, то картинка остается на месте (эффект анимации – выделение объекта «пульсация»).*

Дети объясняют свой выбор, или воспитатель кратко комментирует выбор детей.

 **«Помоги богатырю собраться в путь»**

Цель: Формирование первоначальных исторических представлений о богатырях Древней Руси. Расширять словарный запас детей словами обозначающими атрибуты одежды русских богатырей: доспехи, булава, щит, кольчуга, копьё и др.

Ход. На экране изображения: шлем богатырский, шапка-ушанка, шлем римский, каска, кольчуга, пиджак, меч, булава, пистолет, копье. Детям предлагается выбрать картинки, которые не подходят богатырю *(при нажатии левой кнопкой мыши на неправильные варианты, они пропадают со слайда)* и рассказать, какие доспехи и оружие ему пригодятся в борьбе с врагами *(настроен эффект анимации – выделение объекта «пульсация»).* *После того как дети выполнят задание, кликнуть левой кнопкой мыши по богатырю - картинка изменится, звучат аплодисменты.*

**Вывод:** Использование интерактивных игр в дошкольном обучении возможно, необходимо и эффективно. Критериями эффективности проводимой в ДОУ работы с использованием ИКТ являются положительная динамика личностного роста детей, повышение их информационной осведомленности.

Анализируя опыт использования ИКТ в детском саду можно сказать, что использование интерактивных игр превращает занятие в живое действие, вызывающее у детей неподдельный интерес, увлеченность изучаемым материалом.

Ведь, как известно, только то, что заинтересовало ребенка и вызвало какой-то эмоциональный отклик, станет его собственным знанием, послужит стимулом к дальнейшим открытиям.
Надеюсь, что представленный опыт моей работы по использованию интерактивных игр поможет воспитателям разнообразить образовательную деятельность с детьми.