**Консультация для воспитателей «Внедрение интерактивных игр в воспитательно-образовательный процесс в детском саду»**

Применение современных обучающих технологий в учебном процессе, позволяет разнообразить формы и средства обучения, повышает творческую активность воспитанников.

С каждым годом современные интерактивные технологии все плотнее входят в нашу жизнь, так использование компьютера стало делом совершенно обычным. Подрастающее поколение живет в мире электронной культуры и подчас лучше нас разбирается в нем. Их мир игры – это компьютерные игры, электронные игрушки, игровые приставки. Дети воспринимают информацию посредством телевидения, персонального компьютера, которые не всегда несут полезную информацию. К тому же дети видят, что на мониторе можно наблюдать то, что их больше всего в этом возрасте привлекает: картинки с детьми и животными, мультфильмы, видеоклипы и др. Как показывает практика, запрещать детям подходить к технике бесполезно, всегда привлекает именно то, что находится под запретом.

ИспользованиеИКТ стало неотъемлемой частью воспитательно-образовательного процесса. Поэтому одним из средств, повышения мотивации и совершенствования обучения современного дошкольника, развития его творческих способностей и создания позитивного эмоционального фона образовательной деятельности является работа по созданию электронных дидактических и познавательных пособий в том числе и интерактивные игры-презентации. Такая форма работы на занятиях вызывает у детей особый интерес, и помогает лучше усвоить учебный материал.

Интерактивный – означает способность взаимодействовать или находится в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком).

По сравнению с активными методами, интерактивные ориентированы не только на общее взаимодействие воспитателя с дошкольниками, но и на взаимодействие детей друг с другом. В интерактивной технологии (интерактивные игры-презентации) воспитанники выступают полноправными участниками, их опыт важен не менее, чем опыт воспитателя, который не столько дает готовые знания, сколько побуждает обучающихся к самостоятельному поиску, исследованию.

***Интерактивная дидактическая игра –*** это современный и признанный метод обучения и воспитания, который обладает такими функциями как образовательная, развивающая и воспитывающая. В процессе такой игры у ребенка развивается восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление, познавательная мотивация, произвольная память и внимание.

Занятия в детском саду имеют свою специфику, они должны быть эмоциональными, яркими, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием звуковых и видеозаписей. Все это может обеспечить нам компьютерная техника с ее мультимедийными возможностями. При этом компьютер должен только дополнять воспитателя, а не заменять его.

Именно интерактивное пособие позволяет автоматизировать все основные этапы – изложение нового материала, закрепление пройденного, контроль знаний. При этом весь обязательный материал переводится в яркую, увлекательную, с разумной долей игрового подхода, мультимедийную форму. Интерактивное пособие помогает разнообразить методические приемы подачи материала для детей дошкольного возраста.

Интерактивные дидактические игры можно широко использовать как средство обучения, воспитания и развития.

Приобщение к информационной культуре — это не только овладение компьютерной грамотностью, но и приобретение этической, эстетической и интеллектуальной чуткости. То, что дети могут с завидной легкостью овладевать способами работы с различными электронными, компьютерными новинками, не вызывает сомнений; при этом важно, чтобы они не попали в зависимость от компьютера, а ценили и стремились к живому, эмоциональному человеческому общению.

Интерактивные дидактические игры делятся на ***обучающие, контролирующие и обобщающие.***

* ***Обучающей*** считается игра, если дошкольники, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения и навыки
* ***Контролирующая –*** это игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний
* ***Обобщающие*** игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умения действовать в различных ситуациях .

При отборе игр необходимо учитывать ряд правил, предъявляемых к развивающим и обучающим интерактивным играм:

* объекты на экране большие по размеру и знакомы детям;
* текст задания озвучивается диктором, либо взрослым;
* задания интересны, понятны, просты в управлении;
* соответствие возрастным особенностям;
* занимательны;
* грамотны;
* создающие ситуации успеха;
* в незатейливой игровой форме;

Если сравнивать с традиционными формами обучения дошкольников интерактивные технологии в образовательном процессе ДОУ неоспоримы и имеют ряд преимуществ:

* предъявление информации на экране компьютера или на проекционном экране в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
* несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;
* движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка;
* стимулирует познавательную активность детей;
* предоставляет возможность индивидуализации обучения;
* в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе;
* позволяет моделировать жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни.
* Компьютерная программа, как правило, подводит обучающегося либо к самостоятельному решению поставленной задачи, либо наглядно демонстрирует ее решение, избегая при этом различных нравоучений и порицаний, нередко свойственных преподавателям. Компьютер выступает при этом самым терпеливым педагогом, способным сколько угодно повторять любое задание, что добиться правильного ответа и, в конечном итоге, автоматизации отрабатываемого навыка. Компьютер дает возможность ребенку как бы погрузиться в учебную среду, помогая ему ориентироваться в ней, отыскивать свой путь познания.

Надо признаться, что компьютер – это новое мощное средство для интеллектуального развития детей, но необходимо помнить, что его использование в учебно-воспитательных целях в дошкольных учреждениях следует строить с учетом здоровьесберегающих технологий. Поэтому необходимо включать в такие игры:

- пальчиковую гимнастику для подготовки моторики рук к работе

- физминутки, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку для снятия мышечного напряжения

- в заключительной части занятия гимнастику для глаз, для снятия зрительного напряжения

Кроме того, важно помнить о санитарных правилах и нормах использования ИКТ. Согласно СанПиН, при работе за компьютером детей располагают на расстоянии не ближе 2–3 м  от экрана, занятия с использованием компьютера для детей 5-7 лет следует проводить не более одного раза в день. Продолжительность непрерывной работы с компьютером на занятиях для детей 6-7 лет – 15 минут.

Обучение технологии создания интерактивных дидактических игр для детей дошкольного и младшего школьного возрастов процесс сложный и планомерный.

Для определения логики построения занятия можно использовать следующий алгоритм:

* определить тему, тип и цель занятия;
* составить временную структуру занятия, в соответствии с главной целью наметить задачи и необходимые этапы для их достижения;
* продумать этапы, на которых необходимы инструменты интерактивной доски;
* апробация занятия;
* рассматривается целесообразность их применения в сравнении с традиционными средствами;
* отобранные материалы оцениваются во времени: их продолжительность не должна превышать санитарных норм; рекомендуется просмотреть и прохронометрировать все материалы, учесть интерактивный характер материала;
* составляется поминутный план занятия;
* инструктаж детей;
* проведение занятия.

**Как создать интерактивную презентацию**

Программа PowerPoint предоставляет большие возможности для создания интерактивных игр.

**Шаг 1**

Открыв программу презентаций, вы увидите, что можно вставить рисунок, клип или любую фигуру. Выберите и вставьте любую фигуру. Если ваш слайд с фоном и вы хотите вставить рисунок, обратите внимание на то, что рисунок должен быть на прозрачном фоне, тогда будет поворачиваться и передвигаться именно рисунок (например, яблоко), а не белый квадрат с яблоком.

**Шаг 2**

Открыв окно **"Анимации"**, найдите кнопку **"Настройка анимации"** (слева вверху). Справа появится окно **"Настройка анимации"**

**Шаг 3**

Обратите внимание, чтобы **добавить эффект** для фигуры, она должна быть выделена. Эффект входа пригодится, когда предмет должен появиться на слайде при щелчке. Если вы нажмете на любой эффект, то сразу увидите, как будет отображаться фигура в презентации.

Пробуйте и выбирайте. Эффект выделения пригодится, если при выполнении задания нужно мышкой щелкнуть на правильный ответ. В этом случае при щелчке правильная фигура увеличивается в размере, крутится вокруг себя и т.д. Переходя по меню вы можете выбрать любые варианты.

Если же ребенок нажал на неправильный ответ, то фигура может исчезнуть, стать маленькой и т.д.

**Шаг 4**

После того, как вы выберите необходимый эффект, в окне "Настройка анимации" появится строка с названием этой фигуры. Когда она одна или две, трудностей не возникает, но если их много, надо внимательно смотреть на названия фигур. Это нужно для того, чтобы не запутаться дальше.

При присвоении эффекта рядом с фигурой появляется единица. Если фигур больше, то цифры пойдут по порядку. Это значит, что при первом щелчке запустится анимация данной фигуры, при втором - следующей фигуры и т.д. Причем, щелчок по любому месту слайда.

Но чаще всего нам надо, чтобы фигура менялась именно тогда, когда щелкают по ней.

**Шаг 5**

Для этого в конце строки с названием фигуры нажмите на стрелочку. В выпадающем меню найдите **"Время"**

**Шаг 6**

Перейдя дальше вы попадете на такое окно. Нажмите на кнопку **"Переключатели"** и выберите **"Начать выполнение эффекта при щелчке"**. Вот здесь надо вспомнить название фигуры и выделить именно его.

Нажимаем "ОК" и все готово. Теперь около фигуры появится такой значок.

**Шаг 7**

Чтобы продолжить, вставьте, например, любую картинку. Бывает так, что в игре необходимо, чтобы фигура перемещалась с одного места на другое. Для этого при добавлении эффекта выбираем "Пути перемещения".

Открыв окно вы увидите куда и как может перемещаться фигура, и если эти варианты вас не устроят, выберите **"Нарисовать пользовательский путь"**.

**Шаг 8**

Когда вы выберите **"Рисованная линия"**, у вас появится карандаш. С помощью него вы сможете нарисовать любой путь.

**Шаг 9**

Итак, вы прописали путь для фигуры. В нашем случае цветок после перемещения окажется перед звездой и закроет его. Если нужно сделать так, чтобы цветок залетел за звездочку, выделите фигуру, войдите в **"Средства рисования"** и найдите кнопку **"На задний план"**.

После нажатия на нее, цветок будет перемещаться под звезду.

**Шаг 10**

Давайте создадим ещё один слайд и узнаем, как можно переходить с одного слайда на другой, при нажатии на какую-нибудь фигуру. Выделяем фигуру и в окне **"Вставка"** ищем кнопочку **"Действия"**. Откроется окно **"Настройка действий"**, изучите его внимательно.

При щелчке на фигуру можно перейти на любой слайд из презентации, вернуться на предыдущий и т.д.

**Шаг 11**

Через это же окно можно запустить любую программу, мультфильм и добавить звук.

**Шаг 12**

Так же можно добавит гиперссылку на любой документ или фотографию. Но для того, чтобы перенести такую презентацию на флешку, необходимо создать архив с презентацией и добавить туда все файлы, на которые впоследствии вы сделаете гиперссылки.

Но лучше всего все необходимые документы внести в презентацию и переходить внутри слайдов. Если вы несколько раз поэкспериментируете, то обязательно поймете, как это делается. Я уверена, вы сможете сделать много увлекательных и интересных игр для детей.

**Интерактивная игра «Теремок»**

Игра состоит из игровых заданий, которые дети выполняют вместе с героями сказки. Выбор правильных ответов в каждом задании осуществляется нажатием на картинки. Правильные и неправильные ответы сопровождаются звуком и анимацией.

**Цель:** Систематизировать и обобщить знания детей, полученные в течение года в образовательной области «Социально-коммуникативное развитие».

**Краткое описание:** Игра предназначена для детей 3-5 лет**.**  В игру включены задания по всем разделам данной образовательной области: профессии, ПДД, правила пожарной безопасности, транспорт, материалы, обобщающие понятия «Игрушки», «Мебель», «Продукты питания», «Посуда», «Одежда», материалы.

Ребенок должен выполнить задание каждого слайда, которое ему прочитает взрослый.

Правильно и неправильно выполненное действие сопровождается звуком и перемещением картинки. Переход на следующий или предыдущий слайд осуществляется щелчком на стрелочки.

**Интерактивная игра «В гости к временам года»**

**Цель**. Выявление уровня сформированности экологических знаний и представлений у детей 4-5 лет.

**Задачи.**

Обогащение представления детей о растительном и животном мире; развитие стремления к размышлению и поиску; воспитание любви к природе родного края**.**

Правила игры.

Взрослый читает задание. Ребенок должен подумать и из предложенных картинок выбрать ту, которая соответствует правильному ответу, навести на неё курсор и нажать *(кликнуть левой кнопкой мышки)*.

Если ответ правильный –увидите веселого смайлика, неправильный ответ –увидите грустного смайлика;

Для продолжения игры, нажми на *«смайлик»*;

Для получения нового задания, нажми на стрелочку внизу страницы;

Для выхода из игры, нажми на *«смайлик»*.

В презентации используются анимационные эффекты и гиперссылки, которыми могут управлять дошкольники данного возраста**.**

Использование мультимедийных сопровождений позволяют сделать занятия эмоционально окрашенными, привлекательными, вызывают у ребенка живой интерес к обучению, являются наглядным пособием и демонстрационным материалом, что способствует хорошей результативности занятия.

**Интерактивная игра «Чудо народного орнамента»**

**Цель.** знакомить детей с орнаментами народных костюмов разных национальностей. Объяснить, что они обозначают. Учить находить сходства и различия и на основании сходства показать детям как много общего в культуре и быте народов разных национальностей.

Краткое описание. Детям предлагается совершить экскурсию в интерактивный музей народного костюма. В ходе путешествия дети выполняют различные задания. Например:

***«Что не относится к народной одежде»***

***«Собери чемодан для Айгуль и Азамата»*** (дети с помощью мышки перетаскивают элементы татарского костюма в чемодан, если ответ правильный, одежа исчезает в нем, при неправильном ответе одежда в чемодан не попадает.)

 ***«Почини одеяло»*** (На экране полоса с изображением какого-либо орнамента с «дыркой». Дети должны выбрать подходящую заплатку из трех предложенных, щелкнув по ней левой кнопкой мышки. В случае правильного ответа заплатка встанет на свое место, неправильный ответ будет сопровождаться миганием. Заплатка в этом случае останется на месте.

Обобщая весь материал можно сделать следующие выводы:

1. Использование интерактивных игровых технологий в дошкольном учреждении являются обогащающим и преобразующим фактором развивающей предметной среды.
2. Компьютерные презентации, электронные дидактические игры, интерактивные плакаты способны оживить деятельность детей за счет новизны, реалистичности изображения. Благодаря смене изображений возникновению и исчезновению картинок, внимание детей удерживается дольше, а это в свою очередь влияет на положительную динамику в развитии детей.
3. Компьютер и интерактивное оборудование может быть использован в работе с детьми дошкольного возраста при безусловном соблюдении физиолого-гигиенических, эргономических и психолого-педагогических ограничительных и разрешающих норм и рекомендаций.
4. Необходимо вводить современные информационные технологии в систему дидактики детского сада, т.е. стремиться к органическому сочетанию традиционных и компьютерных средств развития личности ребенка

Итак, применение компьютерных программ может стать ещё одним эффективным способом формирования знаний у детей-дошкольников. Однако, каким бы положительным, огромным потенциалом не обладали информационно-коммуникационные технологии, заменить живого общения педагога с ребёнком они не могут и не должны.

Литература:

1. «Игровые занимательные задачи для дошкольников». З. А. Михайлова.
2. Интерактивные игры в дошкольном образовании.http://vospitateljam.ru/ispolzovanie-interaktivnyx-texnologij-v-doshkolnom-obrazovanii/
3. Пахомов И. В., Р. Г. Прокди Создание презентаций в PowerPoint 2010:— Москва, Наука и техника, 2011 г.- 80 с.
4. Смолянинова О.Г. Мультимедиа в образовании (теоретические основы и методика использования) Красноярск, КрГУ, 2013 г.
5. Государственный образовательный стандарт дошкольного образования на 2015-2017 гг. URL: http://mondnr.ru/wp-content/uploads/2015/Prikazy/326P.pdf
6. Афанасьева О. В. Использование информационно-коммуникативных технологий в образовательном процессе. – www. pedsovet.org.
7. Виноградова Н. А., Микляева Н.В. Интерактивная развивающая среда детского сада» Учеб. пособие М., 2014
8. Интерактивная педагогика в детском саду. Методическое пособие/ Под ред. Н.В. Микляевой. – М.: ТЦ Сфера, 2012. – 128с. (Библиотека журнала «Управление ДОУ».)
9. nsportal.ru Семинар для воспитателей ДОУ по теме: «Возможности использования ИКТ в дошкольном образовании» – Подомское 2012г