

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ – ДЕТСКИЙ САД  
КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 443**

**МБДОУ - детский сад комбинированного вида № 443**

**Опыт работы по  
использованию интерактивных  
дидактических игр в образовательной  
деятельности с детьми старшего  
дошкольного возраста**

**Составитель:  
воспитатель МБДОУ № 443  
Барыбина Алена Михайловна  
Высшая квалификационная категория**

**г.Екатеринбург, 2024**

Актуальность проблемы повышения качества дошкольного образования на современном этапе подтверждается заинтересованностью со стороны государства вопросами воспитания и развития детей дошкольного возраста.

В современном обществе мы не успеваем следить за техническими новинками и скоростью развития новых технологий.

Поэтому для современных детей - детей «альфа поколения», которые увлечены гаджетами и компьютерными технологиями требуются новые походы и методы обучения.

Использование интерактивных дидактических игр может стать частью образовательного процесса, а следовательно повысить уровень развития детей, отвечающего современным потребностям.

Интерактивная игра - это метод обучения и воспитания, в котором воедино соединяются функции образования, развития и воспитания детей. Одним из ведущих направлений применения интерактивной игры является исследовательская и познавательная деятельность ребёнка.

Главным преимуществом интерактивных игр является наглядность - инструмент усвоения новых понятий, свойств, явлений. Кроме наглядности, дети так же воспринимают новую информацию на слух, с помощью движения объектов. Кроме того, занимаясь с интерактивными играми самостоятельно, ребёнок может сам контролировать темп и количество выполняемых заданий, что отвечает принципу индивидуализации, в соответствии с ФОП ДО.

Предполагается применение интерактивных игр в сочетании с традиционными играми и обучением таким образом, чтобы они дополняли обычные игры и занятия, обогащая педагогический процесс новыми возможностями. Также важно использовать ИКТ в соответствии с санитарно-эпидемиологическими требованиями.

Таким образом, использование интерактивных игр в образовательной деятельности ДОУ даёт возможность качественно обновить воспитательно-образовательный процесс и повысить его эффективность.

Целью данной методической разработки является развитие познавательного интереса через внедрение интерактивных дидактических игр.

Задачи:

- изучить методику создания интерактивных игр с помощью программы Microsoft Power Point с использованием триггеров;

- составить интерактивные игры для дошкольников, как средство организации образовательного процесса в соответствии с ФОП ДОО;

- составить методические рекомендации для педагогов: «Создание интерактивной дидактической игры для детей старшего дошкольного возраста в программе Microsoft Power Point с помощью триггеров «Конфетные монстрики».

- подготовить консультацию для родителей «Дошкольник и компьютер».

Материалы: интерактивная доска, ноутбук.

Ожидаемые результаты применения: использование интерактивных дидактических игр для дошкольников в образовательной деятельности.

## **1.Использование интерактивных игр в работе с детьми**

Основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра.

Перед нами встал вопрос о возможности повышения уровня образовательной деятельности детей в соответствии с увлечениями «нового поколения» - частым использованием гаджетов, компьютерных игр. Я пришла к выводу, что использование интерактивных дидактических игр (ИДИ) может стать частью образовательного процесса, отвечающего современным потребностям.

Под интерактивной игрой понимаем совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт.

Использование ИКТ в детском саду позволяет развивать умение детей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать практическими способами работы с информацией, развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств.

Интерактивные дидактические игры способствуют всестороннему развитию личности ребёнка. При этом развивается восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление; познавательная мотивация, произвольная память и внимание; умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Интерактивная форма подачи игрового материала создаёт у дошкольников интерес к решению умственных задач, а успешный результат приносит им удовлетворение и желание постичь новое. Всё это делает интерактивную игру важным средством формирования элементов логического мышления у детей дошкольного возраста.

Для развития и обучения малышей уже создано большое количество компьютерных игр. В Интернете они доступны для свободного пользования. Однако при необходимости не составит труда самостоятельно создать собственный продукт - интерактивную игру, которая будет соответствовать определенным целям, возрасту, направленности, тематике, особенностям данной группы детей. При этом дошкольник увидит на экране именно то, что запланировано педагогом на данном этапе образовательного процесса. А воспитатель получит в процессе создания игры новые знания в области ИКТ, применит их сразу на практике, увидит готовый продукт своего труда и, самое главное - получит удовольствие от творческого процесса.

Основной формой использования ИКТ в нашей практике является создание презентаций в программе Microsoft Power Point. Важным этапом в работе над созданием ИДИ стало участие в онлайн-курсе педагогической мастерской Марии Прозументовой «Как педагогу создавать анимированные презентации и интерактивные игры». В процессе участия в марафоне, я

научились создавать ИДИ на основе шаблонов программы PowerPoint и игр предложенных автором в качестве примера. Мной разработаны: серия презентаций, интерактивных дидактических игр, викторин для дошкольников и созданы методические рекомендации для педагогов ДОО по их созданию.

В основу работы положен принцип постоянного наращивания трудности в играх, гибкость и вариативность их применения. Закрепление и усложнения одной той же игры, позволяет формировать элементы логического мышления и развивать интеллектуальные способности детей, не нарушая законов и этапов психического и физиологического развития, а также, учитывая индивидуальные особенности детей, процесс обучения становится интересным, содержательным, ненавязчивым.

Включать интерактивные технологии в дошкольное обучение можно практически во все образовательные области. В интерактивных моделях обучения меняется взаимодействие педагога с воспитанниками: активность педагога уступает место активности воспитанника, задача взрослого — создать условия для инициативы детей. В интерактивной технологии воспитанники выступают полноправными участниками, их опыт важен не менее, чем опыт взрослого, который не столько даёт готовые знания, сколько побуждает обучающихся к самостоятельному поиску, исследованию.

## **2. Требования к развивающим и обучающим программам, применяемым в ДООУ.**

Используя ИКТ, необходимо внимательно подходить к критериям отбора нововведений, учитывая интересы и потребности самих детей, рассматривая различные вариации соотношений, изменения в содержании воспитательно-образовательного процесса детского сада.

При отборе и создании игр следует учитывать ряд требований ФОП, предъявляемых к развивающим и обучающим программам, применяемым на занятиях:

- объекты, воспроизводимые на экране должны быть подобраны по размеру и знакомы детям;
- текст с заданиями должен озвучиваться взрослым;
- задания должны быть интересны, понятны и просты в управлении;
- задания должны соответствовать возрастным особенностям;
- задания должны носить исследовательский характер и создавать ситуацию успеха;
- задания должны соответствовать высокому техническому уровню;
- задания должны развивать широкий набор навыков и представлений.

Кроме того, необходимо помнить о соблюдении санитарных правил использования ИКТ. Согласно нормам СП 2.4.3648-20 п. 2.4.4, диагональ интерактивной доски должна составлять не менее 165,1 см. На интерактивной доске не должно быть зон, недоступных для работы. Активная поверхность интерактивной доски должна быть матовой. Размещение проектора интерактивной доски должно исключать для пользователей возможность возникновения слепящего эффекта.

В пункте 2.10.2 определены возможности использования электронных средств обучения в процессе специально организованных занятий. Занятия с использованием компьютера для детей 5–7 лет следует проводить не более одного раза в течение дня и не чаще трех раз в неделю в дни наиболее высокой работоспособности: во вторник, среду и четверг. После занятия с детьми проводят гимнастику для глаз. Непрерывная продолжительность работы с компьютером на занятиях для детей 5-7 лет не должна превышать 7 минут.

### **3. Влияние компьютера на нервную систему ребенка**

Исследования влияния компьютерных игр на нервную систему дошкольников показали следующее.

1. При соблюдении гигиенических условий организации учебных занятий с применением компьютеров негативного влияния на нервную систему, органы чувств не установлено.
2. Выявлены некоторые сдвиги адаптационных возможностей организма (АВО) ребенка в ходе занятий. Так, при минимальном исходном уровне АВО после игры отмечается его снижение, что можно объяснить затратой энергии. При исходном сниженном уровне АВО в процессе игры он повышается, т. е. психо-эмоциональное напряжение (ожидание неизвестного) после игры снижается. Отсюда следует, что, возможным главным стрессовым фактором является элемент «экзотики» при контакте с компьютером, который при постоянных занятиях исчезает.

### **4. Создание интерактивных игр с помощью программы Microsoft Power Point**

Для обучающей игры-презентации изначально необходимо:

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

В интерактивной игре, созданной в программе MS Power Point, объект-триггер включает проигрывание анимации собственного объекта или других объектов слайда.

Объектами-триггерами называют такие объекты, которые обладают способностью длительно находиться в одном из двух более устойчивых состояний и чередовать их под воздействием внешних сигналов. При нажатии на один объект-триггер может проигрываться анимация нескольких объектов одновременно или цепочкой. Вы сами решаете, как и когда будут появляться или исчезать объекты во время просмотра презентации.

Самый простой пример использования триггеров – это выбор правильного ответа. При щелчке по правильному ответу, которым может быть любой объект: картинка, кнопка, фигура, текст, включается выбранная вами анимация, например, «исчезновение» объекта, а в случае щелчка по неправильному ответу сработает другая анимация.

Благодаря триггерам можно добиться большей динамики при проведении занятий, организовать уникальные дидактические игры для работы на интерактивной доске.

Технологические приёмы, которые можно осуществить с помощью триггеров:

- перемещение отдельного объекта;
- изменение объекта (изменение цвета заливки, содержание текста, размера объекта, его исчезновение);
- появление нового объекта на экране не по общему щелчку мыши или нажатию клавиши «пробел», а по щелчку на определенный объект нашего учебного эпизода.

### **Заключение**

Опыт применения интерактивных технологий в практике работы позволил нам выявить, что по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников данный способ подачи информации обладает рядом преимуществ:

- информация, предлагаемая на экране в игровой форме, вызывает у детей огромный интерес к деятельности с ним.
- увеличивается объем памяти, улучшаются процессы внимания, памяти активизируется мышление развивается познавательная активность за счет целенаправленно подобранного обучающего материала;
- в процессе использованием интерактивных игр включаются в работу несколько видов памяти: зрительной, слуховой, моторной, что позволяет сформировать устойчивые визуально-кинестетические и визуально-аудиальные условно-рефлекторные связи ЦНС.

Данная технология позволяют моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни. Предъявление информации на экране в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к познанию.