

ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Белова Дарья Александровна,

воспитатель,

МБДОУ Детство «ЦРР»

города Калуга НСП «Мозаика»

СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР В ДОУ

Аннотация. Современные дети растут в информационном обществе, уже с ранних лет их окружают цифровые и информационные технологии, что в дальнейшем требует усовершенствования образовательного процесса.

Профессиональный стандарт педагога диктует нам в обязательном порядке умение педагогом использовать информационно-коммуникативные технологии для планирования и реализации учебно-воспитательной работы.

Информационные технологии дают возможность педагогу строить обучающий процесс на более высоком уровне использовать интерактивные игры как в образовательном процессе, так и в режимных моментах.

Информационно-коммуникативные технологии в образовательном процессе в дошкольном учреждении – одно из актуальных направлений в отечественной дошкольной педагогике.

Одним из методов педагогического взаимодействия является интерактивная игра.

Интерактивная игра – это современный метод обучения, позволяющий выявить и развивать у детей даже раннего возраста определённые навыки и умения.

Правильно оформленная интерактивная игра помогает ребёнку погрузиться в увлекательный мир знаний. Умело подобранная игра позволяет создать атмосферу доверия, в которой ребёнок сможет чувствовать

ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

себя комфортно, что в дальнейшем позволит ему раскрыться и проявить свои знания.

Педагоги имеют возможность осуществлять образовательную деятельность, объединяя её с захватывающими и привлекательными для детей играми.

Особенностью интерактивных игр является возможность применения во всех образовательных областях.

Чтобы сделать процесс создания интерактивной игры более лёгким и комфортным я подготовила пошаговую инструкцию по созданию интерактивной игры.

1. Чтобы самостоятельно разработать и создать интерактивную игру для детей необходимо определить тематику, цель и содержание игры. В моём примере это будет «Времена года».

2. Продумываем содержание игры, её правила, последовательность действий.

3. На рабочем столе компьютера создаём папку, в которую мы предварительно сохраняем все картинки, необходимые нам для создания интерактивной игры. У меня это картинки обозначающие времена года.

4. Открываем документ Microsoft PowerPoint. На первой стартовой странице создаём первый пустой слайд. На верхней рабочей строке открываем вкладку «Главная», создать слайд. После чего открываем вставку «Рисунок» (выбираем картинку, которая будет служить фоном). Растягиваем её на весь слайд. После того как мы выбрали фон стартовой страницы, открываем «Вставка», надпись. У меня в примере «Времена года».

5. На втором слайде будет размещено первое задание. Создаём рабочие кнопки, это будут варианты ответов. На рабочей строке открываем

ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

вставку «Вставка», «Фигуры» выбираем фигуру, которая наиболее подходит по замыслу игры, допустим это овал. Копируем фигуру столько раз, сколько вариантов ответа мы планируем предложить детям.

6. Добавляем анимацию и различные эффекты к рабочим кнопкам. Чтобы сделать наши кнопки рабочими необходимо навести мышку на овал, щёлкнуть на левую кнопку мыши, чтобы овал выделился, далее на рабочей строке выбираем вставку «Анимация», находим «Добавить анимацию» и выбираем нужное действие. Например «Выделение», «Цвет заливки». Далее необходимо настроить «Триггер». Выделяем нужный нам овал левой кнопкой мыши, на рабочей строке выбираем вставку «Триггер», начать выполнение эффекта при щелчке. Так как в моей демонстрационной игре 4 варианта ответа я сделала три овала с неправильным ответом. При нажатии эти овалы, они меняют цвет. Теперь необходимо настроить правильный ответ.левой кнопкой мыши выделяем овал который будет служить правильным ответом. На рабочей строке выбираем «Анимация», добавить анимацию «Пульсация».

7. Чтобы сделать нашу игру более привлекательной для детей сделаем её более яркой и красочной. В рабочие кнопки (овалы) являющиеся вариантами ответа мы вставим картинки, обозначающие время года. Наводим мышку на нужный нам овал, щёлкаем на правую кнопку мыши, в появившемся меню выбираем «Заливка», «Рисунок» (выбираем нужный нам рисунок из папки на рабочем столе).

8. В зависимости от количества заданий необходимо дублировать 2 слайд. У меня 4 времени года, значит необходимо дублировать 2 слайд ещё 3 раза.

9. На каждом последующем слайде необходимо менять картинку на правильном ответе.

10. Наступило время сделать для нашей игры фон. На рабочем столе щёлкаем правой кнопкой мыши, в появившемся меню выбираем «Формат

ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

фона», «Рисунок и заливка», «Добавить рисунок из источника» (выбираем заранее сохранённый фон из папки на рабочем столе).

11. Для того, чтобы наша игра носила более увлекательный характер сделаем на правильный ответ появляющуюся картинку. Для этого находим вкладку «Вставка», «Фигуры», выбираем например прямоугольник. На появившийся прямоугольник нажимаем левой кнопкой мыши, тем самым выделяя его. Во вставке «Анимация» выбираем «Выцветание», начало с предыдущим. В «Триггер» нужно перенести овал с правильным ответом. И так на всех остальных слайдах.

12. Далее мы вставляем картинки с правильными ответами в прямоугольник.

Несмотря на большую подготовительную работу необходимую для грамотного составления интерактивной игры, её неоспоримым плюсом служит многократность использования, а также возможность рекомендации родителям для игры дома с детьми.

Мой опыт по созданию интерактивных игр будет полезен всем воспитателям ДОУ, а также учителям начальной школы при работе с детьми в режиме онлайн, как в образовательной деятельности, так и в режимных моментах.