

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования города Краснодар «Детский сад
общеразвивающего вида № 183 «Рябинка»

Методическая разработка

**«Использование интерактивных дидактических игр в образовательной
деятельности, созданных в программе Learningapps»**

Воспитатель:

Никишина Валентина Сергеевна

Грызлова Марина Зурабовна

2021

Пояснительная записка.

Актуальность:

Использование информационно-коммуникационных технологий в детском саду – актуальная проблема современного дошкольного воспитания. Компьютерные технологии входят и в систему дошкольного образования как один из эффективных способов передачи знаний. Этот современный способ развивает интерес к обучению, воспитывает самостоятельность, развивает интеллектуальную деятельность, позволяет развиваться в духе современности, дает возможность качественно обновить воспитательно-образовательный процесс в ДОУ и повысить его эффективность.

Становясь средством познания, интерактивная игра способствует психологическому развитию ребенка, закреплению уже сформированных знаний и навыков, познанию нового, реализации потенциальных творческих возможностей, развитию фантазии, самостоятельности.

Интерактивные игры не изолированы от педагогического процесса, они предлагаются в сочетании с традиционными играми и обучением, не заменяя обычные игры и занятия, а дополняя их, входя в их структуру, обогащая педагогический процесс новыми возможностями. Таким образом, использование интерактивных игр в образовательной деятельности в ДОУ дает возможность существенно обогатить, качественно обновить воспитательно-образовательный процесс в ДОУ и повысить его эффективность.

Цель:

Обеспечение развития познавательного развития воспитанников через поиск информационно-коммуникативных технологий и внедрение интерактивных дидактических игр детям старшего дошкольного возраста, повышение качества образовательного процесса.

Материал: интерактивная доска/ мультимедийный проектор, ноутбук.

Ожидаемые результаты освоения:

Использование интерактивных дидактических игр в своей практике, желание развивать всесторонне своих воспитанников.

Основная часть.

Когда перед нами встал вопрос о том, как можно повысить уровень образовательной деятельности детей, то мы исходя из увлечений «нового поколения», а это частое использование все возможных гаджетов, обсуждение ими компьютерных игр, пришли к выводу что использование интерактивных игр станет неотъемлемой частью образовательного процесса.

В ДОО была организована рабочая группа в составе: Никишина Валентина Сергеевна, Грызлова Марина Зурабовна.

Нами была проанализирована методическая литература, разобраны все возможные интернет-ресурсы и программы по созданию интерактивных дидактических игр (полный список программ см. Приложение №1), наша рабочая группа остановилась на одном интернет-ресурсе «**Learningapps**», почему выбрали именно этот ресурс?

1. Самое большой плюс что это русифицированная программа полностью
2. В ней большой выбор готовых шаблонов для игр
3. Легкое и доступная в использовании.
4. Получение текстовых ссылок на задания и в виде QR-кода, кода для вставки на веб-страницу (доступно без регистрации).
5. Сохранение на ПК для использования задания офф-лайн.
6. Публикация в социальных сетях (доступно без регистрации).
7. Создание рабочего пространства для работы с группой.
8. Использование инструментов для работы и совместной работы (с некоторыми готовыми заданиями можно работать без регистрации).

Для определения логики построения занятия мы используем 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 хронометрировать все материалы, учесть интерактивный характер материала;

Выстроены этапы создания игры:

- название игры;
- цель;
- игровую задачу;
- форма игры;
- количество игроков;

- применение в образовательной деятельности;
- ожидаемые результаты игры;
- обратная связь в виде текста, который будет высвечиваться, если найдено правильное решение.

(Примерная структура игры см. приложение №2)

В течении двух лет мы внедряем эти разработки в практику. При использовании данных игр на занятиях в нашем дошкольном учреждении мы заметили, что предъявление информации на экране в игровой форме вызывает у детей огромный интерес. Использование интерактивных игр в совместной и самостоятельной деятельности ребенка явилось одним из эффективных способов мотивации и индивидуализации обучения, развития творческих способностей и создания благоприятного эмоционального фона. У детей появляется стремление к саморазвитию и наблюдается скачок в запоминании материала (Приложение №3).

Конечно, в нашей работе мы столкнулись с некоторыми трудностями, а именно:

- для создания интерактивных игр требуется знание большого количества технологических приемов;
- дети должны обладать определенным набором навыков при работе с интерактивной доской;
- необходим строгий отбор игр, в соответствии с возрастом детей и программными требованиями.

Нами разработан авторский сборник интерактивных игр. В дальнейшей работе по данной теме мы хотим продолжить знакомить детей с возможностями интерактивной доски, пополнять копилку гимнастики для глаз, изучать новые технологические приемы при создании интерактивных игр, осуществлять социальное партнерство с семьей.

Данный инновационный педагогический опыт «Использование интерактивных дидактических игр в образовательной деятельности, созданных в программе Learningapps» может быть использован педагогами, воспитателями и родителями.

Список литературы:

1. Горвиц Ю., Поздняк Л. Кому работать с компьютером в детском саду. Дошкольное воспитание, 2017г., № 5
2. Калинина Т. В. Управление ДОУ. «Новые информационные технологии в дошкольном детстве». М, Сфера, 2017
3. Моторин В. "Воспитательные возможности компьютерных игр". Дошкольное воспитание, 2000г., № 11
4. Управление инновационными процессами в ДОУ. – М., Сфера, 2008
5. Интернет-ресурс <https://learningapps.org>

Список интернет-ресурсов для создания интерактивных игр:

1. eТреники
Источник: <https://etreniki.ru/>
2. Quizlet
Источник: <https://quizlet.com/ru>
3. ClassTools
Источник: <https://www.classtools.net/>
4. ProProfs
Источник: <https://www.proprofs.com>
5. **Umaigra**
Источник <http://www.umapalata.com/uschool/us.asp>
6. **PowerPoint**

Пример структуры интерактивной онлайн-игры:

- Название «Магазин игрушек».
- Цель: закреплять умение делить слова на части — слоги и знания по лексической теме: «Игрушки».
- Игровая задача: Узнай сколько слогов в названии игрушки и соотнеси ее с соответствующей схемой.
- Форма игры: Пазл «Угадай-ка».
- Количество игроков: от 1 до 15.
- Применение в образовательной деятельности: применяется для закрепления знаний и умений в НОД и в семье с родителями.
- Ожидаемые результаты: ребенок умеет делить слова на слоги, активизация речевой активности детей по теме «Игрушки».
- Обратная связь: Здорово! Ты все правильно расставил по местам!

