**Создание интерактивных игр для дошкольников**

**с помощью программы MS Power Point.**

**Выступление на круглом столе в рамках методического совета**

**педагогов-психологов дошкольных образовательных учреждений г. Тамбова**

**10.03.2023**

Ерохина А.В.

педагог-психолог МБДОУ «Детский сад № 10 «Малютка»

г. Тамбов

На современном этапе развития общества информационные ресурсы являются неотъемлемой частью жизни общества. Дошкольники с присущей им любознательностью и смелостью овладевают элементарными навыками работы на компьютере значительно быстрее, чем взрослый человек. Информационные ресурсы, обладая красочным материалом, возможностью ребенку самостоятельно действовать, позволяют эффективнее и успешнее осваивать образовательную программу.

На сегодняшний день для современного образовательного учреждения ИКТ становятся как средством формирования предметно-развивающей среды, так и инструментом профессиональной деятельности педагога.

В поисках новых путей и методов организации коррекционно-образовательного процесса, я обращаюсь к интерактивным играм. Интерактивные дидактические игры можно создавать с помощью различных программ и онлайн-сервисов, которых на сегодняшний день существует множество. В свою очередь, я пользуюсь стандартным средством Microsoft Office, а именно, программой Power Point, с помощью которой создаю мультимедийные презентации. Мультимедийные презентации - это программа, которая может содержать текстовые материалы, фотографии, рисунки, слайд-шоу, звуковое оформление и дикторское сопровождение, видеофрагменты и анимацию, трехмерную графику. Интерактивность данных игр обеспечивается за счет использования различных интерактивных элементов.

Основными инструментами для создания интерактивности в Power Point являются анимации, гиперссылки, триггеры. Рассмотрим их поподробнее.

*Анимации* – разнообразное появление, перемещение, исчезновения объектов на экране в ходе презентации, т. е. проявления движений объектов во время презентации, с целью привлечения внимания к данной части экрана. Для добавления эффекта анимации к объектам в презентации необходимо:

1. Выделить текст или объект, к которому нужно добавить анимацию.
2. Открыть вкладку Анимации на панели инструментов и выбрать эффект анимации.
3. Нажать кнопку Параметры эффектов и выбрать нужный вариант [2].

*Гиперссылка*- часть гипертекстовогодокумента, ссылающаяся на другой элемент (интернет-ресурс, место в документе, другой документ). Гиперссылку можно прикрепить к тексту, «Фигуре» и изображению. Для добавления гиперссылки в игру, необходимо в меню Power Point перейти на вкладку Вставка, найти там пункт Ссылки, в выпадающем меню выбрать Гиперссылка. В открывшемся окне можно выбрать нужный вам тип гиперссылки и собственно объект, на который гиперссылка будет ссылаться [1].

*Триггер*— инструмент, который создаёт «горячую клавишу» для запуска анимации, аудио- и видеоэффектов. Один клик мышью — и выбранный объект (картинка, фигура, отдельное слово) приходит в движение на слайде: исчезает, выезжает справа или слева, меняет цвет. Для настройки триггера необходимо работать с окном «Область анимации». Находим настраиваемый эффект, нажимаем на стрелочку рядом с ним, открывается дополнительное меню эффекта. Нажимаем «Время…» - «Переключатели» «Начать выполнение эффекта при щелчке…» и в выпадающем списке выбираем объект, при нажатии на который будет воспроизводиться эффект.

Для создания интерактивной игры в программе Power Point педагог должен:

1. Разработать понятные для дошкольников правила и увлекательный сюжет игры.
2. Составить конспект, где должен описать алгоритм действий.
3. Определить цель и задачи игры.
4. Определить действия дошкольников, направленные на решения обучающих задач.
5. Задать игровую мотивацию (что будем делать, для кого и для чего).
6. Показать детям способ выполнения задания [3].

Мною разработаны следующие мультимедийные игры:

1. [Игра «Ассоциации»](file:///C%3A%5CUsers%5CUser%5CDesktop%5C%D0%B2%D1%8B%D1%81%D1%82%D1%83%D0%BF%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%BD%D0%B0%20%D1%84%D0%BE%D1%80%D1%83%D0%BC%D0%B5%5C%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D1%8E%D1%89%D0%B8%D0%B5%20%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%B9%D0%BD%D1%8B%D0%B5%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B%5C%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0%20%D0%90%D1%81%D1%81%D0%BE%D1%86%D0%B8%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8.ppt), способствует формированию логического мышления, внимания. В данной игре, ребенку необходимо, назвать представленные картинки на слайде и выбрать ту, которая не подходит к той, что в середине.

2. [Игра «Четвертый лишний»](file:///C%3A%5CUsers%5CUser%5CDesktop%5C%D0%B2%D1%8B%D1%81%D1%82%D1%83%D0%BF%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%BD%D0%B0%20%D1%84%D0%BE%D1%80%D1%83%D0%BC%D0%B5%5C%D0%9C%D0%B8%D0%BD%D0%B8%D1%81%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%80-%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%81%20%D0%A7%D0%B5%D1%82%D0%B2%D0%B5%D1%80%D1%82%D1%8B%D0%B9%20%D0%BB%D0%B8%D1%88%D0%BD%D0%B8%D0%B9), которая служит тренажером для умений воспитанников классифицировать предметы по существенному признаку, обобщать. Игра легко может заменить ее бумажный аналог. Кроме того, ее легко дополнять и изменять, согласно лексическим темам занятий. Можно использовать в качестве диагностического инструментария, направленного на исследование процессов мышления (анализ, синтез, классификация по цвету, форме, категории).

 3. [Игра «Международный день Земли»](file:///C%3A%5CUsers%5C%D0%9E%D0%BB%D1%8C%D0%B3%D0%B0%5CAppData%5CLocal%5CMicrosoft%5CWindows%5CTemporary%20Internet%20Files%5CContent.IE5%5C%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D1%8E%D1%89%D0%B8%D0%B5%20%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%B9%D0%BD%D1%8B%D0%B5%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B%5C%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0%20%D0%9C%D0%B5%D0%B6%D0%B4%D1%83%D0%BD%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D1%8B%D0%B9%20%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D1%8C%20%D0%B7%D0%B5%D0%BC%D0%BB%D0%B8.pptx) содержит задания, которые способствует формированию у воспитанников представлений о планете Земля, ее отличительных особенностях.

4. [Игра «Интерактивное путешествие на ферму»](file:///C%3A%5CUsers%5C%D0%9E%D0%BB%D1%8C%D0%B3%D0%B0%5CAppData%5CLocal%5CMicrosoft%5CWindows%5CTemporary%20Internet%20Files%5CContent.IE5%5C%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D1%8E%D1%89%D0%B8%D0%B5%20%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%B9%D0%BD%D1%8B%D0%B5%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B%5C%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B5%20%D0%BF%D1%83%D1%82%D0%B5%D1%88%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B8%D0%B5%20%D0%BD%D0%B0%20%D1%84%D0%B5%D1%80%D0%BC%D1%83.pptx), знакомит детей с особенностями домашних животных, учит дошкольников отличать домашних питомцев от диких животных.

5. Электронное дидактическое пособие «Калейдоскоп эмоций», направленно на отработку умений определять и различать эмоции. Пособие содержит игровые задания: «Эмоциональный автомат», «Эмоции мультипликационных героев», «Подбери пару», «Кто лишний», «Угадай эмоцию».

Данные интерактивные игры используются мною как элементы на коррекционно-развивающих занятиях. Возможно их применение, как при индивидуальной, так и при групповой работе с детьми с различными нарушениями (интеллектуальными нарушениями, речевыми расстройствами). В свободной деятельности воспитанников применение данных презентаций может иметь место в процессе организации дидактических игр, виртуальных экскурсий, содержание которых является логическим продолжением закрепления ранее изученного материала в условиях специально организованной деятельности.

Работая с интерактивными играми необходимо помнить о безопасности данных средств для здоровья детей. Согласно общим требованиям к электронным средствам обучения СанПиНа (СП 2.4.3648-20 и Сан ПиН 1.2.3685-21): продолжительность непрерывной работы дошкольников с электронными средствами 5-7 минут; применять на занятиях электронные средства обучения можно с детьми старше 5 лет [4].

Использование в коррекционной работе и в образовательном процессе мультимедийных презентаций, предотвращает утомление детей, поддерживает их познавательную активность, повышает эффективность психологического-педагогического сопровождения в целом. Экран притягивает внимание, которого мы порой не можем добиться при фронтальной работе с детьми. Поскольку у дошкольников преобладает непроизвольное внимание, то применение компьютерных технологий становится особенно целесообразным, так как представляет информацию в привлекательной, интересной форме, что не только ускоряет запоминание, но и делает его осмысленным и долговременным.

**Список использованных источников**

1. Калинина Т.В. Управление ДОУ. Новые информационные технологии в дошкольном детстве. М.: Сфера, 2008.

2. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Под ред. Е.С. Полат. М.: Академия, 2000.

3. Моторин В. Воспитательные возможности компьютерных игр // Дошкольное воспитание. 2000. № 11. С. 14-18.

4. <https://buildingclub.ru/sp-2-4-3648-20/>