**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА С ПРИОРИТЕТНЫМ ОСУЩЕСТВЛЕНИЕМ**

**ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОМУ РАЗВИТИЮ ДЕТЕЙ №2**

**«КРАСНАЯ ШАПОЧКА»**

Методическая разработка

«Применение интерактивных игр в образовательной деятельности ДОУ»

Методическая разработка «Применение интерактивных игр в образовательной деятельности ДОУ»

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.

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

**Цель:** обеспечить качество воспитательно-образовательной деятельности посредством применения интерактивных игр.

Федеральный Государственный Образовательный Стандарт предъявляет новые требования к педагогу и его профессиональной компетентности. Педагог должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, а так же активно использовать их в своей педагогической деятельности.

Согласно ФГОС, помимо овладения и широкого использования ИКТ – технологий в своей работе, педагог должен уметь выстраивать партнерское взаимодействие с родителями (законными представителями) детей раннего и дошкольного возраста для решения образовательных задач, использовать методы и средства для их психолого-педагогического просвещения.

Компьютер несёт в себе образный тип информации, наиболее близкий и понятный дошкольникам. Движение, звук, мультипликация привлекают внимание детей. Дети получают эмоциональный и познавательный заряд, вызывающий у них желание рассмотреть, действовать, играть, вернуться к этому вновь.

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

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.

Использование интерактивных технологий и методов обучения в современном детском саду дает характеристику профессиональной компетенции педагога ДОУ.

**Интерактивный** – означает способность взаимодействовать или находится в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком). Следовательно, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, построенное на взаимодействии детей с учебным окружением, образовательной средой, которая служит областью осваиваемого опыта, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога и воспитанника.

**Интерактивная игра** - современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в единстве.

**Основное обучающее воздействие принадлежит дидактическому материалу, который направляет активность детей в определенное русло.**

**Преимущества применения интерактивных игр в образовательном процессе:**

• Интерактивные игры можно широко использовать в обучении дошкольников.

• Результат игры является показателем уровня достижений детей, или усвоения знаний, или их применения.

• Играя, у ребенка появляется уверенности в своих силах в возможностях своего интеллекта, предполагает создание эмоционально-психологического фона.

• Интерактивные игры могут использовать все педагоги ДОУ.

**Интерактивная игра должна тщательно подбираться педагогами в соответствии с возрастом детей и выстраиваться по перспективному тематическому плану.**

В Интернете существуют готовые интерактивные игры и упражнения, доступные для свободного пользования, однако при необходимости не составит труда самостоятельно создать собственный продукт - интерактивную игру, которая будет соответствовать определенным целям, возрасту, направленности, тематике с помощью ресурса LearningApps.org https://learningapps.org/ . Данный ресурс является приложением сервиса Web 2.0.

**Возможности сервиса LearningApps.org:**

• Использование готовых заданий-тренажеров (доступно без регистрации)

• Создание новых заданий-тренажеров на основе готовых.

• Создание заданий на основе имеющихся шаблонов.

• Получение текстовых ссылок на задания и в виде QR-кода, кода для вставки на веб-страницу (доступно без регистрации).

• Сохранение на ПК для использования задания офф-лайн.

• Публикация в соц. сетях (доступно без регистрации).

• Создание рабочего пространство для работы с группой.

• Использование инструментов для работы и совместной работы (с некоторыми готовыми заданиями можно работать без регистрации).

Используя в работе интерактивные игры, не стоит забывать о соблюдении санитарно-гигиенических требованиях, физиолого-гигиенические, психолого-педагогические ограничительные и разрешающие нормы и рекомендации, чтобы не навредить здоровью детей (СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы»).

Для решения задач, с 2015 года в своей работе, применяем интерактивные игры, созданные на сервисе LearningApps.org.

Основные используемые формы интерактивных игр на сервисе, в моей практике, являются: «найди пару», «классификация», «сортировка картинок», «парочки», «пазл угадай-ка», «викторина» и другие. С помощью получения ссылки интерактивную игру можно отправить по электронной почте или встроить ее на страницу группы или сайта.

Интерактивные игры, размещенные на странице группы во вкладке «Играем с детьми», соответствуют тематическим неделям и применяются в образовательной деятельности в ДОУ и направлены на закрепление недельных тем и пройденного материала непосредственной образовательной деятельности.

**Структура каждой интерактивной онлайн-игры включает в себя:**

• 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.

**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!

Использование данного сервиса в образовательной деятельности позволяет сделать процесс интерактивным, эмоционально и познавательно заряженным, что положительно сказывается на результатах образовательной деятельности, что помогает детям усвоить материал быстрее.

С помощью сервиса многие темы, объединили в один блог и вынесены отдельной страничкой на сайте группы http://doubelochka39-gryppa-solnushko.blogspot.com/p/blog-page\_0.html.

**Работа с педагогами и специалистами:**

• Проведение мастер-класса для педагогов «Изготовление интерактивных игр на сервисе LearningApps.org» (см. Приложение 3)с целью повышения ИКТ-компетентности педагогов ДОУ и внедрения в образовательную деятельность ДОУ интерактивных игр.

• Помощь учителя – логопеда в подборе лексического материала для интерактивных игр по тематическим неделям.

• Музыкальный руководитель - помощь в подборе музыкального сопровождения, песен и т. д. для интерактивных игр, связанных с музыкальной тематикой.

Работа с родителями:

• Родительское собрание на тему «Интерактивные игры, как средство пройденного материала в ДОУ».

• Регулярное размещение интерактивных игр с целью укрепление положительных взаимоотношений родителей со своими детьми.

• Созданы аккаунты для родителей дошкольников, где педагог размещает индивидуальные интерактивные игры для ребенка или группы детей на закрепление материала, что позволяет укреплять партнерские отношения с родителями.

В данной методической разработке представлена работа по применению интерактивных игр в образовательной деятельности в ДОУ. **Уникальность работы** заключается в том, что применяя в образовательном процессе интерактивные игры, у дошкольника развивается познавательная и творческая активности, любознательность, воображение; легко и интересно закрепляется пройденный материал непосредственной образовательной деятельности; повышается мотивация и интерес дошкольников к процессу обучения; укрепляются положительные партнёрские взаимоотношения родителей со своими детьми и педагогами ДОУ.

В разработке описана теория применения интерактивных игр в ДОУ, рассмотрены преимущества применения интерактивных игр в образовательном процессе, представлен сервис LearningApps.org, с помощью которого целесообразно создавать интерактивные игры, и описан практический опыт использования интерактивных игр в образовательной деятельности в ДОУ как с детьми, так и со специалистами и родителями.

**Таким образом, данной методической разработкой могут пользоваться педагоги и специалисты дошкольных и образовательных организаций.**

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. СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 "Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы".)

5. Управление инновационными процессами в ДОУ. – М., Сфера, 2008

6. Интернет-ресурс https://learningapps.org/