**Использование интерактивных игр-презентаций в современном образовательном процессе ДОУ по развитию творческой активности дошкольников в процессе познавательной деятельности**

Образование не стоит на месте и постоянно развивается, и совершенствуется, тем самым предъявляя к педагогам всё больше требований, одно из которых это использование информационно-коммуникативных технологий (ИКТ) в работе с детьми. В начальной школе компьютер и компьютерные игры становятся неотъемлемой частью образовательного процесса. Значит, важно, чтобы, придя в школу, ребенок был готов к встрече с ними. Умение работать с компьютером постепенно становится требованием не только в начальной школе, но и дошкольном учреждении.

Так как основным видом деятельности детей дошкольного возраста является игра, то нам на помощь приходят интерактивные игры-презентации. Интерактивная дидактическая игра – это современный, признанный метод обучения и воспитания. За долгие годы работы в системе дошкольного образования я поняла, что дети гораздо быстрее усваивают знания, если они их получают в атмосфере радости. Эту атмосферу помогают создать приёмы, с помощью интерактивных игр. Такая форма работы вызывает у детей особый интерес, что помогает лучше усваивать предлагаемый материал. Яркие, красочные, информативные, с возможностью выбора ответа, анимацией, звуком они очень нравятся как детишкам, так и их родителям. Использование интерактивных технологий при работе с детьми позволяет повысить показатели познавательной активности, развития психических, познавательных процессов и хорошей подготовке к школе.

***Как показывают исследования, посвященные вопросам информатизации дошкольного образования, компьютерные игры способны оказывать влияние на формирование следующих психических познавательных процессов, личностных качеств и навыков:***

* более раннее формирование важнейших операций мышления, таких как обобщение и классификация;
* раннее развитие знаковой функции сознания;
* облегчение процесса перехода психического действия из внешнего плана во внутренний;
* развитие памяти и внимания детей;
* формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов;
* развитие мелкой мускулатуры и моторики руки;
* более легкое усвоение некоторых математических понятий, например формы, цвета, величины, числа и множества;
* развитие сенсорных способностей;
* более быстрое развитие умения ориентироваться на плоскости и в пространстве, что обычно представляет определенные трудности для детей дошкольного возраста;
* воспитание усидчивости, целеустремленности и сосредоточенности; • активное развитие воображения и творческих способностей;
* более активное пополнение словарного запаса.
* Интерактивные игры – это активный метод обучения. Они ориентированы на более широкое взаимодействие дошкольников не только с воспитателем, но и друг с другом и на доминирование активности дошкольников в процессе обучения. Интерактивные игры выступают средством, которое активизирует работу, позволяет сделать образовательную деятельность с детьми дошкольного возраста более интересной, наглядной и увлекательной.
* Предъявление информации на экране в игровой форме вызывает у детей огромный интерес. Анимация, звук, эффекты появления и исчезновения надолго привлекают внимание ребенка. У всех упражнений продуман финал, все игры имеют логическое завершение и поощрительную анимацию в конце. Ребенок знает результат, получая одобрение или предложение подумать ещё. При необходимости имеется возможность повторения игрового упражнения сначала.
* В чем принципиальное отличие интерактивной игры от обычной иллюстрации? Конечно же, активной работой играющего, возможностью самостоятельно выбрать вариант ответа и тут же увидеть верный он или нет (выбрав правильный ответ, звучат аплодисменты, неверный результат - просто исчезает), самого ребенка интересует: сюжет игры, мотив, игровая задача и способ выполнения игровой задачи, красочность.
* В создании интерактивной презентации (игры) нам поможет триггер. Триггер - это некоторый объект слайда (например: рисунок, фигура, кнопка, текстовое поле), при щелчке которого выполняется некоторое действие. Использование триггеров, гиперссылок в обучающих играх позволяет сделать их интерактивными.
* Собираясь сделать обучающую игру-презентацию, изначально надо:
* -определить обучающие задачи, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, требованиями 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.