«Интерактивные игры, выполненные в программах

«Microsoft PowerPoint» и «ActivInspire

в образовательном процессе ДОО»

 Автор:

 Вилимавичюте И.Р.,

 воспитатель МБДОУ

 Детский сад № 113

 г. Архангельск

 Включение информационно-коммуникативных технологий (ИКТ) в воспитательно-образовательный процесс в дошкольном образовательном учреждении — это одна из новых и актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике.

 Существующие образовательные программы дают огромные возможности для развития детей. Однако приходится констатировать, что использующиеся методы и средства в обучении дошкольников в ДОУ реализуют далеко не все возможности заложенные в них. Внедрение информационно-коммуникативных технологий может разрешить это противоречие.

 Использование ИКТ позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Это способствует осознанному усвоению знаний дошкольниками, их умственному и речевому развитию.

 За последние десятилетия существенно изменилась скорость восприятия информации за счет концентрации внимания на подаче зрительных образов. Современные дети отлично адаптируются в цифровом мире. Сознание детей способно воспринимать достаточно большой объем визуальной информации в виде картинок, рисунков, ярко оформленных текстов, быстро сменяющихся слайдов.

 Художественно – эстетическое развитие предполагает развитие предпосылок ценностно – смыслового восприятия и понимания произведений искусства (словесного, музыкального и изобразительного).

 Предлагаю вашему вниманию игры в области художественно – эстетического развития дошкольников, созданные в программе «Microsoft Power Point» и «ActivInspire».

**Музыкально – дидактические игры**

**в программе «Microsoft PowerPoint»**

 «Угадай, на чём играю?» (для детей 5 – 7 лет).

Цель: Систематизировать знания детей о музыкальных инструментах.

Задачи:

- уточнить знания о музыкальных инструментах, их внешнем виде;

- развивать умение различать музыкальные инструменты по звучанию;

- воспитывать интерес к музыке.

 Дети нажимают на кружок с номером, звучит музыкальный инструмент. Ребёнок называет его. При повторном нажатии, появляется изображение музыкального инструмента.

«Инструменты» (для детей 5 – 7 лет).

Цель: Систематизировать знания детей о разновидностях музыкальных инструментов.

Задачи:

 - классифицировать музыкальные инструменты по способу извлечения звуков (струнные, шумовые, ударные);

 - закрепить знания о названии и внешнем виде музыкальных инструментов;

 - воспитывать интерес к музыке.

 Дети распределяют инструменты по трем разделам: струнные, шумовые и ударные. Если ответ правильный, инструмент попадает в свой раздел, если – нет, инструмент возвращается на место.

 «Оркестр» (для детей 5 - 7 лет).

Цель: Систематизировать знания детей о разновидностях оркестров: симфонический, народный. Различать их по звучанию.

Ход: В игре два раздела: симфонический и народный. Ребёнок нажимает на кружок с номером, звучит музыка. Ребёнок определяет, какой оркестр играет и перемещает кружок в нужный раздел. Если ответ неправильный, кружок возвращается на место.

«Профессии музыкантов» (для детей 5 – 7 лет).

Цель: Систематизировать знания детей о профессиях музыкантов.

Задачи:

- закрепить знания детей о том, что название профессии музыканта происходит от названия инструмента, на котором он играет;

- расширять словарный запас детей (пианист, скрипач, барабанщик, трубач, гитарист и т.п.);

- воспитывать интерес к музыке.

Ход: На экране появляются поочередно музыкальные инструменты и их звучание. Ребёнок называет, кто играет на данном инструменте, при повторном нажатии появляется изображение музыканта и название.

**Игры по ИЗО**

«Народная игрушка»

Цель: Систематизировать знания детей о народной игрушке.

Задачи:

Уточнить знания о каргопольской, дымковской, филимоновской, богородской игрушках;

Закрепить умение различать игрушки по внешнему виду, классифицировать;

Воспитывать уважение к труду народных мастеров.

Ход: Дети рассматривают предметы народно – прикладного искусства, вспоминают их названия. Ребенку предлагается называть игрушку и определить, к какой части карточки она относится. Для проверки надо нажать курсором на игрушку, и она передвинется по назначению.

«Кто автор?»

Цель: Систематизировать знания детей о живописи.

Задачи:

Закрепить знания детей о творчестве русских художниках – И.И. Шишкине и И.И. Левитане.

Развивать умение классифицировать картины по принадлежности авторам, называть их.

Воспитывать интерес к творчеству русских художников.

Ход: Воспитатель вместе с детьми рассматривают портреты художников и их картины, называют. Детям дается задание, назвать картину и определить кто ее автор. С помощью нажатия курсором на картину она передвигается в нужном направлении.

 «Узнай картину по фрагменту»

Цель: Совершенствовать знания детей о живописи русских художников.

Задачи:

Уточнить знания детей о картинах русских художников: В.М. Васнецова и И.И. Шишкина.

Различать картины по фрагментам.

Закрепить названия картин.

Развивать зрительную память.

Воспитывать интерес к живописи.

 Детям предлагают рассмотреть фрагмент картины и определить, как она называется и кто ее автор. При нажатии курсором на фрагмент, появляется вся картина, и звучат аплодисменты.

**Игры в программе «ActivInspire».**

**«В гостях у сказки»**

«Кто где спрятался?»

 На флипчарте домики, за которыми спрятаны персонажи сказок. При нажатии на кружок с номером, появляется загадка. Воспитатель её зачитывает, дети отгадывают. При помощи «волшебной лупы» дети видят, кто в нем спрятался.

«Кому что?»

 На флипчарте персонажи и предметы из сказок. Дети распределяют, какой предмет, какому персонажу относится. Например, дед – золотая рыбка, Буратино – золотой ключик и т.п. Если ответ правильный, предмет остаётся с персонажем, если нет, предмет возвращается на место.

Расскажи сказку»: «Колобок», «Теремок».

 При рассказывании сказки дети нажимают на флипчарте на кружок («Колобок») или на цветок («Теремок») с номером, и появляются персонажи сказок.

Сказки Пушкина.

 «Пазл» - дети складывают части рисунка и отгадывают название сказки.

 «Отгадай загадку» - дети нажимают на кружок с номером, появляется загадка. Воспитатель зачитывает его, дети отгадывают. При нажатии на флипчарт появляется картинка – отгадка.

«Чья сказка?»

 На флипчарте – три контейнера с портретами сказочников (Шарль Перро, Братья Гримм, Г.Х. Андерсен). В нижней части персонажи сказок. Дети передвигают персонажи в соответствующие контейнеры. Если ответ правильный – персонаж остаётся на месте, если – нет, персонаж возвращается на место.

«Волшебные превращения».

 В верхней части флипчарта предметы и персонажи из сказок. Дети называют, из какой они сказки и во что или в кого они превращаются. Для проверки ребёнок нажимает на предмет или персонаж и в нижней части флипчарта появляется ответ. Например, тыква – сказка «Золушка» - карета.

**Дидактические игры по ИЗО**

 «Составь картинку»

для детей 3 – 4 лет

Цель: Формировать умение создавать предметы из частей.

Задачи:

• Учить соединять формы путем приложения или наложения для создания изображения предметов.

• Развивать пространственные ориентировки с помощью передвижения фигур в нужном направлении.

• Воспитывать эстетическое восприятие.

Ход:

 Детям предлагают собрать из предложенных деталей картинку, проговаривая форму и цвет. Ребенок самостоятельно передвигает на доске детали, накладывая их друг на друга или рядом, чтобы получились знакомые предметы. После того как ребенок соберет картинку, он называет предметы, которые у него получились и из каких форм они составлены.

«Жанры живописи»

для детей 5 – 7 лет

Цель: Активизировать и поддержать интерес детей к живописи.

Задачи:

• Уточнить знания детей о жанрах живописи: портрет, пейзаж, натюрморт.

• Совершенствовать у детей умение художественного восприятия.

• Воспитывать уважительное отношение к художественному наследию.

Ход:

 Детям поясняют правило игры: в контейнеры с названиями «портрет», «пейзаж», «натюрморт» надо поместить картины. Ребенок передвигает картину в контейнер, если правильно, картина остается на месте, если не правильно – картина возвращается на место. При этом ребенок должен пояснить свой выбор.

«Росписи»

для детей 5 – 7 лет

Цель: Систематизировать знания детей о разновидностях росписей народно-прикладного искусства.

Задачи:

• Уточнить знания детей о Хохломской, Городецкой, Гжельской, Дымковской росписях.

• Упражнять в различении росписей по их элементам и цветовой гамме.

• Воспитывать интерес к народно – прикладному искусству.

Ход:

 Детям предлагают внимательно рассмотреть флипчарт. Воспитатель называет контейнер. Ребенок выбирает один из предложенных элементов и помещает его в контейнер. Если ребенок сделал правильный выбор, элемент останется в контейнере, если нет – вернется на место.

«Отгадай картину»

для детей 5 – 7 лет

Цель: Систематизировать представления детей о творчестве В. М. Васнецова.

Задачи:

• Закрепить знания детей о картине В.М. Васнецова «Три богатыря».

• Развивать умение узнавать картину по фрагментам.

• Воспитывать интерес к творчеству русских художников.

Ход:

 Детям предлагают узнать картину по фрагменту, который виден в «Волшебной лупе». Если не могут узнать именно этот фрагмент, ребенку предлагается самостоятельно передвигать «Волшебную лупу» в любом направлении, пока кто-нибудь из детей не назовет картину и ее автора.

 Далее воспитатель передвигает «Волшебную лупу» по лицам персонажей и предлагает назвать имена богатырей.

«Собери пазл, назови картину и автора»

для детей 5 – 7 лет

Цель: Систематизировать представления детей о творчестве Василия Михайловича Васнецова.

Задачи:

• Закрепить знания детей о картине В.М. Васнецова «Иван - царевич на Сером Волке».

• Развивать умение составлять картину по фрагментам.

• Воспитывать интерес к творчеству русских художников.

Ход:

 Воспитатель предлагает детям собрать пазл – картину известного русского художника, путем передвижения элементов по доске. После того, как дети соберут картину, они должны назвать ее и автора картины.

 Результаты работы подтверждают, что использование интерактивных дидактических игр является эффективным способом повышения мотивации и художественно-эстетического развития дошкольника, так как средства ИКТ можно применять на всех этапах образовательного процесса: при объяснении нового материала, закреплении, повторении, диагностики.

Мастер – класс по созданию интерактивной игры в программе «MS Power Point»

 Педагогам предлагаю создать дидактическую интерактивную игру «Домашние и дикие животные» поэтапно.

 Также педагогам предлагаю буклеты «Этапы создания интерактивной игры в программе «MS PowerPoint»