

– Игра с мячом «Скажи наоборот» (подбор антонимов). Аналогично подбираем синонимы («скажи также»), значения многозначных слов («Что еще также называется?»), синонимы («Какой, какая, какое?»), слова-действия («Что делает?») и т.д.

– «Скажи, как...» Ребенок рассказывает стихотворение, пословицу или скороговорку шепотом, громко, медленно как черепаха, быстро как самолет и т.д., с использованием разного кубика, на каждой грани которого изображен соответствующий символ.

– «Снежный ком». Каждый ребенок добавляет по одному слову в предложение и передает «снежок» следующему игроку («Девочка» – «Девочка катается» – «Девочка катается с горки» – «Девочка катается с высокой горки» – «Девочка катается с высокой снежной горки» – «Девочка весело катается с высокой снежной горки»....).

Таким образом, использование игр и игровых коммуникативных ситуаций в развитии речи способствует обогащению мотивов речевой деятельности и побуждает к составлению собственных высказываний, а применение наглядных методов для речевого планирования способствует эффективному овладению детьми коммуникативными навыками и умениями.

Список литературы

- Белинова, Н. В. Готовность педагогов к внедрению инновационных технологий речевого развития в образовательный процесс детского сада / Н.В. Белинова, А.В. Хижная, Т.А. Макарова // Научно-методический электронный журнал Концепт. 2019. № 8. С. 1-12.
- Бичева, И. Б. Мнемотехника как современная технология речевого развития детей дошкольного возраста / И.Б. Бичева, А.И. Кузнецова, Е.А. Маковой // Проблемы современного педагогического образования. 2018. Т. 59. № 3. С. 87-89.
- Виноградова, Н. Ф. Особенности диалогической речи старших дошкольников: пособие для воспитателей / Н.Ф. Виноградова. Москва: Изд-во Просвещение, 2000.
- Колесова, О. В. Особенности формирования исследовательского поведения детей в процессе создания сказок / О.В. Колесова, С.К. Тивикова, Н.В. Белинова // Школьные технологии. 2018. № 4. С. 96-103
- Красильникова, Л. В. Многоуровневая технология развития осознанной речевой деятельности детей младшего школьного возраста. Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Нижегородский государственный университет-строительный университет. Нижний Новгород, 2008.
- Красильникова, Л. В. Использование компьютерных игр в развитии речи детей дошкольного возраста / Л.В. Красильникова, Н.В. Вялова // Перспективы науки и образования. 2018. №3 (33). С. 217-225.
- Параничева, Т. М., Тюрина Е.В. Динамика состояния здоровья детей дошкольного и младшего школьного возраста / Т.М. Параничева, Е.В. Тюрина // Новые исследования. 2012. № 4 (33).
- Швечкова, Н. А. Роль мнемотехники в развитии монологической формы связной речи детей старшего дошкольного возраста / Н.А. Швечкова, И.Б. Бичева // Неофит: сборник статей по материалам научно-практических конференций, аспирантов, магистрантов, студентов. 2018. С. 162-165.

ДК 373.2

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР-ПРЕЗЕНТАЦИЙ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Кокурина Ю.С., ст. воспитатель,

Рябова Л.Н., педагог-психолог

МБДОУ «Детский сад № 111», г. Нижний Новгород

Аннотация. В статье обосновано значение информационно-коммуникативных технологий в образовании детей дошкольного возраста. Представлен опыт работы по использованию интерактивных игр-презентаций в образовательном процессе с детьми старшего дошкольного возраста. Приведены примеры интерактивных игр и этапы их разработки при помощи программы «Microsoft Power Point».

Ключевые слова: дошкольное образование, старший дошкольный возраст, интерактивные игры-презентации, интерактивная панель, интерактивная доска

USE OF INTERACTIVE GAMES-PRESENTATIONS IN WORKING WITH CHILDREN OF SENIOR PRESCHOOL AGE

Kokurina Yu.S., senior teacher,
Ryabova L.N., educational psychologist
Kindergarten № 111, Nizhny Novgorod

Abstract. The article justifies the importance of information and communication technologies in the education of pre-school children. Experience of using interactive games-presentations in the educational process with children of older pre-school age is presented. Examples of interactive games and stages of their development using the "Microsoft Power Point" program are given.
Keywords: pre-school education, senior pre-school age, interactive presentation games, interactive panel, interactive board

*«Без стремления к новому нет жизни,
нет развития, нет прогресса»
В.Г. Белинский*

Реализуемая в нашей стране Стратегия развития информационного общества обуславливает новые требования к системе дошкольного образования как первому звену непрерывного образования. Введение в практику дошкольных образовательных организаций информационных технологий (компьютер, интерактивная доска, планшет и т.д.) в систему дидактических средств может стать мощным фактором обогащения интеллектуального, эстетического, нравственного и физического развития ребенка (С.Л. Новоселова).

Преимущества использования информационных технологий в воспитательно-образовательном процессе очевидны. Например, благодаря увлекательным программам, разработанным с целью обучения ребенка чтению и математике, развиваются познавательные процессы: память, воображение, мышление, логическое мышление, мотивационная потребность в обучении. По мнению Д.Б. Богоявленской дети, которые занимаются по компьютерным игровым программам (по специально построенной системе), обладают высоким потенциалом как интеллектуального, так и творческого развития.

В МБДОУ «Детский сад № 111» осуществляется активное внедрение в практику профессиональной деятельности педагогов современных ИКТ-технологий, в частности, создание интерактивных игр-презентаций в программе «Microsoft Power Point» для решения задач образования воспитанников.

Интерактивные игры-презентации имеют свои отличительные положительные особенности:

- активный характер деятельности: пассивные дети с большим интересом вовлекаются в образовательный процесс;
- эмоциональность: дети учатся проявлять свои эмоции, анализировать эмоции своих сверстников;
- соперничество: дети учатся доводить начатое дело до конца, создается соревновательный эффект;
- наличие прямых и косвенных правил.

Игры в интерактивном формате – это деятельность дошкольников, которая проходит под контролем воспитателя и направлена на познание окружающего мира и решение поставленных задач с помощью коллективной работы.

Создание такой интерактивной игры состоит из несколько этапов:

- 1) уточнение идеи (тема, задачи);
- 2) подбор материала (формулировка заданий, выбор фона и объектов);
- 3) создание макета презентации и наполнение ее содержанием;
- 4) определение эффектов для верного и неверного выборов и добавление их в презентацию.

На первом этапе продумывается тема игры, задачи, которые будут решаться в данной игре (обучающие, закрепляющие, воспитывающие), придумывается название для игры.

Для осуществления замысла игры необходимо:

- продумать задания, которые педагог хочет сделать для детей;
- подобрать нужный материал: фоны, картинки, рисунки, фотографии, gifки (подвижные картинки), музыкальные и звуковые файлы;
- продумать последовательность игры: что войдет в меню, как будет выстроена система перехода от одного задания к другому и т.д.

На этапе определения эффектов для верного и неверного выборов необходимо вставить управляющие кнопки, для активизации работы которых следует добавить на них гиперссылки. Так же, на слайдах создаются управляющие кнопки, чтобы можно было выйти из игры обратно в меню.

Когда все необходимые элементы для игры готовы, надо привести их в действие. Для этого используется раздел «Анимация», в котором высвечиваются всевозможные действия: вход, выход, выделение, пути перемещения и т.д., и выбирается нужное действие. Так же в интерактивную игру можно вставить музыку и музыкальные звуки.

При этом необходимо учитывать, что продолжительность игры составляет 3-5 минут.

По такому принципу создано большое количество интерактивных игр-презентаций:

- обучающие игры – дети приобретают новые знания, развивают умения, осваивают навыки. Примеры: «Домашние животные», «Кто живет в лесу», «Бытовая техника», «Профессии». Сюда же относятся игры на формирование у детей начальных математических представлений, обучение родному и иностранному языкам, по эстетическому и нравственному воспитанию, развитию речи и др.

- игры на закрепление ранее изученного материала – направлены на развитие умения ребенка применять полученные знания в разнообразных ситуациях. Примеры: «Что такое хорошо и что такое плохо», «Одеваемся по погоде», «Наш друг заболел».

- обобщающие игры – направлены на интеграцию полученных знаний. Примеры: «Как стать Неболожкой», «Путешествие в город Здоровья», «Кем я хочу быть».

Виды интерактивных игр по формированию детской компетентности:

- социальные игры, формирующие у детей важнейшие навыки взаимодействия с окружающим миром, успешной социализации ребенка, адаптации к школе. Примеры: «Дочки-матери», «Детский сад», «В магазине», «Как правильно вести себя в школе»;

- информационно-коммуникативные игры, позволяющие ребенку осваивать информационное пространство, овладевать нормами общения со взрослыми и сверстниками, природным и предметным миром. Примеры: «Давайте познакомимся», «Понятно ли мы говорим», «Как надо и как не надо спорить», «Что радует и что огорчает игрушки»;

- познавательно-интеллектуальные игры, развивающие познавательную деятельность ребенка. Примеры: «Парад планет», «Раз – песчинка, два – песчинка», «Как лягушки болото искали», «В гостях у росинки»;

- художественно-творческие игры, формирующие эстетические чувства, развивающие художественно-творческие способности. Примеры: «Веселые художники», «Что перепутал художник», «Волшебные звуки», «Музыка зимы», «Подарок маме».

В нашем дошкольном учреждении в группах установлены интерактивные доски и интерактивные панели.

Интерактивная доска SMART – это большой сенсорный экран, которому для полноценной работы необходим ноутбук. Проектор отображает картинку с монитора ноутбука на экран. Тактильное управление, которое помогает реализовывать различные стили обучения, в том числе и работу с детьми с ограниченными возможностями здоровья. Доска реагирует на прикосновение пальца как нажатие компьютерной мыши. Большая площадь поверхности доски SMART превращает совместную деятельность с детьми в динамичную и увлекательную игру.

Интерактивная панель – это большой полнофункциональный планшетный компьютер. С одной стороны, имеется процессор, оперативная память и жесткий диск, с другой – сенсорный экран. Не нужен проектор.

Для работы с интерактивной панелью или интерактивной доской необходимо установить соответствующее программное обеспечение, приложения, редакторов презентаций, текстов и таблиц, а также множество обучающих и развивающих игр.

Все интерактивные игры-презентации можно использовать как в непосредственно образовательной деятельности, так и в режимных моментах (в утреннее и вечернее время в качестве индивидуальной работы, направленной на закрепление ранее изученного материала).

Для использования интерактивных игр в организованной образовательной деятельности Н.Л. Кряжева, К. Фопель, Е.К. Лютова, Г.Б. Моница предлагают определенный алгоритм работы:

1. Подбор интерактивных игр педагогом для группы детей. Возможна предварительная работа.

2. Знакомство детей с целью игры, правилами и инструкцией. Информация должна быть сформулирована доступно и четко.

3. Взаимодействие детей друг с другом в процессе игры. При затруднительных моментах педагог корректирует действия дошкольников.

4. Подведение итогов игры. После окончания интерактивной игры проводится анализ результатов, который включает рефлексию эмоционального и содержательного аспектов.

Таким образом, с помощью интерактивных и мультимедийных средств возможно моделировать различные ситуации из окружающей среды, составлять наглядные загадки на различные темы, знакомить детей со временами года, профессиями, жилищами животных, овощами и фруктами и т.д. Важным достоинством интерактивных игр является то, что они могут использоваться во всех образовательных областях дошкольного образования. Подчеркнем, целенаправленное овладение педагогами различными информационно-коммуникационными средствами повышает уровень конкурентоспособности ДОО, поскольку позволяет на более высоком уровне решать воспитательно-образовательные задачи [3, 4, 6, 7].

Список литературы

1. Афонина, Ю. В. Использование игр-презентаций как средства активизации познавательного интереса дошкольников / Ю.В. Афонина, Т.Г. Ханова // Перспективы науки и образования. 2017. № 6 (30). С. 66-69.
2. Белинова, Н. В. ИКТ в профессиональной подготовке педагога к развитию речи детей / Н.В. Белинова, Н.Ф. Никитина // Государственный советник 2018. № 3 (23). С. 32-35.
3. Бичева, И. Б. Конкурентные преимущества дошкольной образовательной организации в развивающемся профессиональном пространстве / И.Б. Бичева, С.Н. Казначеева, В.Ю. Егорова, Д.А. Казначеев // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. 2019. № 6 (40). С. 11-17.
4. Бичева, И. Б. Роль экологической компетентности педагога в профессиональной деятельности / И.Б. Бичева, А.В. Хижная, О.В. Дряхлова // Государственный советник. 2019. № 1 (25). С. 69-73.
5. Красильникова, Л. В. Использование компьютерных игр в развитии речи детей дошкольного возраста / Л.В. Красильникова, Н.В. Вялова // Перспективы науки и образования. 2018. №3 (33). С. 217-225.
6. Кузьмина, О. Г. Возможности информационно-коммуникационных технологий в развитии познавательного интереса / О.Г. Кузьмина, Т.Г. Ханова // Проблемы современного педагогического образования. 2018. № 60-2. С. 217-221.
7. Лифанова, Ж. Н. Экологическое образование детей дошкольного возраста с использованием возможностей информационно-коммуникационных технологий / Ж.Н. Лифанова, Т.Г. Ханова // Дошкольное и начальное образование: опыт, проблемы, перспективы развития. Сборник статей по материалам Всероссийской научно-практической конференции: в 2 частях. Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина. 2018. С. 204-206.