

Районное методическое чтение
Секция педагогов дошкольных образовательных учреждений
«Цифровая образовательная среда:
ресурс инновационного развития дошкольной организации»

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 16 общеразвивающего вида
с приоритетным осуществлением деятельности по физическому развитию детей
Петродворцового района Санкт-Петербурга

Воспитатели: Дмитренко Ирина Альбертовна, Васильева Татьяна Викторовна
«Применение триггеров в создании интерактивных дидактических игр, викторин и презентаций в PowerPoint»

Мы живем в век цифровых технологий, и дети с раннего возраста привыкли общаться с гаджетами (смартфонами, планшетами, ноутбуками и компьютерами). Вся деятельность, которая связана в ними вызывает неподдельный интерес. Мы стараемся оптимизировать образовательный процесс, сделать его увлекательным для современных детей, используя информационно - коммуникативные технологии. Ни в коем случае мы не стараемся заменить традиционные методы и приемы в работе с детьми, а наоборот, дополняем разнообразие дидактических и развивающих игр детей. В нашей группе создано много интерактивных игр, викторин, методического материала в программе Power point на каждую тему календарно-тематического планирования. Данный материал мы создаем самостоятельно с использованием триггеров. Что такое триггер? Триггер-это интерактивный объект, при нажатии на который на слайде происходит какое-нибудь действие.

Благодаря презентациям с триггерами ребенок может проверить свои знания и умения. Игры построены так, что при нажатии на неправильный ответ предмет исчезает или зачеркивается. Методом проб и ошибок ребенок может найти правильный ответ, если он сомневается. В интерактивные игры мы играем как группой, так и проводим индивидуальную работу с детьми, которые испытывают затруднения в усвоении программного материала.

Мы хотим вас познакомить в некоторыми презентациями, созданными нами.

При изучении обобщающих понятий «Фрукты» и «Овощи» мы создали интерактивную дидактическую игру «Собери фрукты», где при нажатии на картинку «фрукт» он перемещается в корзину, а если нажать на «овощ», он «закачается» и останется на месте. Картинки овощей и фруктов подобрали с веселыми «рожицами», что вызывает интерес к игре и позитив.

В течение года мы реализовали проект «Разноцветные недели», где мы знакомили детей с основными и составными цветами и способами их получения. В процессе реализации проекта были созданы интерактивные игры. Одна из них «Радуга». В этой игре ребенок должен раскрасить радугу, соблюдая последовательность цветов. На слайде цвета обозначены кружочками. Если ребенок нажимает на кружок, соответствующий цвету дуги, дуга окрашивается, и звучит мелодия колокольчика. Если ребенок допускает ошибку и нажимает на кружок несоответствующего цвета дуги, то кружок окрашивается в черный цвет, а дуга остается не закрашенная. Благодаря этой игре дети нашей группы научились раскрашивать радугу в правильной последовательности цветов.

Для закрепления сезонных изменений в природе мы создали цикл интерактивных игр «Что перепутал художник?» Детям предлагается рассказ о том, что художник нарисовал зимний пейзаж, при рассматривании картины дети находят ошибки, которые допустил художник. Например, на слайде с зимним фоном изображены дикие животные, окрас шерсти которых соответствует летнему сезону, и животные, которые зимой впадают в спячку. Дети самостоятельно определяют, что перепутал автор картины. Для того, чтобы проверить правильность ответа, надо нажать на изображение животного, например, при нажатии на изображение зайца в серой шубке, он меняет цвет на белый, а при нажатии на изображение медведя, он исчезает со слайда. После исправления всех «ошибок художника», переходим на следующий слайд, где изображены все животные, которые спят в своих «домиках». (медведь в берлоге, барсук в норе). Дети очень любят такие игры и с нетерпением ждут очередную встречу с «художником».

Для развития фонематического слуха мы создали ряд презентаций для определения заданного звука. Например, на слайде изображены разные картинки. Задача ребенка найти те картинки, в названии которых есть звук -С и -СЬ. Ребенок произносит название картинки, определяет наличие заданного звука и в какой части слова находится этот звук. При нажатии на эту картинку на ней появляется буква С (закрепляем понятие звук и буква). Если ребенок выбрал неправильную картинку, то изображение вращается и исчезает. Такие игры стимулируют интерес детей к поиску новых предметов, в названии которых есть заданный звук, что способствует развитию фонематического слуха.

Подводя итоги пройденного материала, мы проводим интерактивные викторины. На примере викторины «В мире цветов» мы расскажем о принципе их построения. На первом слайде изображены кнопки, при нажатии на которые осуществляется переход к слайду с вопросом. После выполнения задания возвращаемся на первый слайд. Кнопка, обозначающая выполненное задание меняет цвет. Выбираем другую кнопку и переходим к следующему вопросу. В данной викторине есть загадки о цветах, правильность ответа можно проверить при нажатии на текст загадки, после чего появляется картинка с изображением цветка. Так же предлагается выбрать условия для роста и развития полевых и садовых цветов, если ответ правильный, то предмет увеличивается в размере и остается на слайде, а если неправильный, то исчезает. Например, в задании «Собери букет полевых цветов», где при нажатии на полевой цветок, он перемещается в вазу, а при нажатии на садовый цветок, он исчезает. Каждое задание мы сначала обсуждаем, а потом проверяем правильность ответов. Дети очень любят викторины, и с нетерпением ждут участия в них. Регулярное проведение викторин стимулирует развитие познавательного интереса, способствует более внимательному осознанному запоминанию пройденного материала.

Таким образом, мы сделали вывод, что систематическое проведение интерактивных игр и викторин с применением анимационных элементов (триггеров) вызывает яркие эмоции у детей, что повышает интерес к изучаемому материалу и способствует лучшему усвоению и закреплению знаний.