**Методическая разработка**

 **«Электронные развивающие игры с казачьим компонентом для дошкольников»**

Автор: заместитель заведующего по ВМР Фриз Марина Александровна

**Пояснительная записка**

В настоящее время ребёнок растет и развивается в мире цифровизации и это предъявляет новые требования к первому звену непрерывного образования: образования с  использованием современных  технологий.

Сегодня говорят о необходимости использования инновационных технологий. Технологии в образовании призваны, прежде всего, улучшить качество обучения, повысить желание детей к новым знаниям, ускорить процесс усвоения уже полученных знаний. Одним из инновационных направлений являются и мультимедийные компьютерные технологии.

Актуальность создания современного цифрового образовательного пространства обусловлена, с одной стороны, государственной политикой развития образования в России, с другой стороны, интересами и потребностями педагогов, детей и родителей (законных представителей). Цифровые средства становятся незаменимыми для образного, красочного предоставления информации. Цифровые технологии позволяют донести материал до ребенка посредством игры, не перегружая его, смоделировать процесс, который сложно визуализировать в реальных условиях. Обучающие дидактические игры, подобранные согласно возрасту и индивидуальному развитию ребенка, становятся хорошим способом для самообучения, развивают произвольную память и концентрацию внимания дошкольника.

Цифровые и мультимедийные средства улучшают качество подачи материала, обеспечивают обратную связь с ребенком, помогают в организации как индивидуальной, так и групповой работы, стимулируют мотивацию воспитанника, побуждают ребенка к поисковой, исследовательской работе совместно с педагогом или родителями.

Цифровая среда делает дошкольный образовательный процесс более наглядным, формирует информационную культуру ребенка, стимулирует развитие мыслительно-аналитических, исследовательских способностей.

Дошкольные образовательные организации – активные участники цифровых перемен современного общества и наша организация не исключение. Современный воспитатель должен уметь сочетать традиции и инновации, классические методы и новые педагогические тренды [1].

В МБДОУ «ДСОВ «Северяночка» функционируют группы казачьей направленности, где реализуется авторская программа с казачьим компонентом. Педагогам сложно найти и подобрать подходящий дидактический материал по данному направлению, это занимает много времени, в связи с этим мною были разработаны игры для дошкольников с использованием цифровых ресурсов. Для создания игр использую различные средства, такие как онлайн-ресурс<https://learningapps.org/>, программа PoverPoint, онлайн конструктор дидактических игр wordwall.net и другие. Хотелось бы поделиться наработками по созданию развивающих электронных игр с помощью доступных, бесплатных средств: программа PoverPoint и онлайн конструктор дидактических игр wordwall.net

**Методические рекомендации по созданию дидактических развивающих игр в программе PoverPoint**

Для создания дидактических игр в программе PoverPoint достаточно выбрать тематику, заготовить шаблоны игр и подобрать соответствующие картинки. Данная программа доступна всем пользователям, что делает ее актуальной для использования в работе. Можно создавать такие игры как «Убери лишнее», «Игра с подсчетом результатов», «Сортировщик», «Подбери картинку» и даже создать «цифровую электронную книгу».

***Создание дидактической развивающей игры «Своя игра «Культура и быт казачества»***

Сначала определитесь с темой. Например, «Культура и быт казачества». Далее нужно определить количество блоков, их названия и количество вопросов. Не стоит делать слишком много блоков и вопросов, так как дети дошкольного возраста в соответствии с возрастными особенностями быстро утомляются, а также нельзя нарушать с требований СанПин к использованию интерактивной доски (не более 7 минут).

Игра «Культура и быт казачества» содержит 5 блоков (одежда, предметы быта, занятия и ремёсла, казачьи блюда и праздники). В каждом блоке по шесть вопросов. Для лучшего восприятия каждому блоку и входящим в него вопросам присвоена определённая цветовая гамма и картинка, чтобы дети могли быстрее запомнить. Названия блоков зачитывает педагог. Если ребенку трудно запомнить, можно называть по цвету, например, жёлтый - один. В ходе игры каждому ребенку предоставляется возможность выбора темы и вопроса. После перехода на вопрос, иконка (квадратик) вопроса меняет свой цвет на красный, чтобы было видно какой вопрос уже выбирали и при следующем выборе исключить его. На слайдах заранее сформулированы вопросы для педагогов. Достаточно просто прочитать их детям в слух. Для детей подобраны картинки в соответствии с темой и вопросами. Данная игра создана на закрепление уже имеющихся знаний у детей, поэтому все вопросы составлены по пройденным темам. На каждом слайде для педагога имеется готовый ответ, который он по щелчку «мыши» открывает, после ответов детей.

*Технология создания игры:* запустите программу PoverPoint и создайте пустой слайд. На первом слайде, вверху напишете название игры. Далее создайте блоки: вставка, фигуры, скруглённый прямоугольник и нарисуйте столько прямоугольников, сколько будет блоков в будущей игре. Далее напечатайте название блока в каждом прямоугольнике. Таким же образом создайте фигуры поменьше, в виде скруглённых квадратиков. Количество квадратиков будет равно количеству блоков и вопросов в каждом блоке. В квадратиках для блоков добавьте картинки. Для этого наведите курсор на фигуру, нажмите правую кнопку «мыши», далее «заполнить изображение», «из файла» и выберите заранее подготовленные картинки, нажмите «открыть» и, готово, картинка вставлена. Далее проделайте тоже самое с остальными квадратиками каждого блока. Квадратики для вопросов заполните цветом (по желанию) и в каждом напечатайте цифру по порядку. Для этого нажимайте правой мышкой на фигуру и выберите «заливка фигуры». На этом же первом слайде, создайте фигуры (прямоугольники) для того, чтобы потом напечатать в них названия команд. Ниже нарисуйте круглые фигуры, заполните их цветом и цифрами по порядку (количество - 20-25 кружков на каждую команду). Далее создайте слайды вопросами, картинками и ответами. На пустом слайде вверху расположите вопрос, в нижнем левом углу слово «ответ», внизу, справа от слова «ответ» напечатайте ответ на вопрос, используя «вставка», «надпись». В нижнем левом углу нарисуйте квадрат и вставьте картинку - домик. В центре слайда вставьте картинки. Количество слайдов будет зависеть от количества вопросов. После создания всех слайдов, возвращайтесь к первому слайду. Далее - настройка анимации. Нажимаем на фигуру (первый вопрос, скруглённый квадратик с цифрой 1) правой кнопкой «мыши», далее «анимация», «настройка анимации» (начало: по щелчку; цвет заливки: например, красный; скорость: умеренно; поставьте галочку «автопросмотр»). После настройки анимации, нажмите правую кнопку «мыши» и выберите «гиперссылка», далее «место в документе», далее выбирайте «номер слайда» к которому относится вопрос из блока, и нажимайте «подтвердить». Остальные вопросы (квадратики) - по аналогии. Также, с помощью анимации, настройте появление правильного ответа (по щелчку). На слайдах с вопросами также с помощью гиперссылки настройте картинку «домик», это нужно для того, чтобы после ответа, вернуться на первый слайд. Игра готова.

***Своя игра «Культура и быт казачества»***

**Цель игры:** закрепление знаний дошкольников о культуре и быте российского казачества.

**Задачи:**

- систематизировать знания детей об одежде, быте, ремёслах, культуре, блюдах казаков;

- закреплять обобщающие понятия: одежда, посуда, предметы быта, праздники и другие;

- развивать познавательные процессы: память, речь;

- воспитывать умение взаимодействовать в команде друг с другом;

- воспитывать уважение к культуре казачества и труду взрослых.

**Возраст:** дети дошкольного возраста 6-8 лет.

**Описание игры:**

Дошкольники делятся на команды по желанию. *В данной игре представлено 2 команды (казаки и казачки - по гендерному признаку).* Количество команд может быть больше, зависит от выбора детей. Каждая команда выбирает командира команды и придумывает название команды, связанное с тематикой игры. Педагог вносит название команд на первом слайде в специальные окошечки (прямоугольники).

Команды по очереди выбирают предложенные блоки (одежда, предметы быта, занятия и ремёсла, казачьи блюда, праздники) и номер вопроса. Педагог наводит курсор на номер вопроса и по щелчку переходит на слайд с вопросом и картинками к вопросу. Педагог читает детям вопрос, дошкольники совещаются (если нужно) 5-10 секунд, после чего отвечают. Отвечать может как командир команды, так и любой из игроков. Если одна команда отвечает неправильно, вопрос переходит к команде соперников. После ответа педагог наводит курсор на слово «ответ» или на «стрелочку» и зачитывает правильный ответ, если никто не смог ответить, а в случае правильного ответа подтверждает правильность или дополняет его. 1 правильный ответ равен 1 баллу. Далее, наведя курсор на домик, по щелчку, возвращается на первый слайд и фиксирует 1 балл, нажимая на название той команды, которая дала правильный ответ. Игра продолжается, пока не откроются все вопросы всех блоков. После завершения на первом слайде будет видно количество баллов у каждой команды. Команда, набравшая наибольшее количество очков является победителем.

Во время использования интерактивной доски педагогами обязательно применяются здоровьесберегающие технологии, такие как зрительная гимнастика, физминутка.

**Методические рекомендации по созданию дидактических развивающих игр с помощью онлайн конструктора дидактических игр Wordwall**

Онлайн конструктор дидактических игр Wordwall позволяет из одного контента создать целый ряд игр. Данный онлайн конструктор имеет русскоязычную версию, в отличии от многих других онлайн конструкторов. Для начала работы нужно пройти регистрацию. Сделать это очень легко. Достаточно ввести адрес электронной почты, придумать и ввести пароль, поставить галочку о принятии условий работы в данном конструкторе и все, аккаунт готов, можно начинать создавать игры.

С помощью данного конструктора созданы серии игр на тему «Чем пользуются казак и казачка?»: групповая сортировка, викторина, игровое шоу, открой поле, самолёт, случайное колесо. Игры могут использовать не только, педагоги, но и родители воспитанников. Для этого воспитателю нужно отправить ссылку на игру родителю, далее ребёнок с помощью взрослого, вводит своё имя и играет (под руководством взрослого). После того, как ребёнок выполнит задания, педагог сможет увидеть результат.

Игры доступны для просмотра по ссылкам ниже.

Групповая сортировка. Игра «Чем пользуются казак и казачка?» <https://wordwall.net/play/71049/426/105>

Викторина. Игра «Чем пользуются казак и казачка?» <https://wordwall.net/play/71049/426/252>

Игровое шоу. Игра «Чем пользуются казак и казачка?» <https://wordwall.net/play/71049/426/713>

Откройте поле. Игра «Чем пользуются казак и казачка?» <https://wordwall.net/play/71049/426/671>

Самолёт. Игра «Чем пользуются казак и казачка?» <https://wordwall.net/play/71049/426/621>

Случайное колесо. Игра «Чем пользуются казак и казачка?» <https://wordwall.net/play/71049/426/246>

Данная серия игр «Чем пользуются казак и казачка?» направлена на закрепление и расширение знаний детей о предметах быта, о верном друге казака - коне, об орудии труда, об оружии казака - шашке и его головном уборе. Во время игр взрослый поддерживает беседу с ребёнком, при необходимости, задаёт наводящие вопросы.

Тематика игр может быть различной и соответствовать тематической неделе.

Электронные ресурсы могут использовать педагоги не зависимо от организационно-правовой формы образовательной организации, что повышает их практическое применение в работе с детьми.

Библиографический список

1. Молянова Т.П. Дошкольное образование и цифровизация: проблемы и риски. Интернет-ресурс https://www.prodlenka.org/stati-obr/obobschenie-opyta/16541-doshkolnoe-obrazovanie-i-cifrovizaciya-problemi-i-riski