



Создание интерактивных игр для детей дошкольного возраста в PowerPoint

Дидактические развивающие игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения, детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Компьютер может войти в жизнь ребенка через игру. Игра - одна из форм практического мышления.

В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр. Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главной психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства.

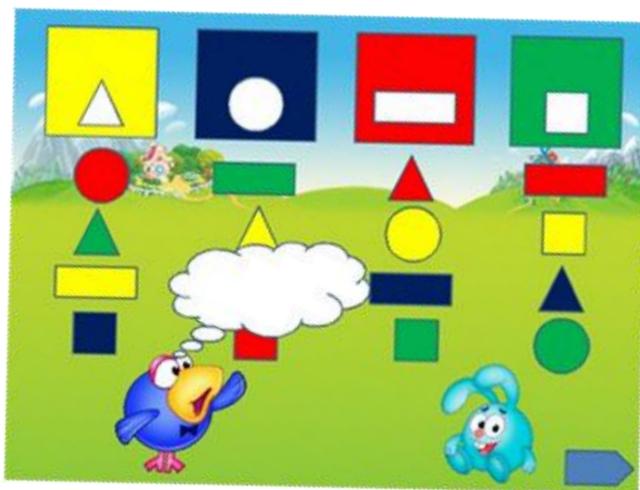
Для создания дидактической игры в PowerPoint педагог должен:

1. Разработать понятные для дошкольников правила и увлекательный сюжет игры (обеспечить возможность выбора вариантов содержания изучаемого материала, выбора режима работы) .
2. Составить конспект, где должен описать алгоритм действий (все действия показывать стрелками, мигающими значками, выделением, увеличением размера объекта. Это позволит ребенку сосредоточить внимание на нужном объекте, запомнить порядок действий)
3. Определить цель и обучающие задачи игры.
4. Определить действия дошкольника в игре, направленные на решение обучающей задачи.
5. Задать игровую мотивацию (что будем делать, для кого и для чего).
6. Показать дошкольникам способ выполнения задания (как это делать).

Приведем примеры интерактивных развивающих игр, разработанных в программе Power Point, рассчитанные на детей 3-5 лет. Очень часто в

развивающих интерактивных играх – презентациях требуется исключить лишние объекты или понятия. Мы не знаем, с какой картинки или слова ребенок начнет работу, применение такого средства анимации как триггеры, позволяет решать проблему очередности объектов в настройках анимации. Хорошо, когда появится картинка и ребенок одновременно с этим услышит звук. Поэтому настраиваем звук – вместе с предыдущим. Появившееся изображение микрофона перетаскиваем вниз за пределы кадра, чтобы его не было видно, или настраиваем его на невидимый режим. Ребенок отгадывает загадку и видит картинку – отгадку, слышит слово. Дошкольнику особенно интересно слышать звуки животных и отгадывать хозяина этого звука. В конце каждого занятия обязательно нужно похвалить ребенка. Следует также учесть, что продолжительность занятий с компьютером дошкольника не может превышать 10 минут

Поясним технологию подготовки интерактивных развивающих презентаций. Программа Power Point позволяет устанавливать различные эффекты анимации. Одно из средств анимации – триггеры. «Триггер» (англ.) – спусковой крючок. С помощью триггеров мы можем пользоваться технологией «горячих зон», когда группы настроенных анимационных эффектов запускаются по желанию пользователя при нажатии на соответствующие объекты слайда. Использование технологии горячих зон позволяет значительно улучшить обратную связь с обучаемыми, обеспечить более комфортные условия проведения занятия и индивидуального подхода в обучении. Триггер как и управляющая кнопка, срабатывает при наведении курсора по щелчку левой кнопки мышки, при этом в момент наведения сам курсор меняет внешний вид на «ладошку». Причем данное действие можно применить многократно. Приведенные примеры могут служить основой для составления развивающих игр - презентаций, включающие задания на исключение лишнего, классификацию, использоваться при проверке знаний (кроссворд, заполни пропуски, убери лишнее, тест и др.).



Литература.

1. Аллёнов С.В., Хэкало Е.Е. Обучение современного учителя мультимедийным технологиям // Материалы между. молодежного научного форума "Университетское образование: культура и наука". Часть 2. - Ульяновск: УлГПУ, 2012. с. 129-132.
2. Белоус Е. Развитие речи и фонематического слуха в театрально-игровой деятельности // Дошкольное воспитание. 2009. № 7. С. 66-70.
3. Бунаков П.Ю. Электронный учебник – уже тенденция // Мир транспорта. 2012. Т. 42. № 4. С. 197-198.