

«Интерактивные игры в Power Point»

Улитина Л.Е.

педагог дополнительного образования

МБУДО Велижский ДДТ

Педагог должен идти в ногу со временем, без применения новых компьютерных технологий дополнительное образование становится малоэффективным и не привлекательным для школьников. Информационные технологии занимают важное место в нашей жизни. К сожалению, не все учреждения дополнительного образования могут сегодня похвастаться кабинетами, оснащёнными оборудованием для полноценного использования ИКТ, интернетом и наличием компьютеров для всех обучающихся, но даже использование одного компьютера и принтера помогает повысить интерес детей к занятиям прикладным творчеством.

Появившиеся возможности с приходом техники в наше образовательное учреждение, освоение компьютерных программ, полученных в 2013 г и 2014 годах в рамках прохождения курсов СОИРО («Введение в информационные и образовательные технологии XXI века», «Проектная деятельность в информационной образовательной среде XXI века»), позволили мне расширить познания в области овладения информационно-компьютерными технологиями по средствам создания интерактивных игр в программе Power Point. Эффективность образовательного процесса повышаю на занятиях не только с помощью готовых мультимедийных продуктов, но и за счет своих собственных электронных приложений к занятиям. В пакете прикладных программ фирмы Microsoft Office есть программа, вполне доступная каждому педагогу и ребёнку, имеющему элементарные знания в области ИКТ, — программа PowerPoint. Она позволяет создавать презентации, которые могут быть частью, основой занятия или творческой работой учащихся.

Актуальность внедрения интерактивных игр на занятиях декоративно-прикладного творчества обуславливается:

- *Во-первых*, использование интерактивных игр ускоряет передачу знаний и накопленного опыта.

- *Во-вторых*, они способствуют успешной адаптации и социализации.
- *В-третьих*, активное и эффективное внедрение игр является важным фактором создания современной системы образования.

Объединение «Криничка» посещают дети от 7 до 12 лет. В одной группе могут заниматься обучающиеся с разным уровнем подготовленности и развития (разного возраста). Это предполагает, что более старшие дети справляются с заданием быстрее и талантливее. В этом случае я предлагаю ребенку на ноутбуке поиграть в интерактивную игру типа «Дымковская игрушка». **Интерактивная игра с триггерами «Дымковская игрушка»** составлена в виде презентации с красочными заданиями. Если обучающийся отвечает на вопрос правильно, появляется фрагмент дымковской барыни, если неправильно – тучка «Ой!». Таким образом, педагог может отследить количество правильных ответов и ошибок. Или **интерактивная игра «Найди 10 отличий»**, также составлена с помощью триггеров.

На этапе контроля детям предлагается возможность проверить свои знания по изученной на занятии теме, работая с интерактивными кроссвордами. Это могут быть задания, оформленные в редакторе презентаций **«Кроссворд керамиста»** с использованием анимации.

Любой этап занятия можно оживить внедрением **интерактивных игр «Школа керамиста», «Филимоновская игрушка»** с использованием гиперссылок.

Игра-викторина «Знатоки народной игрушки» позволяет выявить уровень знаний обучающихся по образовательной программе «У истоков мастерства» за 2-ой год обучения.

Методическое сопровождение: за каждый правильный ответ обучающийся кладет себе в копилку фишку: белая - традиции мастеров в изготовлении игрушки (форма), красная - традиции мастеров в изготовлении игрушки (ропись), зеленая - умение определять виды народной игрушки. Что дает впоследствии руководителю установить уровень усвоения программного материала по различным разделам программы.

Итоговая игра-викторина «Знатоки народных праздников» выполнены в редакторе MS PowerPoint, содержат слайды с различными заданиями для обучающихся и служат наглядным сопровождением к конспекту итогового занятия. На третьем слайде — номера раундов, кликая по которым, попадёшь на страницу с нужным заданием. Викторина проводится на итоговом занятии по прохождению темы. На отборочный тур приглашаются все обучающиеся творческого объединения, каждый получает бейджик с номерком. После каждого раунда из игры выбывает участник, набравший наименьшее количество баллов.

Если у участников одинаковое количество баллов, им предлагают дополнительный вопрос: кто первым правильно ответит, тот продолжит игру. Победителем становится участник, набравший наибольшее количество баллов.

Интерактивная игра «Народные праздники» составлена в виде презентации с красочными заданиями. На втором слайде — номера вопросов, кликая по которым, попадёшь на нужный вопрос. Игра проводится по командам, капитаны по очереди выбирают вопрос, затем обе команды отвечают на вопросы данной категории. Если команда ошибается, то исчезает картинка, а затем появляется слово «Неправильно! Подумай еще!». Если команда отвечает правильно, то она видит появляющееся слово «Молодец!». С каждого вопроса по управляющей кнопке можно вернуться на страничку с номерами вопросов. В конце игры, после прохождения всех категорий, имеется страничка-улыбка, означающая окончание игры.

Применяя ИКТ, я «дозирую» интерактивный материал в соответствии с санитарными нормами и возрастом воспитанников.

Механизм внедрения технологии представляет собой пошаговое внедрение ИКТ в деятельность воспитанников на протяжении всего срока обучения по программе лепки из глины «У истоков мастерства»:

Первый год обучения предполагает использование интерактивных игр, как разновидность валеологической паузы на занятии, смены видов деятельности («Дымковская игрушка»).

На втором году обучения: воспитанники, с помощью интерактивных игр закрепляют историю глиняного промысла (интерактивные игры «Школа керамиста», «Филимоновские игрушки»)

Третий год обучения: в программу включены интерактивные игры-викторины («Знаток керамики», «Знатоки народных праздников»), которые использую в качестве мониторинга при промежуточной аттестации.

И заключительным этапом является интерактивная игра «Глиняное ассорти», с которой я предлагаю познакомиться более детально.

Внедрение интерактивных игр в процесс обучения значительно разнообразило методические средства и приемы, в том числе позволило включить новые формы работы на занятиях, сделать их интересными и запоминающимися. Занятия с использованием интерактивных игр, экономит время педагога и обучающего, позволяет педагогу работать дифференцированно и индивидуально, дает возможность проконтролировать и оценить результаты обучения.