Антипина А.А.

**Интерактивные игры на ПК для детей старшего дошкольного возраста по теме:**

 **«Краеведение. Город Сызрань»**

**Общая информация и актуальность.**

Интерактивные игры становятся все более популярным инструментом для развития детей не только дошкольного, но и младшего школьного возраста. Это связано с тем, что окружающий нас мир находится в постоянном движении, компьютеризация пронизывает процессы не только на производственных предприятиях, но и жизнь человека в целом. Вследствие чего у общества возникает запрос на ориентирующихся в данной сфере людей. А когда начинать вводить взаимодействие с ТСО (техническими средствами обучения), как не в дошкольном возрасте? Ведь период дошкольного детства является сензитивным периодом для приобретения большинства ЗУМ (знаний, умений, навыков). Дети, постигающие с каждым днём всё новые и новые ЗУМ, наиболее плавно адаптируются к новым жизненным условиям.

Обучение следует начинать с близкой для детей темы, сопровождение которой можно организовать наиболее наглядно и доступно для ребенка. Здесь на помощь приходит краеведение (родной город окружает ребенка на постоянной основе и является богатым источником наглядного материала), на основе которого можно выстроить целый комплекс занятий, в том числе и с ТСО. Для того, чтобы не нарушать возрастные временные ограничители пребывания детей за компьютером, интерактивные игры были созданы ёмкими и удобными для детей.

**Требования для игроков дошкольного возраста.**

* **Возраст:** от 5 лет и старше (данный ограничитель связан с тем, что детям младше 5 лет не рекомендуется пребывание за компьютером);
* **Техническое обеспечение:** ПК любого уровня (интерактивные игры созданы с тем учетом, чтобы их могла воспроизводить и БУ техника);
* **Сопровождение взрослого:** Рядом с играющим ребенком необходим взрослый. Это нужно для того, чтобы при затруднении прочтения ребенком текста задания, вовремя прийти на помощь.
* **Предварительная работа**: С детьми проводятся занятия, экскурсии, игры, читается литература, которые отражают в себе главнейшие события и сведения о городе Сызрань.

**Правила пользования интерактивными играми:**

****

* **Сызрань: Культура;**

****

* **Сызрань: История;**

****

* **Сызрань: Природа.**

**Игроки:** Игра рассчитана на двух участников – ребенка и взрослого.

**Цель игр:** закрепление представлений старших дошкольников о культуре, истории, природе города Сызрань. Каждая игра разработана на отдельное направление.

**Описание игр:** игры созданы в [Microsoft PowerPoint, что позволяет широко использовать их на компьютерах любого года производства. Данная программа позволяет вносить необходимые корректировки быстро, поэтому игры можно адаптировать на любые тематики и сложность. Интерактив играм придает система гиперссылок: при неправильном ответе игрок в секунды переводится на соответствующее окно, где у него есть возможность подумать и вернуться к вопросу. При верном ответе программа переводит играющего на соответствующее окно, где правильный ответ сопровождается не только наглядно, но и краткой текстовой информацией. Это сделано для того, чтобы восполнить недостающие пробелы в знаниях. В конце игры игрок переводится на соответствующее окно с подведением итогов.](https://www.microsoft.com/ru-ru/microsoft-365/powerpoint)

**Алгоритм действий в игре:**

1. Запустить игру на ПК, щелкнув левой кнопкой мыши по документу с названием игры;
2. После открытия игры щелкните по иконке «Показ слайдов», затем «С начала»;
3. Нажмите на кнопку «Старт» одним щелчком.

**Внимание!** Нажимать надо во внутренней области кнопки;

1. При правильном ответе появится соответствующее окно. Чтобы перейти к следующему вопросу, нажмите один раз левой кнопкой мыши по соответствующей кнопке, которая всегда будет находиться в нижнем правом углу;
2. При неправильном ответе появится соответствующее окно. Чтобы вернуться к вопросу, нажмите один раз левой кнопкой мыши по соответствующей кнопке, которая всегда будет находиться в нижнем правом углу;
3. Когда Вы ответите на все вопросы, в правом нижнем углу появится кнопка «Итоги», нажав на которую программа переведет Вас на соответствующее окно подведения итогов.

**Правила пользования интерактивной игрой- викториной «Сызрань: История. Культура. Природа»**



**Игроки:** Игра рассчитана на две подгруппы детей (команды) и двух взрослых (воспитатель- ведущий и сопровождающий работу технического обеспечения).

**Цель игры- викторины:** закрепление представлений старших дошкольников о родном городе по темам: история, культура природа. Данная игра включает в себя вопросы разной сложности.

**Описание игры- викторины:** игра создана в [Microsoft PowerPoint, что позволяет широко использовать ее на компьютерах любого года производства. Данная программа позволяет вносить необходимые корректировки быстро, поэтому игру можно адаптировать на любые тематики и сложность. Команда детей выбирает тему и сложность вопроса (по каждой теме по 4 вопроса, сложность которых соответствует от 1 до 4 баллов за верный ответ), а сопровождающий работу технического обеспечения выполняет действия по переходу. Правильный ответ сопровождается наглядно и информативно. Это сделано для того, чтобы закрепить представления детей о городе или восполнить недостающие пробелы в знаниях.](https://www.microsoft.com/ru-ru/microsoft-365/powerpoint)

**Алгоритм действий в игре:**

1. Запустить игру на ПК, щелкнув левой кнопкой мыши по документу с названием игры;
2. После открытия игры щелкните по иконке «Показ слайдов», затем «С начала»;
3. Нажмите левой кнопкой мыши по центру экрана, чтобы переключиться на окно с кнопкой «Старт».
4. Нажмите на кнопку «Старт» одним щелчком.

**Внимание!** Нажимать надо во внутренней области кнопки;

1. Дети отвечают на вопрос. Чтобы проверить верность ответа, нажмите левой кнопкой мыши по кнопке «Правильный ответ», которая всегда находится в нижнем левом углу. Чтобы перейти к следующему выбору темы и сложности вопроса, нажмите один раз левой кнопкой мыши по соответствующей кнопке «Назад к выбору темы», которая всегда будет находиться в нижнем правом углу;

**Внимание!** Если вы случайно нажали на кнопку уже заданного вопроса, то в правом нижнем углу всегда есть кнопка «Назад к выбору темы»

1. Когда дети ответят на все вопросы (пометки необходимо делать на отдельной бумаге, суммируя баллы), следует нажать на кнопку «Назад к выбору темы», а затем на кнопку «Итоги», которая находится в правом нижнем углу под темами и номерами вопросов;
2. Подведение итогов игры- викторины