**МАДОУ «Детский сад № 396» г. Перми**

**Н.А. Титанова, М.И. Порозова**

**Игра для детей подготовительной группы**

**«Кто хочет стать миллионером» на тему «Великая Отечественная война».**

Одной из главных задач ФГОС ДО является развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала детей дошкольного возраста, создание условий для развития ребёнка, его позитивной социализации, личностного развития на основе сотрудничества с взрослыми, сверстниками. Поэтому мы в своей работе с детьми наряду с другими формами развивающего воспитания и обучения применяем развивающие игры.

Ссылка на игру: <https://cloud.mail.ru/public/58Ju/219r4ymP9>

Представленная интерактивная игра направлена на актуализацию и расширение имеющихся знаний. Позволит проверить и закрепить знания детей о Великой Отечественной Войне.  Сформирует осознанное отношение к празднику Победы. Дети с большим желанием будут принимать участие в праздничных мероприятиях, посвящённых этому дню. С уважением и благодарностью будут относиться к ветеранам.

Цель: активизация познавательного интереса детей, повышение мотивации к обучению.

Задачи:

- обобщение и систематизация знаний, полученных по изученной лексической теме;

- развитие познавательной активности и творческого потенциала воспитанников;

- развитие навыков самостоятельной работы.

Актуальность: Использование ИКТ стало неотъемлемой частью воспитательно-образовательного процесса. И ведь если вдуматься - это правильно. Подрастающее поколение живет в мире электронной культуры и подчас лучше взрослых разбирается в нем. Их мир игры – это компьютерные игры, электронные игрушки, игровые приставки. Дети воспринимают информацию посредством телевидения, персонального компьютера, которые не всегда несут полезную информацию. Поэтому одним из средств, обладающим уникальной возможностью повышения мотивации и совершенствования обучения современного дошкольника, развития его творческих способностей и создания позитивного эмоционального фона образовательной деятельности, является работа по созданию понятных и близких, на данном этапе развития общества, электронных дидактических и познавательных пособий. Благодаря им, ребенок становится не просто наблюдателем, но и активным участником процесса познания.

В основу интерактивных пособий положена игра. Компьютер не изолирует детей от педагогического процесса, а дополняет его. Именно интерактивное пособие позволяет автоматизировать все основные этапы – изложение нового материала, закрепление пройденного, контроль знаний. При этом весь обязательный материал переводится в яркую, увлекательную, с разумной долей игрового подхода, мультимедийную форму. Интерактивное пособие помогает разнообразить методические приемы подачи материала для детей дошкольного возраста. Отличным является то, что интерактивное пособие не предусматривает полную замену человека на компьютер, а как раз наоборот активное общение его с детьми, так как оно выступает вспомогательным средством подачи материала.

Таким образом, интерактивное пособие – это мотивирующая к обучению, игровая программная система комплексного назначения, обеспечивающая непрерывность и полноту дидактического цикла процесса воспитания.

Применение интерактивных пособий в образовательном процессе является мощным обогащающим и преобразующим элементом развивающей предметной среды.

Новизна. Чем же нова эта методика? Казалось бы, это классический метод работы, который уже много десятилетий педагоги (и сотрудники дошкольных учреждений в том числе) применяют в своей практике. Но именно использование привычного в новой форме даёт нам новый продукт, принципиально новый образец деятельности, выходящий за пределы норм, выводящий профессиональную деятельность на новый качественный уровень.

|  |  |
| --- | --- |
| **Описание интерактивной игры «Кто хочет стать миллионером» на тему «Великая отечественная война»** | |
| Состоит из 10 вопросов, на каждый из которых даётся 4 варианта ответов; правильный ответ только один. Есть две «несгораемые» суммы: 1000 и 100 000 виртуальных рублей; главный приз – 1 000 000 виртуальных рублей. Есть три подсказки: 50/50 – активна в игре, звонок другу и помощь зала – доступны при игре со зрителями. | |
|  | Встречает игрока заставка из игры с характерной мелодией из оригинальной версии. |
|  | На втором слайде краткое описание игры (для читающих игроков) |
|  | Внешний общий вид слайда с вопросами и вариантами ответов |
|  | Внешний общий вид слайда, который появляется после верного ответа на вопрос |
|  | Внешний общий вид слайда, который появляется после неверного ответа на вопрос при условии, что не заработана «несгораемая» сумма |
|  | Внешний общий вид слайда, который появляется после неверного ответа на вопрос при условии, что заработана «несгораемая» сумма  Последний слайд в игре |