**Бублякова Карина Эльдаровна,** воспитатель, МБДОУ № 360 комбинированного вида Россия, г. Екатеринбург; karinabublyakova@yandex.ru

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ЗНАКОМСТВА ДЕТЕЙ
С ПРОИЗВЕДЕНИЯМИ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРОЙ**

**Аннотация**. Статья посвящена использованию в дошкольной организации интерактивных игр в литературном развитии детей дошкольного возраста с целью знакомства детей с произведениями художественной литературы. В рамках статьи раскрывается вопрос: «Как использовать информационно-коммуникационные технологии в процессе ознакомления дошкольников с детской литературой?». Описываются составляющие литературного развития. Обобщен опыт использования авторского материала - дидактических игр к литературным произведениям для дошкольников разных возрастов. Описан набор универсальных и унифицированных приемов работы с интерактивным комплексом Smart Board.

**Ключевые слова:** дошкольный возраст, литературное развитие; интерактивные игры, дидактические игры.

Одной из основополагающих фундаментальных потребностей ребенка является необходимость получения новых впечатлений и знаний. Раздвинуть рамки, буквально преобразовать предметно-развивающую среду детского сада позволяет внедрение современных технологических средств. Вокруг этих «умных» и «красивых» устройств складывается особое обучающее пространство, в котором дошкольник может действовать самостоятельно или в команде, общаясь с педагогом и другими детьми. Дошколят объединяет процесс «отгадывание» - деятельность, связанная с интеллектуальным поиском и решением задач. И чем меньше информации дается ребенку в готовом виде, чем чаще малыш работает на пределе познавательных возможностей, используя для постижения окружающего мира предыдущий опыт и собственный когнитивный потенциал, тем интенсивнее и полноценнее идет детское развитие. Такой общеразвивающий эффект оказывает SMART Table – умный стол, а точнее, на умственный рост ребенка влияет выполнение специальных заданий, интерактивных игр, хранящихся в памяти оборудования.

Сегодня ИКТ начинают занимать свою нишу в воспитательно – образовательном процессе дошкольных учреждений, что позволяет:

* показать информацию на экране в игровой форме, что вызывает у детей огромный интерес, так как это отвечает основному виду деятельности дошкольника – игре;
* в доступной форме, ярко, образно преподнести дошкольникам материал, что соответствует наглядно-образному мышлению детей дошкольного возраста.
* привлечь внимание детей движением, звуком, мультипликацией, но не перегружать материал этим;
* способствовать развитию у дошкольников исследовательских способностей, познавательной активности, навыков, талантов.

*Возникает вопрос:* как использовать информационно-коммуникационные технологии в процессе ознакомления дошкольников с детской литературой?

Итак, охарактеризуем наглядные методы, которые используют при ознакомлении дошкольников с художественной литературой с применением ИКТ.

Прежде всего, педагог на занятии по выразительному чтению должен заинтересовать детей, но в настоящее время с этим возникают большие трудности. Современного дошкольника окружает большое количество различных источников информации. Развлекательная направленность современных информационных технологий способствует изменению особенностей восприятия. Детям дошкольного возраста необходимы яркие и динамические образы, быстрая смена визуального и звукового ряда, спецэффекты.

С помощью программы «SMART Noteboоk», разработанной для интерактивной доски, возможно создание различных интерактивных дидактических игр.

В своей работе мы используем разработанные нами дидактические игры на литературные произведения разных возрастов: лото к русской народной сказке «Рукавичка»; лото к русской народной сказке «Гуси-лебеди»; «бродилк»а к сказке Ш. Перро «Красная шапочка»; дидактическое упражнение к русской народной сказке «Кот, Петух и Лиса»; игра на внимательность к сказке Д.Н. Мамина-Сибиряка «Про Храброго зайца, Длинные уши, Косые глаза, Короткий хвост»; лото к русским народным сказкам «Теремок» и «Лисичка со скалочкой». Дидактическая игра к рассказу Л.Н. Толстого «Косточка»

Польза применения дидактической игры в процессе ознакомления детей с художественной литературой заключается в том, что они дают возможность детям дошкольного возраста напомнить сюжетные детали литературного материала, запомнить последовательность сюжета. Кроме того, педагог получает возможность контролировать качество усвоения литературного материала, а также помогать детям вспомнить главных героев произведений.

Цель игры: закрепление знаний дошкольников о русских народных сказках.

Задачи игры. Образовательные: различать сказки, их героев, закреплять названия русских народных сказок.

Развивающие: развивать мышление, воображение, наблюдательность и зрительную память дошкольников; развивать способность детей к анализу, дедукции, развивать познавательную и речевую активность дошкольников.

Воспитательные: воспитывать интерес к чтению художественной литературы и жанру сказок.

Задания: детям предлагается отгадать сказку, внимательно изучив слайд. Далее ребенок попадает на игровое поле с заданиями по прочитанному материалу. На слайде его встретит «Волшебный куб», или «Ходила-бродилка», с помощью чего ребенок будет продвигается по игре и выполнять задания. В Игре он встретится с заданиями, которые помогут закрепить полученные знания по сюжету сказки. Педагог просит дошкольников внимательно изучить картинку, после чего выполнить условия игры.

Таким образом, использование ИКТ в процессе знакомство детей дошкольного возраста с художественной литературой повышает мотивацию к чтению произведений детской литературы, способствует литературному развитию детей дошкольного возраста. Обусловливается это мультимедийным эффектом (сочетанием звука, ярких образов, интерактива), благодаря чему это остается в памяти детей надолго.

Следует отметить, что дети воспринимают произведения художественной литературы лучше, если презентация создается с применением ярких и понятных образов. Это обусловливается тем, что старшие дошкольники, как правило, не умеют читать, поэтому буквы будут не эффективны. Образы должны быть реалистичные, четкими, чтобы их было легко рассмотреть даже с дальних рядов.

Таким образом, работа с интерактивной доской Smart Board позволит по-новому использовать в образовательной деятельности дидактические игры в совместной и самостоятельной деятельности ребёнка, а также станет эффективным способом мотивации и индивидуализации обучения, развития творческих способностей и создания благоприятного эмоционального фона.

**Литература**

1. Подходы к классификации дидактических игр [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://studfiles.net/preview/2230642/page:16/ (Дата обращения: 03.10.2023)
2. Описание SMART Technologies [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.smarttech.ru/index.php (Дата обращения: 03.10.2023)
3. Сиганова Т. В. Современные технологии в ДОУ. Омск : ОмГТУ, 2010. 56 с.