**Инновационный проект «Инновационные подходы достижения реализации регионального проекта " Современная школа"**

**национального проекта "Образование".**

**МУНИЦИПАЛЬНАЯ ИННОВАЦИОННАЯ ПЛОЩАДКА**

**«Развитие межполушарного взаимодействия,**

**как основы интеллектуального развития детей»**

**Мастер-класс:**

**«Интерактивные игры и упражнения с использованием**

**методов эйдетики»**

**Творческая подгруппа МДОУ № 170, 102, 97, 192, 158**

**Дата проведения: 04.03.2021г.**

**Старший воспитатель: Кокорева Д.В.**

**Полякова Н.В.**

1 слайд. Добрый день! Сегодня мы представляем опыт работы муниципальной инновационной площадки «Развитие межполушарного взаимодействия, как основы интеллектуального развития детей» по теме: «Интерактивные игры и упражнения с использованием методов эйдетики».

2-3 слайд. В переводе с греческого «Эйдос» - обозначает «образ».

Эйдетика - это методика обучения, которая развивает способность мыслить образами, учит методам запоминания информации, способствует развитию воображения. Это характер памяти, основанный преимущественно на зрительных впечатлениях, позволяющий удерживать и воспроизводить живой образ, воспринятого раннего явления или предмета.

4 слайд. Термин «Эйдетизм» и «эйдетика» были введены в науку сербским учёным Виктором Урбанчичем в 1907 году, который выяснил, что это специфический вид памяти, который способен на образном уровне воспроизводить предметы или явления.

В России в 20х и 30х годах изучением и применением этого вида памяти

занимались ученные Л.С. Выготский, А.Р. Лурия, Г.С. Фейман и другие.

В 1989 году в России открылась первая школа эйдетики для детей и взрослых. Ее основатель - Матюгин Игорь Юрьевич, доктор педагогических наук, который разработал основу эйдетики.

5-7 слайд. Основа эйдетики – это метод ассоциаций.

Сейчас мы представим примеры упражнений и игр, которые мы с вами применяли и применяем в своей практической деятельности в работе с детьми для развития памяти. Это и есть эйдетика.

8 слайд. Этот метод строится на принципе образных ассоциаций, благодаря которым ребенок может быстрее, качественнее запоминать материал, сохранить его и легко воспроизвести. Все знают, как легко запомнить все цвета радуги по нехитрой прибаутке «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан». Дело в том, что проговаривая эти стихи, мы явно представляем себе «радужного фазана». Образ доступный воображению, да плюс положительные эмоции - в результате, в памяти надолго сохраняется яркая информация. Именно, так работает память ребенка. Такую психическую особенность необходимо использовать в обучении.

9 слайд. **Правила организации игр с использованием методов эйдетики:**

* 1. Каждая игра – это комплекс задач, которые ребенок выполняет с помощью картинок, игрушек, тактильных карточек, кубиков, кирпичиков и тому подобное.
* 2. Задачи даются ребенку в разных формах: в виде моделей, схем, плоскостного рисунка, письменных и устных инструкций.
* 3. Задачи размещены в порядке нарастания сложности, т. е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.
* 4. Большинство игр не исчерпывается предложенными образцами, а позволяют детям составлять новые варианты заданий, заниматься творческой деятельностью.
* 5. [Игры](https://chudor.ru/igry-dlya-detej) не совместимы с принуждением, создают атмосферу свободного и радостного творчества.

10-12 слайд. Но мы и наши дети живём в современном мире. И применение различных гаджетов уже ни у кого не вызывает никаких вопросов. Это современно, практично, удобно.

Сейчас существует достаточное количество различных программ для создания интерактивных игр и упражнений в том числе и по эйдетике.

**ПРОГРАММЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР И УПРАЖНЕНИЙ**

13-19 слайд. Наиболее распространены при создании игр и упражнений по эйдетике такие программы, как Microsoft PowerPoin и [LearningApps](https://learningapps.org/).

**Microsoft PowerPoin**

Работать в среде PowerPoint удобно и полезно в связи с тем, что эта программа всегда под рукой.

Не требуется интернет-соединения. Как правило, у вас уже имеется определённый опыт работы с этой программе презентаций.

Если вы знаете для чего нужны таких два инструмента, как  гиперссылки и триггеры, то вам уже по силам создавать дидактические упражнения и даже игры для их использования на интерактивной доске.

**(Триггер** — это интерактивное средство анимации, позволяющее задать действие выделенному элементу. Его можно применить к любому объекту на слайде (это может быть фрагмент текста, изображение или звук).

Сервис **LearningApps** является **приложением** Web 2.0 для поддержки образовательных процессов в учебных заведениях разных типов, которое позволяет создавать интерактивные учебно-методические **приложения** по разным направлениям. В LearningApps.org есть богатая копилка уже готовых разработанных игр, которые для удобства разбиты на категории.  
   Незарегистрированный пользователь может просматривать игры, играть в них. Зарегистрированный же пользователь имеет белее широкий спектр возможностей. Используя значок «Запомнить и положить в мои приложения», который есть внизу каждой игры, зарегистрированный пользователь легко может сохранить понравившуюся игру в своем личном кабинете. Теперь игра  легко найдется, тогда когда она вам понадобится. Зарегистрированный пользователь может создавать игры сам, используя в левом нижнем углу любой игры значок «Создать подобное приложение».  
  Для того чтобы создать свою игру,  можно найти подобную в копилке, а можно выбрать вкладку «Новое упражнение» и LearningApps.org снова порадует вас разнообразием. Можно создать игры  типа «Найди пару», «Хронологическая линейка», «Классификация» и другие. Обозначенный  сервис позволяет делать кроссворды, пазлы, игры типа «Кто хочет стать миллионером». Для неопытных пользователей разработаны удобные подсказки, которые помогут в работе. после создания игры пользователь может используя настройки приватности опубликовать игру или оставить ее только в своем личном пользовании.  
  LearningApps.org позволяет выстраивать тесное взаимодействие с семьями воспитанников. Получая ссылку для отправки по электронной почте или размещения на сайте, игры также можно выкладывать на курс  дистанционного обучения, который разработан в дошкольной организации, а также отправить сообщением в социальных сетях или через электронную почту.  
  Таким образом, e интернет-сервисf LearningApps.org есть несколько положительных направлений :

* бесплатный;
* возможность работать на русском языке;
* быстрота создания игры;
* моментальная проверка правильности выполнения;
* богатая коллекция разработанных игр, которая постоянно пополняется;
* для удобства работы имеются готовые шаблоны;
* можно делиться ссылкой.

 Минус  сервиса - это невозможность работать без интернета.   
 Таким образом,  сервис LearningApps.org существенно облегчает работу педагога-дошкольника. Знакомство с новыми сервисами позволяет повышать информационно-коммуникационную компетентность педагога, его способность решать профессиональные педагогические задачи с привлечением ИКТ-технологий.

* **Специализированное программное обеспечение**

Большое распространение получили следующие программы для подготовки учебных материалов:

[**WizTeach**](https://www.delight2000.com/for-education/po_ib/wizteach/),

[**Qwizdom Oktopus**](https://www.delight2000.com/for-education/po_ib/oktopus/),

[**RM EasiTeach Next Generation**](https://www.delight2000.com/for-education/po_ib/easiteach/).

Однако наиболее универсальной является [**SMART Notebook**](http://didaktor.ru/ispolzovanie-smart-notebook-dlya-organizacii-onlajn-urokov/)

Впрочем, серьёзным минусом всех этих программ является их дороговизна. Бесплатные версии серьёзно ограничены.

**Конструкторы интерактивных упражнений**

* [**LearningApps**](https://learningapps.org/) — платформа, с помощью которой можно создать 20 видов интерактивностей, в основном вполне подходящих для интерактивной доски.
* [**Classflow**](https://classflow.com/) — уникальный многофункциональный сервис, который интегрирует в себе функции интерактивной доски, конструктора интерактивных уроков, тестов, опросов и дидактических игр. Имеет русскоязычную версию.
* [**Study Stack**](http://didaktor.ru/kak-sozdat-didakticheskie-uprazhneniya-v-srede-study-stack/) — один из лучших конструкторов интерактивных упражнений. Он позволяет создавать флэш-карточки, кроссворды, тесты, поиск слов и другие игровые упражнения в  любой области.
* [**Raptivity**](http://didaktor.ru/vozmozhnosti-konstruktora-interaktivnostej-raptivity/) —коллекция интерактивных конструкторов. В течение **14 дней** вы можете воспользоваться конструктором  бесплатно и использовать созданные упражнения не только онлайн, но и **загрузить на свой компьютер, чтобы работать в дальнейшем автономно, без доступа в Интернет**.
* [**GamiLab**](http://didaktor.ru/gamilab-konstruktor-didakticheskix-igr/)— онлайн-платформа, где вы можете легко найти готовые или создать, увлекательные дидактические и развивающие игры.
* [**Purpose Games**](http://didaktor.ru/sozdanie-interaktivnyx-uprazhnenij-v-srede-purpose-games/) — бесплатный сервис, который во многом напоминает  [LearningApps](https://learningapps.org/).