**Мультимедийная презентация как форма электронного образовательного ресурса**

**Шамбарова Юлия Геннадьевна**

*Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение "Центр развития ребенка – детский сад № 87" городского округа Самара*

Эл.адрес: [lady.shambarova@mail.ru](mailto:lady.shambarova@mail.ru)

Использование компьютерных средств позволяет повысить мотивационную готовность детей к проведению коррекционных занятий путем моделирования коррекционно-развивающей компьютерной среды. Общение с компьютером вызывает у детей интерес, сначала как к игровой, а затем и как к учебной деятельности. Поскольку у дошкольников преобладает непроизвольное внимание, то применение компьютерных технологий становится особенно целесообразным, так как представляет информацию в привлекательной, интересной форме, что не только ускоряет запоминание, но и делает его осмысленным и долговременным.

Один из возможных путей повышения эффективности и результативности образовательного  процесса заключается в применении педагогами электронно- образовательных  ресурсов (ЭОР).

 Что же это такое?

Электронными образовательными ресурсами называют такие материалы, для воспроизведения которых используются электронные устройства. Это совокупность средств программного, информационного, технического и организационного обеспечения, электронных изданий, размещаемая на машиночитаемых носителях или в сети [2].

Какими бывают ЭОР?

Конечно, большое значение имеют информационные ЭОР. Работа с такими электронными ресурсами предполагает деятельность воспитанников с: буквами,  иллюстрациями, анимациями, видеофрагментами, аудио-фрагментами, схемами и моделями.

В практических электронных ресурсах организация деятельности детей включает в себя конструирование, выполнение заданий и решение задач с подсказками и без,  наблюдение за объектами, явлениями, процессами, выполнение практических работ, проведение учебного мини-исследования. Контрольные, в свою очередь, дают возможность выполнять упражнения с возможностью самопроверки, конструировать различные объекты [1].

В электронных образовательных ресурсах можно создавать различные интересные продукты. Таким является презентация. Презентация — это отличный способ создать огромное множество обучающих пособий, мини-мультиков и интерактивных игр.

Презентация позволяет создавать не только визуальное сопровождение, но, при должном подходе, можно создать хорошую игру.

Образовательные электронные ресурсы позволяют реализовывать множество коррекционно-образовательных задач. Через презентации мы может не только выполнять показ наглядности, но и развивать лексико-грамматическую сторону речи детей с ОВЗ.

Важно помнить, что сама по себе презентация хоть и привлекает большее внимание детей, нежели дидактические пособия бумажного варианта, её наполнение не может включать в себя только упражнения и тексты. Нам все также важен сюрпризный момент, строящийся на основе игры. Например, приглашаем детей отправиться в путешествие, чтобы помочь герою сказки и узнать много нового.

Как создать качественный и интересный продукт с помощью мультимедийной технологии Microsoft Power Point?

Для начала мы должны определиться с тем, что хотим создать. Это будет наглядное представление материала по изучению какой-то темы с детьми или дидактическая игра. В случае показа материала через презентацию необходимо помнить требования по оформлению:

- на титульном листе указываются название презентации, ее автор.

- заголовки всех слайдов желательно выполнять в едином стиле по цвету, шрифту, начертанию, размеру;

- в конце заголовков точка не ставится;

- размер и цвет шрифта подбираются так, чтобы написанное было хорошо видно;

- подчеркивание не используется;

-графические изображения должны быть четкими, хорошего качества, единого стиля.

Фоновое оформление слайдов не должно быть ярким, чтобы не отвлекать внимание воспитанника от главного-изучения материала.

Создание дидактической интерактивной игры с помощью презентаций требует большего времени, однако конечный продукт будет приятно удивлять вашего воспитанника на занятиях.

Требования к оформлению остаются прежними. Определяемся в небольшим сюжетом нашей игры. Например, помочь героям-путешественникам собрать части карты, чтобы найти сундук с сокровищами, параллельно решая коррекционно-образовательные задачи в ходе заданий. Важно знать меру, что хоть это и игра, излишнее включение в слайды анимированных изображений (gif) будет отвлекать внимание ребенка. Наша задача остается первостепенной-научить детей чему-то новому.

Чтобы наша игра не была похожа на смены картинок на слайдах, мы можем использовать интересный элемент механики презентаций-«триггеры».  Триггер – объект на слайде, щелчок по которому анимирует его или другие объекты слайда [3]. Применение триггеров в презентации придает игровой момент и интерактивность самой презентации. картинки, тексты, отдельные слова могут появляться не по порядку, а в произвольном порядке по замыслу и по мере выполнения задания.

По желанию мы может добавлять аудиозаписи к героям игры или музыкальные эффекты для большего погружения в игру.

Пример создания простых игровых элементов на слайде.

Изображение выглядит как Мультимедийное программное обеспечение, снимок экрана, программное обеспечение, Графическое программное обеспечение

Автоматически созданное описание

**Рис.1**

1. Для начала нам необходимо назвать нашу будущую игру и выбрать фон. Для этого во вкладке «вставка» выбираем желаемый вариант выбора фона. Есть иной способ: для этого нам надо заранее найди в браузере подходящую картинку и скопировать её. Затем с помощью комбинации клавиш CTRL+V выполняется вставка фона на слайд автоматически.
2. Аналогичным образом выбираем и вставляем героя нашей игры.

Изображение выглядит как снимок экрана, Мультимедийное программное обеспечение, Графическое программное обеспечение, программное обеспечение

Автоматически созданное описание

**Рис.2**

1. Далее занимаемся составлением задания. Выбираем фигуру во вкладке «вставка», в которой будет написано задание(например, задание на активизацию и пополнение словаре по теме «фрукты»).

Изображение выглядит как текст, Мультимедийное программное обеспечение, снимок экрана, Графическое программное обеспечение

Автоматически созданное описание

**Рис.3**

На этом этапе мы можем включить в работу «триггеры». После того, как мы определились на какие объекты на слайдах будет применены «триггеры», нажимаем на вкладку «анимация».

Для объектов, а в данном задании для примера это фрукты, выбираем анимацию «выхода». Для этого нам надо выбрать объект на слайде, понравившуюся анимацию и нажать на «триггер». В «триггерах» находим наш объект и выбираем его. Таким образом, правильные объекты при нажатии должны исчезать.

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

**Рис.4**

«Неправильные объекты»-овощи, должны оставаться. Нажимаем на объект, выбираем анимацию из блока «выделение», «триггер» и соответствующее наименование объекта из списка.

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

**Рис.5**

Если следовать данной механике игр в PowerPoint, получится качественный и интересный продукт.

Следует помнить, детям до 5 лет не рекомендуется пользоваться компьютером. Детям пяти - семилетнего возраста можно пользоваться компьютером не более 10-15 минут в день 3-4 раза в неделю. Регулярно проводить гимнастику для глаз: во время работы необходимо периодически переводить взгляд ребенка с монитора каждые 1, 5-2 мин. на несколько секунд, так же важна и смена деятельности во время занятия [4].

Таким образом мы можем сказать, что использование ЭОР в дошкольном учреждении позволяет сделать образовательный процесс простым и интересным для детей, а так же способствует повышению его эффективности.

Литература

1. Горвиц Ю.М., Чайнова Л.Д., Поддьяков Н.Н., Зворыгина Е.В. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. М.: ЛИНКА-IIPЕСС, 2008г
2. Мосолков, А. Е. Электронные образовательные ресурсы нового поколения (ЭОР) [Электронный ресурс]. − Режим доступа: <http://www.metod-kopilka.ru/page-article-8>.
3. Короповская В.П. Методика создания интерактивного плаката средствами редактора PowerPoint (использование интерактивных плакатов в образовательной деятельности): учебно-методическое пособие. – Мурманск: ГАУДПО МО «ИРО», 2015. – 44 с., 34 ил.
4. СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03. Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы.