**«ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОНЛАЙН ИГРЫ ЧЕРЕЗ ВВЕДЕНИЕ СИСТЕМЫ QR код»**

*Скляренко Юлия Владимировна, воспитатель*

*МБДОУ ДС КВ№ 29 г. Ейск*

Воспитатель – самая интересная, многогранная и увлекательная профессия. Выбор своей профессии я определила ещё, учась в школе в начальных классах. Меня всегда манил мир маленьких «почемучек», для которых ты являешься второй мамой, с каждым днём ждёшь встречи с ребятнёй и ищешь новые инновационные формы работы, которые смогут открыть индивидуальные возможности каждого ребёнка и создать положительный эмоциональный настрой от прожитого дня в детском дошкольном учреждении.

Я считаю, что современный воспитатель недолжен стоять на месте, он просто обязан расти и развиваться в своей профессии. Ведь от педагога зависит многое! Воспитатель является образцом для своих «почемучек», именно он закладывает фундамент инициативной, творческой и коммуникабельной личности ребёнка.

В свою очередь я каждый день совершенствуюсь, стараюсь для своих маленьких ребят провести педагогические мероприятия наполненными ярким содержанием, увлекательным процессом, в котором дети захотят получать знания. Одним из таких методов работы на мой взгляд является применение интерактивных онлайн игр через введение системы QR код. Основное обучающее воздействие оказывает наглядный дидактический материал, который заложен в каждой интерактивной игре. Применение интерактивных игр на занятиях вызывает у дошкольников стремление к поиску правильного решения, к размышлению. С помощью интерактивных игр можно с детьми закрепить абсолютно любую пройденную тему.

 Перед воспитателем, сумевшим освоить ИКТ и систему QR код открываются безграничные возможности для эффективной творческой и педагогической работы.

На мой взгляд, интерактивные онлайн игры через введение системы QR код открывают возможности перед педагогами из других регионов, родителей и детей. Каждый ребёнок, находясь дома или в отпуску с родителями может пройти игру и знать о чём было педагогическое мероприятие в саду. Необходимо только навести планшет, телефон или любое считывающее устройство на QR код при наличии доступа к сети «Интернет».

Применение такой инновационной технологии в моей работе нашло положительный отклик от детей и родителей, благодаря чему совместное время провождения ребёнок- родитель стало наполнено коммуникативным общением.

**Примеры авторских интерактивных игр, разработанных мною для закрепления тем малой Родины – Краснодарский край:**

1. **«Выбери среди картинок животное, не проживающее на территории Краснодарского края»**

**Цель:** Обобщать знания детей о флоре и фауне Краснодарского края, расширить представления о многообразии природы родного края.

Задачи: Закрепить знания детей о животных, не проживающих на территории Краснодарского края и занесённых в Красную книгу Краснодарского края.

•        Развивать умение находить правильные ответы, путём рассуждения.

**Ход игры:** Детям предлагается внимательно рассмотреть иллюстрации. Ребенок выбирает из предложенных картинок две, по его мнению, правильных и отмечает галочкой. Если ребенок сделал правильный выбор, прямоугольник выделяется зелёным цветом, если нет – картинка не выделяется, а показывается правильный ответ.

[**https://learningapps.org/watch?v=p4soeebe322**](https://learningapps.org/watch?v=p4soeebe322) ****

1. **«Как выращивают хлеб»**

**Цель:** Закрепить знания детей о процессе выращивания хлеба.

**Задачи**:

* Систематизировать представление о том, как хлеб пришел к нам на стол, обратить внимание на содержание труда людей, на их слаженность и взаимопомощь в работе.
* Формировать представления о машинах и предметах облегчающих труд людей при выращивании зерновых культур и изготовлении хлеба.
* Закрепить знания детей о том, что хлеб – это один из самых главных продуктов питания в России.
* Воспитывать в детях чувство уважения к труду людей и к хлебу.

**Ход игры:** Детям предлагается внимательно рассмотреть карточки. Необходимо соединить картинку по этапам, как хлеб попадает к нам на стол, от зерна пшеницы. Если две карточки наложены правильно друг на друга, то они исчезают, если нет остаются на экране. На экране есть подсказка, карточка – алгоритм выращивания хлеба.

[**https://learningapps.org/watch?v=pae9g2z2322**](https://learningapps.org/watch?v=pae9g2z2322)

****

1. **«Одень казака с казачкой»**

**Цель:** Способствовать развитию внимания и мышления при классификации предметов одежды кубанских казаков и казачек.

Задачи:

* Совершенствовать умение различать одежду кубанских казаков, казачек, её название, назначение.
* Воспитывать интерес у детей к национальным костюмам.

**Ход игры:** На игровом поле появляются две куклы, с права казачка, с лева казак. По центру между ними проявляются картинки с предметом одежды, ребёнку необходимо назвать предмет и наложить его на сторону с казаком или казачкой. В конце игры ребёнок сможет проверить правильность своих действий. Для этого эму необходимо нажать на стрелочку в правом нижнем углу, если всё правильно, квадраты выделяются зелёным цветом и появляется надпись: у тебя всё получилось, если неправильно, то выделяется карточка красным цветом и ребёнок может её перенести на правильную сторону.

[**https://learningapps.org/watch?v=podsvbhxj22**](https://learningapps.org/watch?v=podsvbhxj22) ****

Такой интересный инновационный подход в обучении детей я считаю необходимым для продолжения в своей работе, на достигнутом не буду останавливаться.