**Использование интерактивных технологий в изобразительной деятельности.**

«Рисование – процесс дыхания души» - отмечал Василий Кандинский. Рисование –это не столько фактическая передача увиденного, сколько выражение своих чувств, эмоций, психологическая разгрузка - средство самораскрытия. А ребёнку очень важно иметь возможность свободно выражать свой внутренний мир. Для него рисунок – это своеобразный способ общения с внешним миром. Посредством рисования он может выразить свою радость или боль, свои страхи, вопросы, фантазии, своё отношение к окружающим.

Моя цель - помочь детям познать окружающую действительность, развить у них наблюдательность, научить шире и разностороннее видеть окружающий мир, воспитать в них чувство прекрасного, развить личностные способности. Это предполагает знакомство детей с широтой и многообразием поля художественно-изобразительной деятельности; знакомство с работами Великих Мастеров, художниками современности, а так же создание и восприятие художественных образов.

В последнее время, к сожалению, у некоторых детей по ряду причин наблюдается снижение мотивации к изодеятельности, познавательной активности и, как следствие, отказ от выполнения заданий.

Казалось бы, демонстрация наглядного материала может возбудить новые силы, позволит преодолеть утомляемость. Но обнаруживается недостаточное оснащение этого самого демонстрационного материала (нет возможности познакомить детей с творчеством современных художников, работающих в нетрадиционной технике, например, 3Dграфикой, рисунками отпечатками пальцев и т.д.)

В своей практике работы с детьми я убедилась: проблема решается с помощью игровых приёмов. Ведь игра – ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста. Однако и игры и игрушки в наше время претерпели изменения– дети уже не довольствуются куклами, машинками и мягкими игрушками, не в меньшей степени (а может даже и в большей) их интересуют гаджеты, компьютерные игры.

Я решила этим воспользоваться, и, объединив 2 проблемы, решать их посредством интерактивных технологий, а конкретнее – мультимедийных игр.

Значение компьютерных средств в развитии современного дошкольника нашло отражение в программе "Истоки" (1995 год), созданной учеными Центра "Дошкольное детство" им. А.В. Запорожца. В ней указывается, что компьютер – специфическое "интеллектуальное орудие" человека, позволяющее решать задачи деятельности на новом информационном уровне.

С целью повышения познавательной активности, мотивации к продуктивным видам деятельности, а так же развития любознательности, творческих способностей, я ввела практику работы по изобразительной деятельности игровых интерактивные технологии, основываясь на интересе детей к компьютерным играм.

Цель, которую я поставила перед собой, была достигнута через решение следующих задач:

* Создать условия для повышения мотивации к продуктивным видам деятельности и развитию детского творчества;
* Использовать компьютерные средства деятельности для развития познавательных процессов дошкольников, таких как мышление, внимание, воображение;
* Развивать способности к изодеятельности (чувство цвета, формы, композиции) средствами мультимедийных игр;
* Развивать фантазию и художественно-творческие способности детей.

Мультимедийные игры, созданные на электронной платформе MicrosoftPowerPoint я выбрала потому, что их основными достоинствами считаю следующее:

* органично вписываются в образовательную деятельность по изо;
* позволяют мне самостоятельно скомпоновать учебный материал, исходя из особенностей детей разных подгрупп, обеспечивая личностно-ориентированный подход;
* картинность иллюстрированного материала, даёт толчок детской фантазии, работе творческого воображения, позволяет сделать образовательную деятельность насыщеннее, продуктивнее, эмоционально богаче, что позволяет легче и быстрее усвоить материали, как следствие повышает качество продуктивной деятельности;
* при правильном решении проблемных задач, поощрение ребёнка компьютерным персонажем вызывает эмоциональное удовлетворение, стимулируя к дальнейшей деятельности.
* мультимедийные игры несут в себе образный тип информации, основываясь на физиологических особенностях детей данного возраста (формирование или наличие наглядно-образного мышления), задействуя различные каналы восприятия, что позволяет заложить информацию не только в фактографическом, но и в ассоциативном виде в память детей.

Система работы по развитию изобразительного творчества с применением ИКТ строится в соответствии со следующими принципами:

* **психологической комфортности** подразумевает снятие стрессообразующих факторов, получение удовольствия от самой деятельности
* **творчества (креативности)** ориентирует на творческое начало, приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности
* **целостного представления о мире** основывается на формировании научной картины мира, личностного отношения ребенка к полученным знаниям
* **вариативности**  – понимание возможности различных вариантов решения задачи
* **природосообразности** призывает учитывать возрастные, индивидуальные особенности детей, зоны ближайшего развития и перспективы развития.

**Формы организации и в виды работы:**

* Подгруппа (непосредственная образовательная деятельность);
* Индивидуально или микрогруппа (коррекционная работа, работа с детьми, опережающими художественное развитие детей своего возраста)
* Фронтально (развлечения, праздники)

**Типы игр:**

***Игры на внимание способствующие формированию у ребенка сенсорных эталонов:*** «Найди отличие», «Найди форму (цвет) в комнате (на себе)», «Что лишнее?», «Замок с секретом», "Испечём торт на день рождения"

***Ориентировка на плоскости (в пространстве):*** «Составь натюрморт», «Составь пейзаж» развивается понятие близко-крупно-большой, далеко-мелко-маленький.

***Развитие памяти:*** «Узнай сказку (картину) по фрагменту», «Чья тень?», «Найди сегменты картин».

***Интеграция музыкального и художественного творчества*** «Подбери музыку к картине», «Какой инструмент может озвучить картину?», «Настроение в живописи и музыке».

***Систематизации и классификации***: «Что лишнее?» на дифференциацию цвета, жанров картин.

***Исследования*** «Смешивание красок» и так далее.

***Познавательные:*** виртуальные путешествия по уголкам природы, музеям, тематические картинные галереи, история праздников и события в жизни;

«Тайны Вселенной», «Этот загадочный белый», «Холодинка и Тёплышко»

**Так же я придерживаюсь негласных правил работы с игрой**

* Не прерываю игру ребенка до завершения эпизода
* Дети заканчивают игру с сознанием успешно выполненного дела, с положительными эмоциями.
* Не решаю поставленную проблему за детей, даю право на ошибку и её исправление. Играю вместе с детьми, а не за них.
* Не использую интерактивные технологии на каждом занятии, т. к. при подготовке и организации от меня и от детей, требуется больше интеллектуальных и эмоциональных усилий, чем при обычной подготовке. А при частом использовании ИКТ у детей теряется особый интерес к ним.
* Соблюдаю условия для сбережения здоровья ребенка:
* Отвлекаю от экрана, акцентируя внимание на демонстрируемую натуру или себя (какими бы огромнымположительным потенциалом не обладали игры-презентации, но заменить живого общения педагога с ребенком они не могут и не должны);
* после занятий провожу гимнастику для глаз;
* опираюсь на СаНПиНы (указать пункт).

Результаты моего опыта подтверждают, что использование мультимедийных игр является эффективным способом повышения мотивации и развития творческих способностей дошкольника. У детей наблюдается эмоциональная отзывчивость, обогащение детского замысла, разнообразие продуктов детского творчества, повышается уровень развития познавательных процессов.