

*Составитель: Барбарина О.А., воспитатель ВКК*

## **Мастер-класс для педагогов на тему «Создание интерактивных игр для детей дошкольного возраста в программе Power Point»**

*Продолжительность: 30-40 мин.*

**Цель:** знакомство с алгоритмом и обучение технологии создания интерактивных дидактических игр для детей дошкольного возраста, а так же оптимизация формирования профессиональной готовности воспитателей ДООУ к самостоятельной разработке интерактивного программного продукта в рамках целевых ориентиров ФГОС ДО.

### **Задачи:**

- Сформировать представление о новых возможностях применения презентаций при создании электронных приложений к занятиям;
- Формирование умений создания и настройки презентаций;
- Обучение приемам создания интерактивных дидактических игр;
- Формировать профессиональную направленность педагога на разработку и реализацию интерактивного программного продукта в рамках целевых ориентиров;
- Стимулировать активную позицию педагога в реализации ФГОС ДО через интеграцию традиционного опыта и ИКТ в разработке интерактивного программного продукта.

**Оборудование:** ноутбуки, компьютеры; мультимедийный проектор; презентация-сопровождение мастер-класса; презентация-пример дидактических игр.

**Практическая значимость мастер-класса:** в последнее время к педагогу предъявляют высокие требования. Воспитатель должен владеть компьютером, изготавливать презентации и игры для детей. Программа PowerPoint предоставляет большие возможности для создания интерактивных игр. Современные ИКТ средства позволяют нам значительно расширить привычный набор учебных упражнений, дополнив их интерактивными дидактическими играми. Такие игры позволяют снять рабочее напряжение с учащихся и при этом повысить их интерес и познавательную активность, их можно использовать на различных этапах: в качестве тренировочного упражнения, во время подведения итога и т. п.

### **Ожидаемый результат:**

- ✓ У педагогов расширятся представления о новых возможностях применения презентаций при создании электронных приложений к занятиям;
- ✓ Будут сформированы первоначальные умения настройки презентаций, и навыки применения приемов при создании интерактивных дидактических игр;

- ✓ Сформирована профессиональная направленность педагога на разработку и реализацию интерактивного программного продукта в рамках целевых ориентиров.

## Содержание мастер-класса

Здравствуйтесь, уважаемые коллеги.

Я считаю, что именно педагоги-дошкольники всегда умеют совмещать интересное с необходимым. Поэтому, предлагаю всем вам сегодня стать участниками создания интерактивной игры.

**Слайд 2** В чем принципиальное отличие интерактивной игры от обычной иллюстрации? Конечно же, активной работой играющего, возможностью самостоятельно выбрать вариант ответа и тут же увидеть верный он или нет. Для педагога же еще важна и ее дидактическая направленность.

**Слайд 3** Основными компонентами дидактической игры являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактическая задача, оборудование, результат игры.

Интерактивная дидактическая игра - современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

Она имеет определенный результат, который является финалом игры, придает игре законченность. Он выступает, прежде всего, в форме решения поставленной учебной задачи и дает дошкольникам моральное и умственное удовлетворение. Для воспитателя результат игры всегда является показателем уровня достижений, или усвоения знаний, или в их применении.

Сегодня хочу поделиться своим опытом создания таких игр средствами программы Microsoft PowerPoint. И начну свой рассказ с описания создания простой игры – «Овощи-фрукты». Такая игра может быть использована на различных занятиях, так как позволяет комбинировать различные объекты.

**Слайд 4** Создание интерактивной игры происходит в несколько этапов:

1. Уточнение идеи (тема, задачи).
2. Подбор материала (формулировка заданий, выбор фона и объектов).
3. Создание макета презентации и наполнение ее содержанием.
4. Определение эффектов для верного и неверного выборов и добавление их в презентацию.

*Рассмотрим каждый этап на конкретном примере*

1. Для начала вам нужно скачать с интернета картинки в определенную папку, которые вам будут нужны для игры, Сюда же можно скопировать фон для слайдов
2. Нажимаем правой кнопкой мыши на рабочий стол, выбираем «Создать», презентация Microsoft POWER POINT
3. Я захотела создать игру, которая позволила бы закрепить тему «Овощи-фрукты» (Ставлю цель для детей: Собрать овощи и фрукты в разные корзинки);
4. Создать новый слайд (пустой).
5. Выбираем фон слайда (картинка из папки или правой кнопкой мыши «Формат фона»).
6. Если картинка из папки, тогда нажимаем «Вставка, затем «Рисунок» и выбираем картинку с фоном, растягиваем по размеру слайда.
7. Не рекомендую выбирать цветные, отвлекающие внимание и никакой анимации.
8. На первом слайде пишем название нашей игры «Овощи-фрукты». Для этого в разделе «Вставка» выбираем команду WordArt, набираем название игры.
9. Создаем второй слайд, где размещаем разные овощи и фрукты (вкладка «Вставка» «Рисунок»)
10. Если у каждого слайда разный фон, то Размещаем овощи-фрукты, и снова выбираем фон (правой кнопкой мыши «Формат фона», либо картинка из папки, которую вы подобрали)
11. Возвращаемся к первому слайду, где нам нужно вставить текст «НАЧАТЬ ИГРУ». Оформим его в «кнопку». Нажимаем «Вставка», «Фигуры», находим «прямоугольник или овал», помещаем на слайд. Выделяем нашу фигуру и нажимаем «Формат», находим «Заготовка» и выбираем понравившийся эффект.
12. Теперь нам нужно сделать так чтобы наша кнопка заработала, для этого нужно щелкнуть по ней, выделив ее. Нажать «Вставка», затем «Действие». В появившемся окне выделить «Перейти по гиперссылке», выбрать «Следующий слайд», нажать «Ок»
13. Можно другим путем поставить на нее гиперссылку. Нажимаем правой кнопкой мыши на текст, в появившемся меню выбираем Гиперссылка».
14. Вылезает окно «Вставка гиперссылки», выбираем раздел «Место в документе» и делаем гиперссылку на тот слайд, где будет располагаться наше задание. Теперь при просмотре презентации наша кнопка будет переносить нас непосредственно к самому заданию.
15. Начинаем работать непосредственно над самим заданием. Добавляем на втором слайде надпись – задание: «Помоги Незнайке собрать фрукты в корзинку»
16. Теперь работаем со вторым слайдом: наша задача сделать так, чтобы при нажатии на фрукт, он отправлялся в корзинку, либо, при неправильном нажатии повернулось и осталось на месте. Выбираем вкладку «Анимация», «Настройка анимации», нажимаем нужную картинку и работаем с ней.

17. Выбираем «Добавить эффект», «Пути перемещения», «Нарисовать пользовательский путь».
18. Затем нужно сделать так, чтобы фрукт оказался поверх картинке «Корзинка». Для этого нажимаем на картинку с фруктом, выбираем вкладку «Работа с рисунками», «На передний план».
19. Рисуем пользовательский путь от фрукта к картинке «Корзинка». Затем выбираем «Область анимации». Теперь используем «Триггер». Добавьте переключатель на эффект анимации, чтобы он запускался по щелчку на картинке: щёлкните по стрелке рядом с эффектом в области задач и выберите команду «Параметры эффектов». В появившемся окне «Пользовательский путь» выберите вкладку «Время», нажмите на кнопку «Переключатели», выберите параметр «Начать выполнение эффекта при щелчке», в раскрывающемся списке выберите название изображения и нажмите на кнопку «Ок».
19. Теперь выбираем картинку «Овощ». Вкладка «Анимации», «Настройка анимации», «Добавить эффект», «Выделение»-«вращение». Здесь же можно добавить звуковое сопровождение.
20. Для этого выделяем картинку, находим «Вставка», «Действие», в открывшемся окне находим «Звук», выделяем его галочкой и выбираем тот звук, который необходим.
21. То же самое проделываем со следующими картинками овощей
22. Наша интерактивная игра готова. Нажимаем «Показ слайдов» и демонстрируем.

### **Закрепление материала**

Попробуем доработать свои дидактические игры.

Просмотр созданных игр. Обсуждение результатов.

Раздача алгоритмов создания интерактивных игр в программе Power Point.

Таким образом, использование ИКТ способствует повышению качества образовательного процесса, дает возможность существенно обогатить, качественно обновить воспитательно-образовательный процесс в детском саду и повысить его эффективность.

*Рефлексия «Эмоциональное письмо».* Для этого вам необходимо выбрать из предложенных эмоций картинку, соответствующую настроению на мастер-классе, с обратной стороны напишите свои пожелания, оставьте свои комментарии.