Мастер-класс на тему: «Создание интерактивных игр в программе Power Point»

Цель: обучение педагогов созданию дидактических интерактивных игр для детей дошкольного возраста.

Задачи:

• познакомить с возможностями программы Power Point

• формировать умение создавать и настраивать активные модули интерактивных дидактических игр

• развивать ИКТ- культуру, активность, самостоятельность.

Обоудование: столы, стулья по количеству участников, мультимедийный проектор, экран, сопроводительная презентация, ноутбуки для работы участников.

Ожидаемые результаты мастер-класса:

• возможность применения педагогами нового метода создания интерактивных заданий;

• практическое освоение участниками мастер-класса специальных знаний, умений, навыков и приемов в процессе работы;

• рост мотивации участников мастер-класса к использованию ИКТ в учебно-воспитательном процессе.

Ход мероприятия:

Актуальность темы

"Если бы компьютер не был изобретен

как универсальное техническое устройство,

его следовало бы изобрести специально

для целей образования".

Энтони Маллан

Информационные технологии занимают важное место в нашей жизни. Внедрение информационно-коммуникационных технологий в процесс обучения значительно расширяет методические средства и приемы педагогов, в том числе позволяет включать новые формы работы на занятиях, сделать их интересными и запоминающимися.

Использование мультимедийного сопровождения с помощью презентаций Power Point уже достаточно широко практикуется многими воспитателями. В

большинстве случаев, однако, эти презентации представляют собой набор текстового и графического материалов, последовательно предлагаемый воспитанникам. Используемая анимация часто носит оформительский характер. Применение анимации для решения дидактических задач встречается значительно реже. Такой мощный инструмент как компьютер должен решать и другие задачи образования. Он должен дать детям возможность применить свои знания, а также оценить правильность и эффективность этого применения. Для этого он должен иметь соответствующее программное обеспечение, в частности, презентации с более высоким уровнем интерактивности.

Одно из направлений для реализации этих возможностей – компьютерные игры с образовательным содержанием. Сочетание занимательности, эмоциональности с активным применением знаний, зависимость успешности в игровой ситуации от умения их применять, должно способствовать более глубокому усвоению материала. Это обуславливает целесообразность включения слайдов с интерактивными играми в обучающие презентации.

Дидактические возможности применения таких слайдов достаточно велики. Это может быть один из заключительных этапов НОД, посвященный закреплению знаний, элемент НОД - повторения, обобщения и систематизации, построенный в игровой форме.

Понятие «интерактивный» в переводе с английского языка означает:

interactive: inter — между, меж; active от act — действовать, действие. Оно означает возможность активно взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо. Иными словами, интерактивная игра – это активный метод обучения, который организует процесс социального взаимодействия, на основании которого у участников (игроков) возникает некое «новое» знание и опыт, возникший непосредственно в ходе игрового процесса, либо явившиеся результатом этой игры. То есть интерактивная игра - это активная обучающая игра.

Интерактивные игры выступают средством, которое активизирует работу, позволяет сделать образовательную деятельность с детьми дошкольного возраста более интересной, наглядной и увлекательной.

Применение интерактивных игр в детском саду позволяет развивать у детей способность ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать практическими навыками работы с информацией, развивает разносторонние умения, что способствует осознанному усвоению знаний дошкольниками и повышает уровень готовности ребенка к школе.

Этапы разработки игры:

• Определение темы игры в соответствии с образовательными целями и задачами.

• Первичный подбор материала для раскрытия темы, т. е постановка образовательных целей и задач, которые решаются в процессе интерактивной игры.

• Разработка сюжета, позволяющего эффективно раскрыть тему и обыграть задания, предлагаемые детям.

• Подбор материала по сюжету игры.

• Создание компьютерной презентации - собственно, игры.

Создание интерактивной игры «Мой город Екатеринбург» для дошкольников в программе Power Point

**Выбери правильный ответ.**

Для начала работы нажимаем анимация, выбираем область анимации. Для текста в прямоугольниках выставляем возникновение, выбираем для каждого текста вместе с предыдущим. Теперь выберем для неправильных ответов функцию вращение, а для правильного выделение.

Выбераем первый прямоугольник нажимаем добавляем анимацию вращение. Теперь выставляем тригер нажимаем стрелку выбираем параметры эфектов выбираем время и нажимаем начать выполнение эффекта при щелчке прямоугольник 4: бургеры. Нажимаем Ок.То же самое для бурженцы.

Для ответа буржцы добавляем аннимацию выделение. Добавлем тригер параметры эффектов выбираем время и нажимаем начать выполнение эффекта при щелчке прямоугольник 5 буржцы. Нажимаем Ок.

Так же для ответа бургеры и бурженцы выбираем эффект звук барабан. А для эффекта буржцы выберем апплодисменты.

**Паровозик**

Для всех букв вбираем анимацию появление и нажимаем вместе с предыдущим.

Для выделения правильных букв добавляем анимацию выделение сделаем напримере буквы П добавляем анимацию выделение изменение размера, нажимаем параметры эффектов и нажимаем начать выолнение при нажатии например на букву П, запучкать по щелчку. То же самое проделываем для других букв.

Для того что бы наши буквы сложились в слово мы добавим анимацию перемещение. Выбираем букву П добавить анимацию другие пути перемещения вниз, ведем стрелку в нужный квадратик. Теперь делаем тригер параметры эфектов нажимаем начать выполнение при нажатии на группу 13 это облако. Проделываем то же самое с остальными буквами для начала выбираем после предыдущего.

**Волейбол**

Сделаем тригер для появления правильного ответа для этого мы делаем тригер для надписи проверь себя. Выбираем появление для строчки волейбол и картики. Теперь параметры эфектов начать выполнение прямоугольник с двумя усеченными углами. А для картинки выберем то же самое, но добавим запускать вместе с предыдущим.

Для выполнения этого задания нам понадобится карандаш который можно взять в левом углу экрана. Что бы убрать карандаша нажимаем ESC и проверяем ответ.

**Сложить в сундук камни**

Делаем копию каждого камня, уменьшаем размер и переносим их в сундук.

Для камня большого размера делаем анимацию исчезновение, а для его копии анимацию появление.Теперь добавим тригер начать выполнение и выбераем номер камня на котроый делаем тригер например для камня рисунок 1 делаем тригер начать выполнение эфекта при щелчке рисунок 1 и тот же тригер делаем для копииначать выполнение при щелке на рисунок 1начало вместе с предыдущим.

**Управляющие кнопки:**

Кнопка далее помогает нам сделать переход на слайд то есть работает как гиперссылка.

Вставка фигуры управляющие кнопки далее выбираем куда она нам поможет перейти на следующий слайд или на выбраный слайд в презентации или на другую презентацию.

Кнопка домой

Вставка фигуры управляющие кнопки домой переход на первую страницу.