

Мастер-класс «Создание интерактивной игры в программе Microsoft PowerPoint, с шаблоном «Сортировщик» и «Убери лишнее»

Выполнил: воспитатель муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад 210 «Лучик» г. Чебоксары Смирнова Т.О.

Цель мастер-класса:

- повышение профессионального мастерства педагогов – участников мастер-класса в процессе активного педагогического общения по освоению опыта работы в создании интерактивных игр в программе Microsoft Power Point с шаблоном «Сортировщик» и «Убери лишнее».

Оборудование: компьютер, проектор, раздаточные карточки для каждого педагога «Алгоритм создания интерактивной игры в программе Microsoft PowerPoint, с шаблоном «Сортировщик» и «Убери лишнее».

Ход мероприятия:

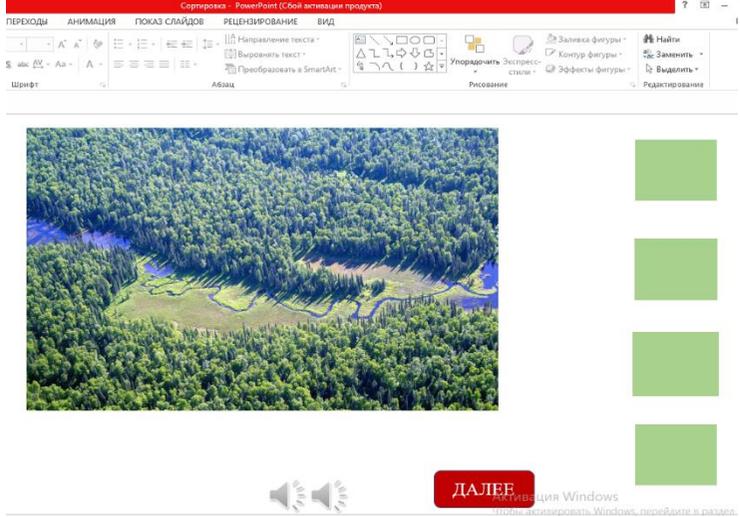
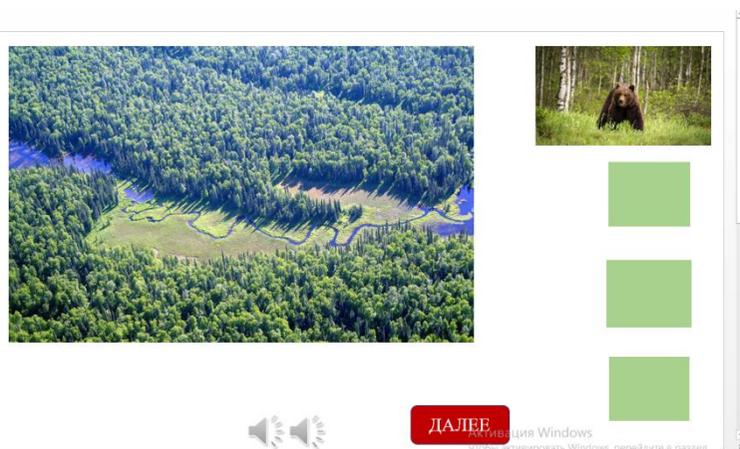
Любой педагог, стремящийся к постоянному саморазвитию, всегда задаётся вопросом, как сделать процесс обучения более интересным и ненавязчивым. Хочу поделиться с вами опытом по созданию интерактивных игр для детей.

Как же самостоятельно разработать и создать интерактивную игру для детей? В этом нам поможет шаблон «Сортировщик» и «Убери лишнее», который можно скачать по ссылке: <https://cloud.mail.ru/public/3xcK/2SV7keyq7> .

Давайте познакомимся с шаблоном игрового упражнения «Сортировщик», смысл которого заключается в том, что дети должны передвигать в данное предлагаемое окно те предложенные варианты ответов, которые считаются правильными по каким-либо определенным признакам. В самом начале, определяем тематику, цель и содержание игры. К примеру, в инновационной программе дошкольного образования «От рождения до школы», в разделе «Образовательная деятельность с детьми 5-6 лет», в разделе «Ознакомление с окружающим миром», стоит задача: «Познакомить с некоторыми типичными представителями животного мира различных климатических зон: в наших лесах — медведи, волки, лисы, зайцы и другие, уже знакомые детям дикие животные. Поэтому тему выберем «Животные наших лесов». В данном шаблоне все настроено и запрограммировано по щелчкам триггеров. Наша с вами задача – подобрать и разместить необходимые изображения. Для начала нам надо разобраться, в каких окошках размещены правильные ответы. Для этого находим на клавиатуре кнопку F5, которая выводит наш сортировщик в полноэкранный режим. Две кнопки в предложенном шаблоне - правильные, 2-неправильные.

Начинаем формировать наше первое игровое задание. Выделяем большой прямоугольник, щелкаем левой, затем правой стороной мыши, находим контекстное меню, выбираем «Изменить рисунок», находим «Вставка рисунка из файла» и подбираем изображение, которое будет соответствовать теме нашего задания, в данном случае – это рисунок леса. При желании можно увеличить изображение. Теперь выбираем варианты ответов по аналогичной схеме. Если нажимаем на правильный ответ, то изображение перемещается в заданное место. В данном шаблоне можно менять количество правильных и неправильных ответов. Для этого выбираем правильный или неправильный ответ, щелкаем клавиатурой Delete и удаляем, затем копируем вариант правильного ответа и вставляем для сохранения всех элементов анимации. В дальнейшем можно менять порядок вариантов ответов, для того, чтобы дети не знали, в каком порядке находятся варианты предложенных ответов.

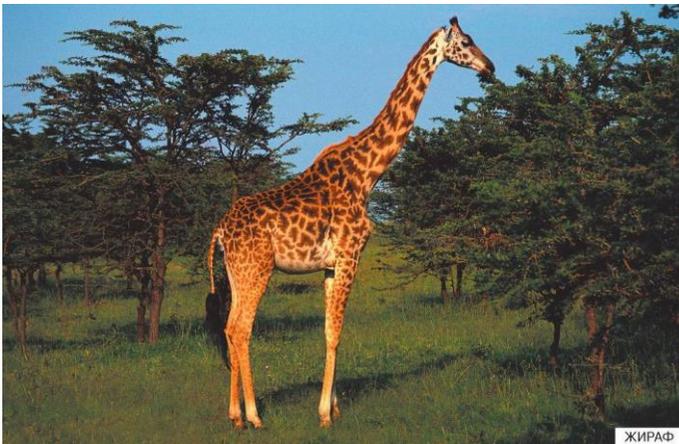
Этапы создания интерактивной игры «Животные наших лесов»

Картинка	Шаблон игры
	
	



ДАЛЕЕ

Активация Windows
Щелкните, чтобы активировать Windows, перейдите в раздел
"Параметры".



ЖИРАФ



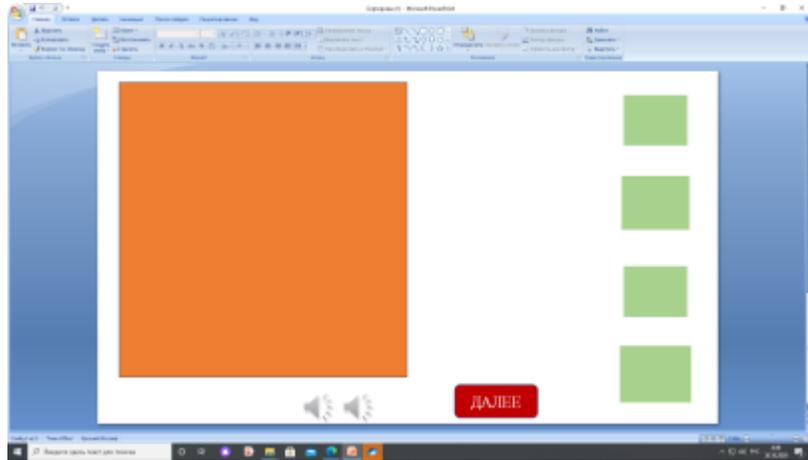
ДАЛЕЕ

Активация Windows
Щелкните, чтобы активировать Windows, перейдите в раздел
"Параметры".



ДАЛЕЕ

активация
чтобы активировать Windows, перейдите в раздел



ДАЛЕЕ

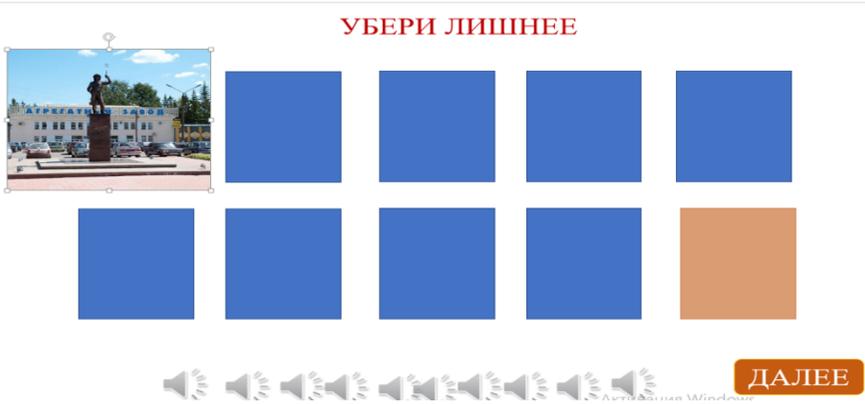
активация
чтобы активировать Windows, перейдите в раздел

Давайте познакомимся с шаблоном игрового упражнения «**Убери лишнее**». В данном случае, если ребенок выбирает правильный ответ, то изображение исчезает, а если неправильный, то издается звук и остается на месте. Задания могут быть разными, и их можно размещать в самой надписи.

Как всегда, в самом начале определяем тематику, цель и содержание игры. К примеру, Программа по социально-коммуникативному развитию детей дошкольного возраста с учетом регионального компонента «Традиции Чувашского края» Л.Б.Соловей предполагает планируемые результаты освоения программы в Блоке «**Моя Республика**» (В разделе «**Чебоксары – столица моей республики**» дети знают: **памятники, парки и скверы, театры и музеи, стадионы, спорткомплексы, и другие достопримечательности г. Чебоксары**). Поэтому попробуем сформировать интерактивное игровое упражнение на данную тематику –**памятники нашего города – Чебоксары (практический показ составления интерактивной игры)**.

Уважаемые педагоги, я надеюсь, что представленный мастер – класс будет полезен для последующего составления интерактивных игр в соответствии с содержанием образования для вашей возрастной группы. Предлагаю вам разработанную памятку по созданию электронных образовательных ресурсов.

Этапы создания интерактивной игры «Памятники города Чебоксары»

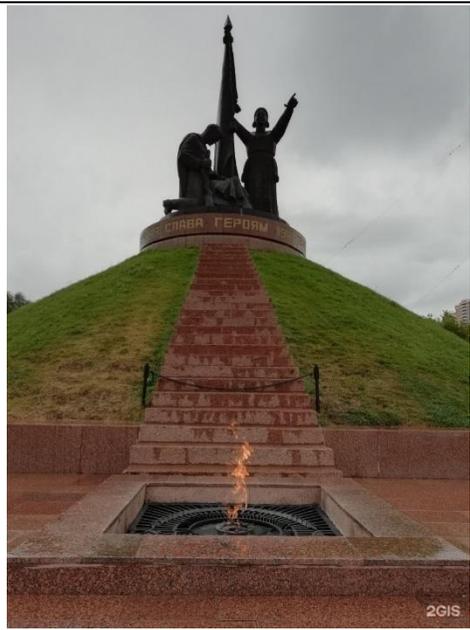
Картинка	Шаблон игры
	<p>УБЕРИ ЛИШНЕЕ</p> 
	<p>УБЕРИ ЛИШНЕЕ</p> 



УБЕРИ ЛИШНЕЕ

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел

ДАЛЕЕ



УБЕРИ ЛИШНЕЕ

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел

ДАЛЕЕ



УБЕРИ ЛИШНЕЕ

■ ■ ■ ■ ■

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

ДАЛЕЕ



УБЕРИ ЛИШНЕЕ

■ ■ ■ ■ ■

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

ДАЛЕЕ



УБЕРИ ЛИШНЕЕ

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел
"Параметры".

ДАЛЕЕ



УБЕРИ ЛИШНЕЕ

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел
"Параметры".

ДАЛЕЕ



УБЕРИ ЛИШНЕЕ



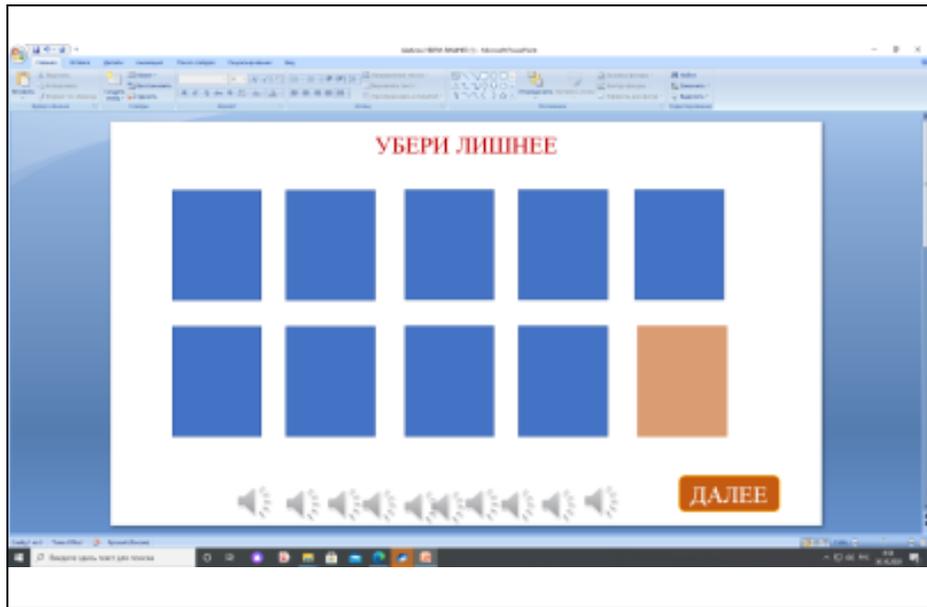
Активация Windows. Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел **ДАЛЕЕ**



УБЕРИ ЛИШНЕЕ



Активация Windows. Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел **ДАЛЕЕ**



Алгоритм создания интерактивной игры в программе Microsoft PowerPoint, с шаблоном «Сортировщик» и «Убери лишнее»

1. Скачиваем шаблоны «Сортировщик» и «Убери лишнее» по ссылке: <https://cloud.mail.ru/public/3xcK/2SV7keyq7> .
2. Определяем тематику, цель и содержание интерактивной игры, подбираем необходимые изображения.
3. Для начала необходимо разобрать, в каких окошках размещены правильные ответы (кнопкой F5, нажимаем по вариантам ответов). Если издает звук - неправильный ответ.
4. Выделяем большой прямоугольник (в левой стороне), щелкаем по нему левой, затем правой стороной мыши, находим контекстное меню, выбираем «Изменить рисунок», находим «Вставка рисунка из файла» и подбираем изображение, которое будет соответствовать теме нашего задания.
5. Далее выбираем варианты ответов по аналогичной схеме, наводя курсор на каждый вариант ответа.
6. Для замены в предлагаемом шаблоне количества правильных и неправильных ответов, необходимо выбрать правильный или неправильный ответ, щелкнуть клавиатурой Delete для удаления. Для копирования варианта правильного ответа необходимо скопировать и вставить для сохранения всех элементов анимации.
7. Сохраняем созданный вами проект и предлагаем его детскому оцениванию!