

Нині значного поширення набуло застосування в роботі з дошкільниками інтерактивних дидактичних ігор. Ці ігри дають змогу педагогам урізноманітнити заняття з розвитку загальної обізнаності дітей, сприяють підвищенню активності та реалізації творчих здібностей дошкільників. Освоївши технологію створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі Power Point, педагоги матимуть змогу самостійно створювати банк комп'ютерних ігор, ураховуючи пізнавальні потреби та інтереси дітей кожної групи

### **Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі Power Point засобами перемикачів**

Майстер-клас

МЕТА: навчити педагогів технології створення інтерактивних дидактичних ігор для дітей дошкільного віку.

ЗАВДАННЯ:

- *формувати* уявлення про нові можливості застосування презентацій під час створення електронних додатків до занять;
- *удосконалювати* вміння створювати і налаштовувати презентації;
- *навчати* прийомів створення інтерактивних дидактичних ігор;
- *розвивати* творчу активність педагогів.

#### **ХІД МАЙСТЕР-КЛАСУ**

**Педагог-майстер:** Шановні педагоги! Сьогодні ми з вами навчимося створювати презентації, працювати з якими дитина матиме змогу самостійно, за мінімальної допомоги дорослого. Зараз я продемонструю вам презентацію, а хтось із вас сяде за мій стіл і уявить себе маленькою дитиною, яка поки що погано вміє працювати з комп'ютером.

*Педагоги переглядають слайди презентації з прикладами дидактичних ігор.*

**Педагог-майстер:** Звертаю вашу увагу на те що яскраві картинки, використані у презентації, сприяють концентруванню уваги дітей. Завдання підібрані так, щоб дитина в ігровій формі вчилася мислити і розвивалася. Враховано також те, що у дитини недостатньо сформовані навички роботи з мишею, і вона може випадково клацнути не на ту кнопку, на яку потрібно.

Подумайте над тим, як ви назвали б переглянута презентацію? (*Гра, дидактична гра*). Чи хотіли б ви навчитися створювати такі презентації? Пропоную насамперед навчитися застосовувати перемикачі. **Перемикач** — це будь-який елемент на слайді, клік по якому запускає ту чи ту дію: анімацію, звук, появу тексту чи зображення

Розглянемо роботу перемикачів на прикладі. Скажімо, анімація спрацьовує не просто після клацання мишею, а після клацання саме на тому об'єкті, який потрібно активувати. Тож давайте разом навчимося налаштовувати ефекти анімації.

**Крок 1. Оформлюємо слайд**

Зображення для завантаження в презентацію знайдете на робочих столах. Вони містяться у папці «Дидактичні ігри»

**Крок 2. Додаємо анімацію до зображення**

Для цього натискаємо: «Добавить эффект» — «Пути перемещения» — «Нарисовать пользовательский путь» — «Линия». Мишею проводимо траєкторію переміщення об'єкта, який необхідно перемістити.

**Крок 3. Додаємо перемикач на ефект анімації**

Щоб ефект анімації запускався після клацання на картинці, клацаємо на стрілці поруч з ефектом анімації в області задач і обираємо команду «Параметри эффектов».

**Крок 4. Запускаємо ефект анімації**

У вікні «Пользовательский путь», що з'явилося, обираємо вкладку «Время», далі натискаємо на кнопку «Переключатели» та обираємо параметр «Начать выполнение эффекта при щелчке». У списку, що відкриється, обираємо номер зображення і натискаємо на кнопку «Ок».

Тепер анімація спрацьовуватиме після клацання на зображенні полуниці. Зверніть увагу, що ефект вказаний під рядком тригера, а на слайді з'явився значок у вигляді руки.

**Педагог-майстер:** Тож тепер, коли роботу перемикачів налаштовано, вам необхідно виконати вищеописані дії для кожного «не овоча». Пам'ятайте про те, що овочі не повинні опинитися в одному рядку з «не овочами». До них ліпше додати ефект **«Выделение»**. Пропоную вам удосконалити навички налаштування анімації і перемикачів, працюючи над складнішим завданням.

Якщо ви правильно його розв'яжете, подарункова коробка має зникнути, а заєць — збільшитися за розміром.

*Педагоги працюють над завданням одночасно.*

**Крок 1. Оформлюємо слайд**

Педагоги обирають з папки «Дидактичні ігри» зображення подарункової коробки і зображення зайця та додають їх на слайд.

**Крок 2. Додаємо анімацію до першого зображення**

Для того щоб додати до зображення подарункової коробки анімацію виходу, натискаємо: **«Добавить эффект» — «Выход» — «Выцветание»**.

**Крок 3. Додаємо анімацію до другого зображення**

Для того щоб додати анімацію виділення до зображення зайця і налаштувати так, щоб вона спрацьовувала одночасно із попередньою анімацією, натискаємо: **«Добавить эффект» — «Выделение» — «Изменение размера» — «Начало» — «С предыдущим»**.

**Крок 4. Додаємо перемикач на ефект анімації**

Щоб додати перемикач на ефект анімації, заданий на зображення подарункової коробки, і налаштувати його запуск після клацання на картинці, клацаємо на стрілці поряд з ефектом виходу фігури **«рисунок 1»** в області задач і обираємо команду **«Параметри эффектов»**.

**Крок 5. Запускаємо ефект анімації**

У вікні, що з'явилося, — **«Выцветание»** — обираємо вкладку **«Время»**, натискаємо на кнопку **«Переключатели»**, обираємо параметр **«Начать выполнение эффекта при щелчке»**.

У списку, що відкрився, обираємо номер зображення зайця і натискаємо на кнопку **«Ок»**.

**Крок 6. Прибираємо зайві зображення**

На панелі **«Настройки анимации»** перетягуємо лівою кнопкою миші анімацію виділення донизу. Додаємо на зірочки із неправильними відповідями ефекти **виділення**, натиснувши: **«Выделение» — «Контрастирующий цвет»**. На заданий ефект слід додати перемикач, щоб ефект спрацьовував при клацанні мишею.

**Педагог-майстер:** Пропоную для закріплення набутих вмінь спробувати створити нескладні дидактичні ігри. Для вас підготовлений роздатковий матеріал — три варіанти завдань зі створення ігор різного рівня складності. Ви можете обрати гру, яка вам сподобалась.

Усі зображення, необхідні для розв'язання завдань, ви зможете знайти на робочих столах – у папці «Дидактичні ігри».

*Педагоги переглядають створені ігри. Обговорюють результати й обмінюються враженнями про виконану роботу.*