

Уважаемые коллеги, сегодня мне хотелось бы поделиться своим опытом работы по созданию интерактивных игр.

«Если бы компьютер не был изобретен
как универсальное техническое устройство,
его следовало бы изобрести специально
для целей образования»
Энтони Маллан

Актуальность

Использование ИКТ технологий - это необходимость, диктуемая сегодняшним уровнем развития образования. Информационные технологии выступают как универсальный инструмент, который способен помочь детям в решении самых разнообразных проблем современного человека, а так же поможет им адаптироваться к будущей взрослой жизни.

Для меня, как педагога, достоинства использования ИКТ во образовательной деятельности неоспоримы. Технические достоинства ИКТ: быстрота, маневренность, оперативность, возможность просмотра и прочитывания фрагментов и другие мультимедийные функции.

Дидактические достоинства: создание эффекта присутствия "Я это видел!", у воспитанников появляется ощущение подлинности, реальности событий, интерес, желание узнать и увидеть больше. Можно применять самые разнообразные формы работы с использованием ИКТ. Это может быть использование готовых программ, имеющихся в медиатеке; создание собственных образовательных ресурсов; работа в Интернет.

Использование мультимедийного сопровождения с помощью презентаций Power Point уже достаточно широко практикуется многими педагогами. В большинстве случаев, презентации представляют собой набор текстового и графического материалов. Применение анимации для решения дидактических задач встречается значительно реже.

Интерактивные компьютерные игры с образовательным содержанием. Это может быть один из заключительных этапов ОД, посвященный закреплению знаний, элемент ОД - повторения, обобщения и систематизации, построенный в игровой форме.

Интерактивная игра — это активная обучающая игра, выступает 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, что является основной задачей для педагогов ДОУ.

Цель, Задачи

Ожидаемые результаты мастер-класса:

- возможность применения педагогами 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 образовательно-воспитательном процессе.

Этапы разработки игры:

1. Определение темы игры в соответствии с образовательными целями и задачами;
2. Первичный подбор материала для раскрытия темы, т.е. постановка образовательных целей и задач, которые решаются в процессе интерактивной игры;
3. Разработка сюжета, позволяющего эффективно раскрыть тему и обыграть задания, предлагаемые детям;
4. Подбор материала по сюжету игры;
5. Создание компьютерной презентации - собственно, игры.

Создание игры с использованием чек листа !

В заключение хочу добавить, что использование интерактивных игр в образовательной деятельности ДОУ, по моему мнению, дает возможность существенно обогатить и качественно обновить воспитательно-образовательный процесс, повысить его эффективность, поэтому, мы, современные педагоги, должны владеть современными интерактивными методами и приёмами.

1. Нажимаем правой кнопкой мыши Создать ➡ Презентация PowerPoint ➡ называем документ Транспорт ➡ левой кнопкой мыши нажимаем два раза (открываем документ)

2. Главная ➡ Создать слайд ➡ Пустой слайд ➡ Вставка ➡ Рисунки ➡ Рабочий стол ➡

Выбираем файл картотека картинок ➡ Рисунки ➡ Открыть/ Вставить ➡ левой мышкой настраиваем размер картинки под слайд

ПЕРВЫЙ СЛАЙД

3. Выбираем первый слайд ➡ Вставка ➡ Рисунки ➡ Рисунок 6 ➡ Открыть/ Вставить ➡ Анимация Вылет

4. Вставка ➡ Рисунок ➡ Рабочий стол ➡ Выбираем файл картотека картинок ➡ Рисунок 1 ➡ Открыть/ Вставить

5. Нажимаем на слайд правой кнопкой мыши ➡ Выбираем дублировать слайд, повторяем так 4 раз

6. Вставка ➡ Рисунок ➡ Рабочий стол ➡ Выбираем файл картотека картинок ➡ Рисунок 7 ➡ Открыть/ Вставить

6. Вставка ➡ Текст WordArt ➡ выбираем цвет ➡ пишем текст Транспорт

7. Вставка ➡ Рисунок ➡ Рабочий стол ➡ Выбираем файл картотека картинок ➡ Рисунок 8 ➡ Открыть/ Вставить ➡ Анимация Панорама

8. Вставка ➡ Мультимедия (звук) ➡ левой кнопкой мыши Записать звук ➡ Нажать на красный круг ➡ говорим инструкцию ➡ нажимаем квадрат ➡ области анимации переносим на первое место

ВТОРОЙ СЛАЙД

9. Вставка ➡ Рисунок ➡ Рабочий стол ➡ Выбираем файл картотека картинок ➡ Рисунок 9 ➡ Открыть/ Вставить ➡ Анимация Вылет

10. Вставка ➡ Рисунок ➡ Рабочий стол ➡ Выбираем файл картотека картинок ➡ Рисунок 17 ➡ Открыть/ Вставить ➡ Анимация Вылет

11. Вставка ➡ Рисунок ➡ Рабочий стол ➡ Выбираем файл картотека картинок ➡ Рисунок 26 ➡ Открыть/ Вставить ➡ Анимация Вылет

12. Вставка ➡ Рисунок ➡ Рабочий стол ➡ Выбираем файл картотека картинок ➡ Рисунок 32 ➡ Открыть/ Вставить ➡ Анимация Вылет

13. Вставка ➡ Текст WordArt ➡ выбираем цвет ➡ пишем текст Водный

Точно также выполняем и подписываем подземный, водный, воздушный, наземный

14. открываем область анимации ➡ параметры эффектов ➡ Время ➡ Переключатели ➡ Начать выполнение эффекта при щелчке и выбираем надпись картинки к которой хотим отнести

Повторяем так с каждой картинкой

ТРЕТИЙ СЛАЙД

15. Вставка → Рисунок → Рабочий стол → Выбираем файл картотека картинок → Рисунок 9
Открыть/ Вставить → Анимация Вылет → Область анимации → Нажимаем на рисунок 9 в
области анимации нажимаем параметры эффектов → Время → Переключатели → Начать
выполнение при щелчке → Выбираем номер рисунка

16. Вставка → Рисунок → Рабочий стол → Выбираем файл картотека картинок → Рисунок 10
Открыть/ Вставить → Добавить анимацию → Пути перемещения → Пользовательский путь
(рисуем путь на картинку 9) → Область анимации → Параметры эффектов → Время →
Переключатели → Начать выполнение эффекта при щелчке и выбираем номер картинки → Эффект
Звук → Ветер

17. Вставка → Рисунок → Рабочий стол → Выбираем файл картотека картинок → Рисунок 11
Открыть/ Вставить → Добавить анимацию → Пути перемещения → Пользовательский путь
(рисуем путь на картинку 9) → Область анимации → Параметры эффектов → Время →
Переключатели → Начать выполнение эффекта при щелчке и выбираем номер картинки → Начать →
Эффект → Звук → Ветер

18. Вставка → Рисунок → Рабочий стол → Выбираем файл картотека картинок → Рисунок 12
Открыть/ Вставить → Добавить анимацию → Пути перемещения → Пользовательский путь
(рисуем путь на картинку 9) → Область анимации → Параметры эффектов → Время →
Переключатели → Начать выполнение эффекта при щелчке и выбираем номер картинки → Эффект
Звук → Ветер

19. Вставка → Рисунок → Рабочий стол → Выбираем файл картотека картинок → Рисунок 13
Открыть/ Вставить → Добавить анимацию → Пути перемещения → Пользовательский путь
(рисуем путь на картинку 9) → Область анимации → Параметры эффектов → Время →
Переключатели → Начать выполнение эффекта при щелчке и выбираем номер картинки → Эффект
Звук → Ветер

20. Вставка → Рисунок → Рабочий стол → Выбираем файл картотека картинок → Рисунок 14
Открыть/ Вставить → Добавить анимацию → Пути перемещения → Пользовательский путь
(рисуем путь на картинку 9) → Область анимации → Параметры эффектов → Время →
Переключатель → Начать выполнение эффекта при щелчке и выбираем номер картинки → Эффект
Звук → Ветер

ЧЕТВЕРТЫЙ СЛАЙД

23. Вставка → Рисунок → Рабочий стол → Выбираем файл картотека картинок → Рисунок 14
Открыть/ Вставить → Добавить анимацию → Качание

24. Вставка → Рисунок → Рабочий стол → Выбираем файл картотека картинок → Рисунок 15
Открыть/ Вставить → Добавить анимацию → Пути перемещения → Пользовательский путь →
Область анимации → Параметры эффектов → Время → Начать выполнение эффекта при щелчке
и выбираем номер картинки

25. Вставка → Рисунок → Рабочий стол → Выбираем файл картотека картинок →

Рисунок 12 ➡ Открыть/ Вставить ➡ Добавить анимацию ➡ Качание ➡ Область анимации
Параметры эффектов ➡ Время ➡ Начать выполнение эффекта при щелчке и выбираем номер
картинки

26. Вставка ➡ Рисунок ➡ Рабочий стол ➡ Выбираем файл картотека картинок ➡ Рисунок 16
Открыть/ Вставить ➡ Добавить анимацию ➡ Качание ➡ Область анимации ➡ Параметры
эффектов ➡ Время ➡ Начать выполнение эффекта при щелчке и выбираем номер картинки

ПЯТЫЙ СЛАЙД

27. Вставка ➡ Рисунок ➡ Рабочий стол ➡ Выбираем файл картотека картинок ➡ Рисунок 12
Открыть/ Вставить ➡ Добавить анимацию ➡ Вращение

28. Вставка ➡ Фигуры ➡ Заливка фигуры (белый цвет) ➡ правой кнопкой мыши Копировать ➡
Вставить 5 раз. Выстроить три фигуры в верхнюю колонку, три в нижнюю

29. В нижнем ряду первый квадрат ➡ Заливка фигуры (синий цвет) ➡ Добавить анимацию ➡
Пути перемещения ➡ Пользовательский путь ➡ рисуем путь к среднему квадрату ➡ Область
анимации ➡ Параметры эффектов ➡ Время ➡ Начать выполнение эффекта при щелчке и
выбираем номер квадрата синего цвета

30. В нижнем ряду второй квадрат ➡ Заливка фигуры (красный цвет) ➡ Добавить анимацию ➡
Качание

31. В нижнем ряду третий квадрат ➡ Заливка фигуры (зеленый цвет) ➡ Добавить анимацию ➡
Качание

BNhtnbq

14. Вставка ➡ Текст WordArt ➡ выбираем цвет ➡ пишем текст Поздземный
15. Вставка ➡ Текст WordArt ➡ выбираем цвет ➡ пишем текст Наземный
16. Вставка ➡ Текст WordArt ➡ выбираем цвет ➡ пишем текст Водный
17. Вставка ➡ Текст WordArt ➡ выбираем цвет ➡ пишем текст Воздушный
18. Вставка ➡ Мультимедия (звук) ➡ левой кнопкой мыши Записать звук ➡ Нажать на красный круг ➡ говорим инструкцию ➡ нажимаем квадрат ➡ области анимации переносим на первое место

ТРЕТИЙ СЛАЙД

19.

