

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №25 города Ставрополя

Мастер-класс
**«Создание интерактивной игры для детей дошкольного
возраста в программе «Microsoft PowerPoint»
или «Как сделать обычное интересным?»»**

Подготовила:
Снитко М.В.

г. Ставрополь, 2023 г.

Мастер-класс

«Создание интерактивной игры для детей дошкольного возраста в программе «Microsoft PowerPoint» или «Как сделать обычное интересным?»»

Любой педагог, особенно работающий с маленькими детьми, всегда задаётся вопросом, как сделать процесс обучения более интересным и ненавязчивым? Хочу поделиться с вами опытом по созданию интерактивных игр для детей.

PowerPoint — одна из самых простых компьютерных программ для изучения, используемая во всем мире для создания презентаций. Любой начинающий пользователь может создавать потрясающие презентации, которые выглядят так, как будто они были разработаны профессионалом.

Представляю вашему вниманию мастер-класс в программе PowerPoint: «Создание интерактивной игры для детей дошкольного возраста».

Цель:

- Расширение познания в области овладения информационно-компьютерными технологиями по средствам создания интерактивной игры в программе PowerPoint.

Задачи:

- ✓ познакомить с возможностями программы PowerPoint;
- ✓ объяснить и отработать на практике технологию вставки и настройки триггеров, гиперссылок.

Тип мастер-класса: Комбинированный.

Вид мастер-класса: беседа, практическая работа.

Методы обучения:

1. Объяснительно – иллюстративный.
2. Алгоритмических предписаний.
3. Выполнение практической работы.

Средства: компьютер, интерактивная доска, демонстрационные презентации.

Структура мастер-класса:

1. Организационный момент (1 мин).
2. Изложение нового материала (15 мин).
3. Закрепление нового материала (20 мин).
4. Дискуссия по результатам совместной деятельности. Рефлексия (4 мин).

Ход мастер-класса:

1. Организационный момент.

2. Изложение нового материала.

(Изложение нового материала сопровождается демонстрацией проделываемых операций на компьютере с помощью интерактивной доски.)

Сегодня на нашем мастер-классе мы научимся создавать интерактивную игру с триггерами и гиперссылками в программе PowerPoint.

Начинаем работу.

Разработка интерактивной игры, пошаговая инструкция

Итак, как самостоятельно разработать и создать интерактивную игру для детей?

1. Определяем тематику, цель и содержание игры. У меня это будет счёт в пределах 5, разучивание цифр (не вдаваясь в подробности).

2. Продумываем форму самой игры, её правила, последовательность и содержание.

3. Создаём документ Microsoft PowerPoint.

Создание первого пустого слайда игры, стартовой страницы

В этом документе создаём пустой слайд – это у нас будет стартовая страница игры или нескольких игр и к ней мы вернёмся позже.

Создание второго слайда игры с картинкой-пейзажем

Создаём второй пустой слайд и уже в нём размещаем картинку-пейзаж, которая будет служить фоном (то есть растягиваем картинку на весь слайд или наоборот уменьшаем). Допустим это звёздное небо.

Следующий шаг – разместить объекты, которые мы будем считать. Раз мы взяли картинку со звёздным небом – давайте считать будем ракеты и начнём с одной. (Картинки я ищу в интернете – забиваю в поисковике «клипарт _____ (что именно вы ищете, напр. ракета) на прозрачном фоне». Имейте в виду, что не все картинки действительно будут на прозрачном фоне – ищите, то, что вам подходит.

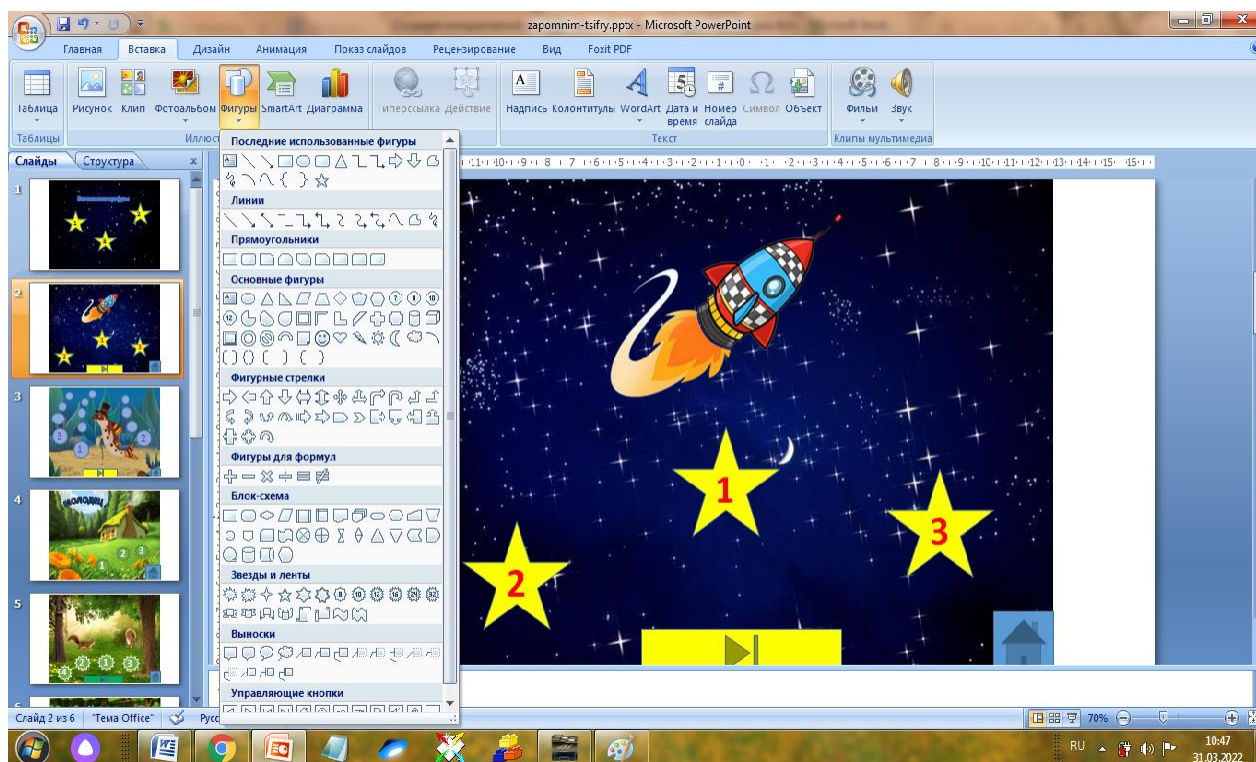
Подбираем картинки для слайдов интерактивной игры

Итак, выбрали нужные картинки (картинку) и разместили их на слайдах. На слайд со звёздным небом я разместила летящую ракету. Слайды с картинкам готовы — приступим к следующему этапу работы.

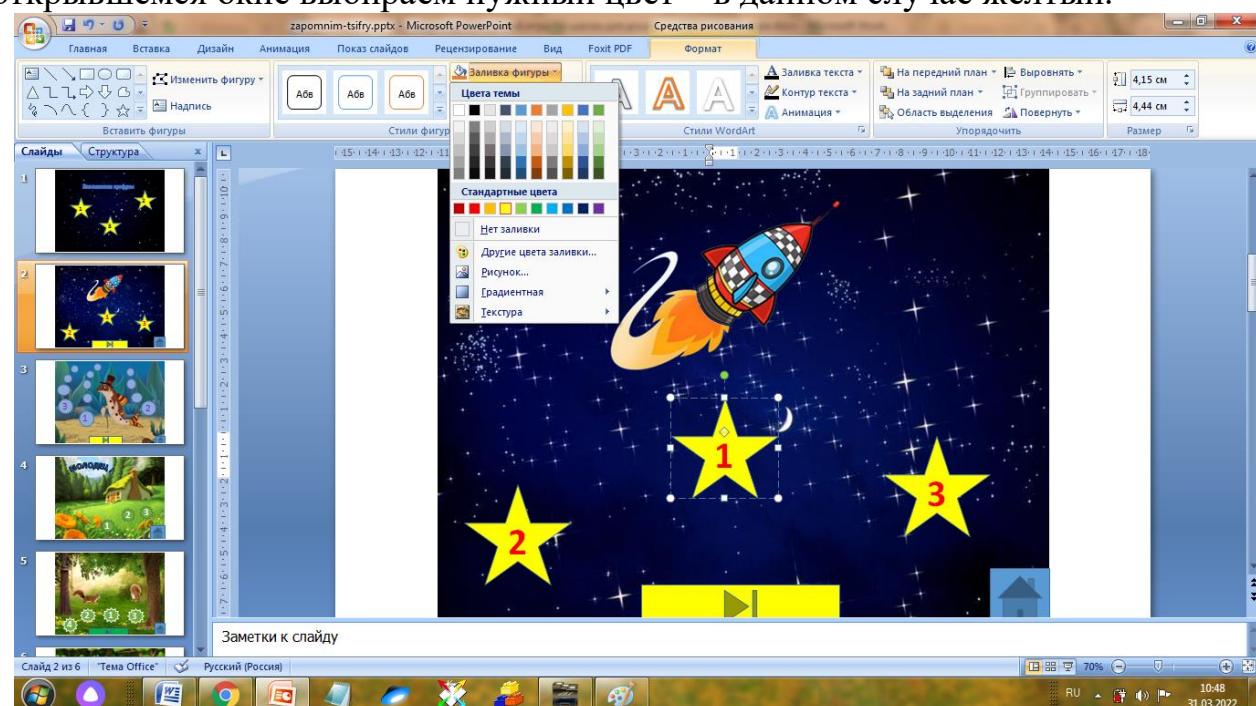
Создаем рабочие кнопки

Следующий этап – необходимо создать рабочие кнопки. Для этого:

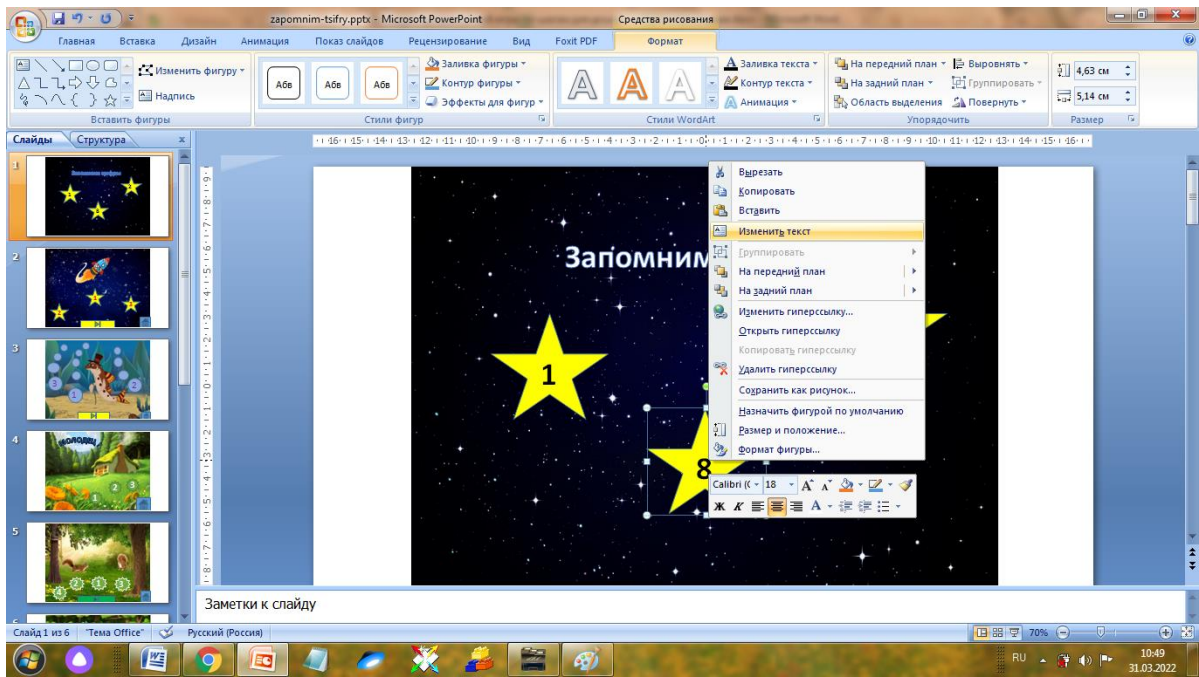
На ленте (рабочая лента документа, а не слайд презентации) нажимаем на кнопку «Вставить». Выбираем «Фигуры» в открывшемся окне выбираем любую понравившуюся фигуру – раз у нас звёздное небо – выберем звезду.



Нарисовали звезду нужного размера, теперь её нужно перекрасить – на рабочей строке нажимаем на «формат» — далее выбираем «заливка фигуры» и в открывшемся окне выбираем нужный цвет – в данном случае жёлтый.



Далее нам нужно вписать в эту звезду цифру – для этого наводим мышку на звезду и нажимаем на правую кнопку мыши – появляется окно – выбираем в нём «изменить текст» и далее печатаем нужную цифру (выделяем её и устанавливаете нужный цвет, шрифт, размер и т. д. т. е. необходимые для вас параметры).



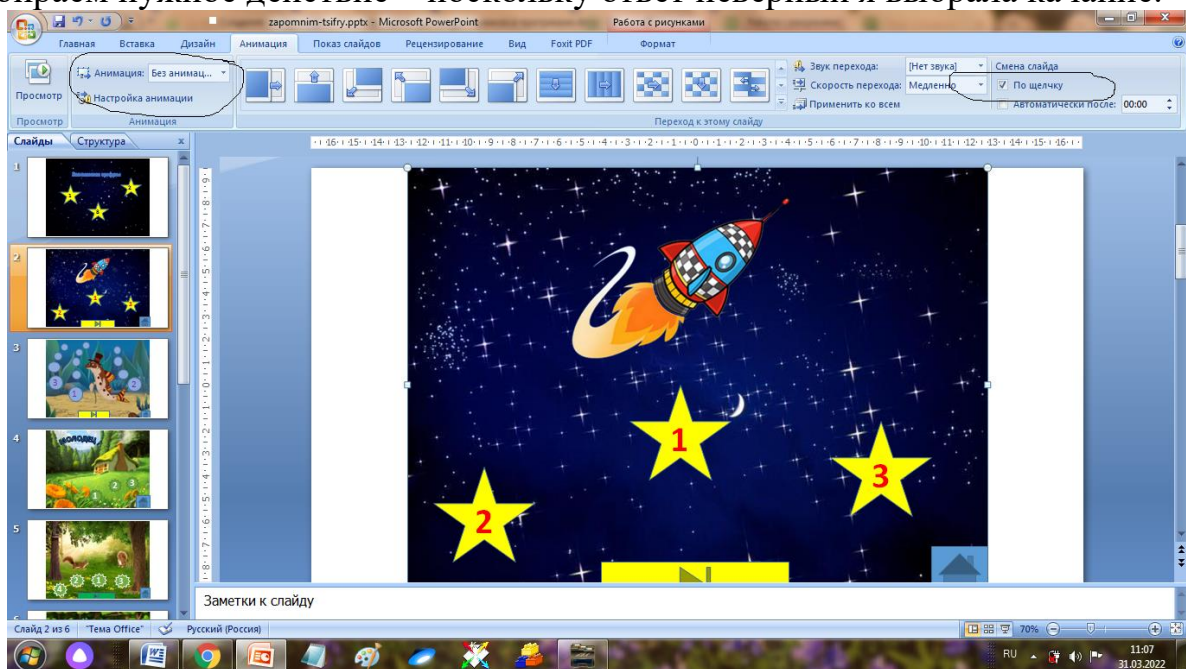
Следующий этап – копируем эту кнопку и размещаем на этом же слайде столько раз, сколько вам нужно. Там, где мы учим цифру 1 — я делала по 3 кнопки (соответственно после копирования нужно изменить цифры – у меня это помимо 1 — 2 и 3 (см. презентацию).

Аналогично делаем кнопки и на следующих слайдах.

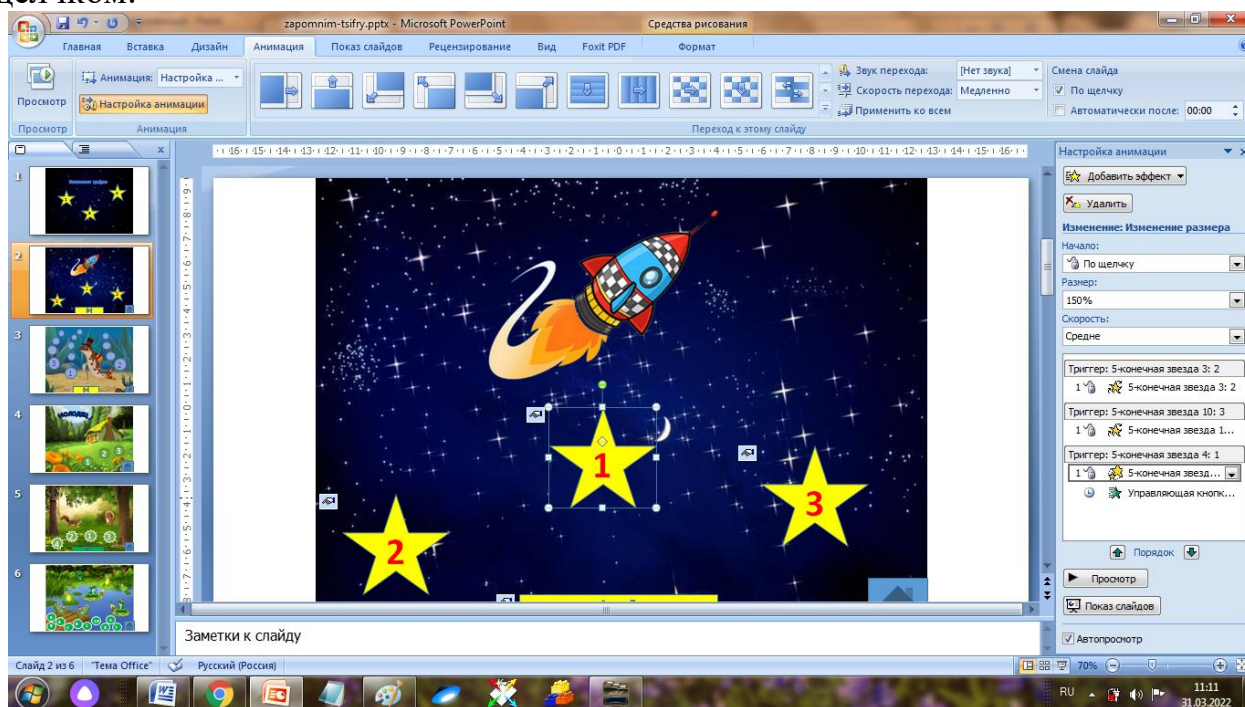
Добавляем анимацию и различные эффекты к кнопкам

Следующий шаг – нужно сделать эти кнопки рабочими. Для этого:

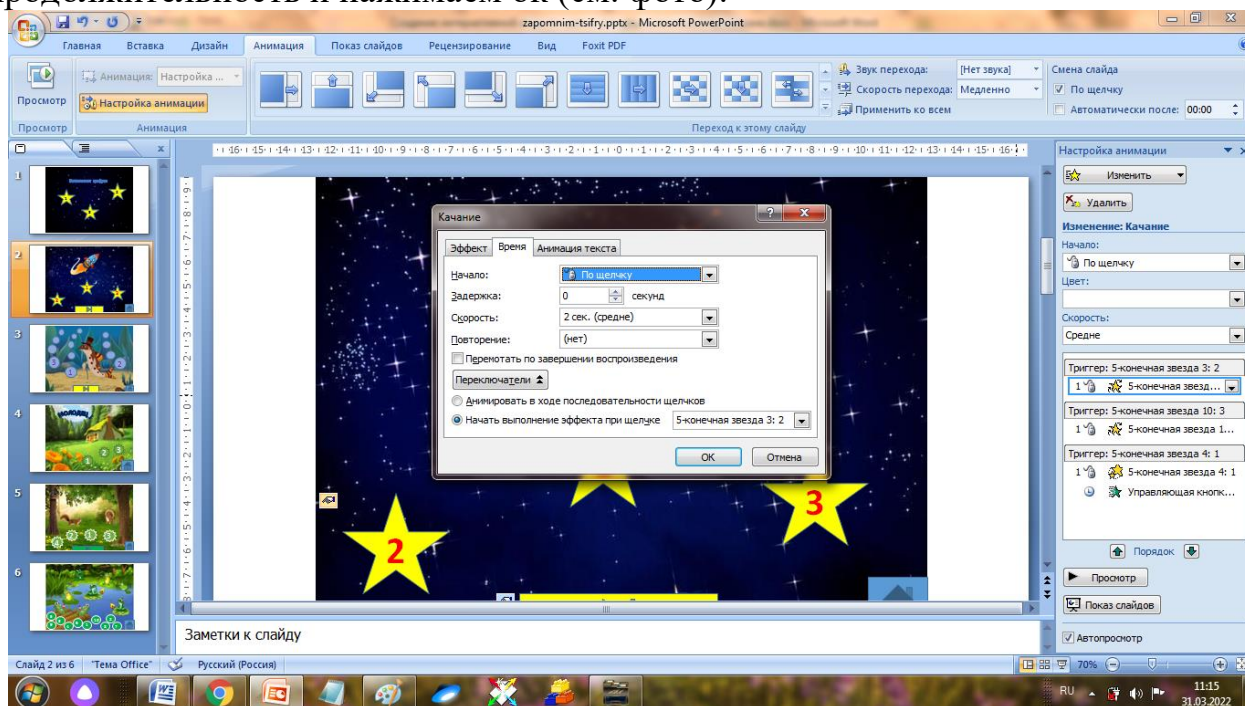
Наводим мышку на звезду с цифрой 2 (неправильный ответ – ракета у нас одна) щёлкаем на левую кнопку мыши, чтобы звезда выделилась – далее на рабочей строке выбираем «анимация» и находим «Добавить анимацию» — выбираем нужное действие – поскольку ответ неверный я выбрала качание.



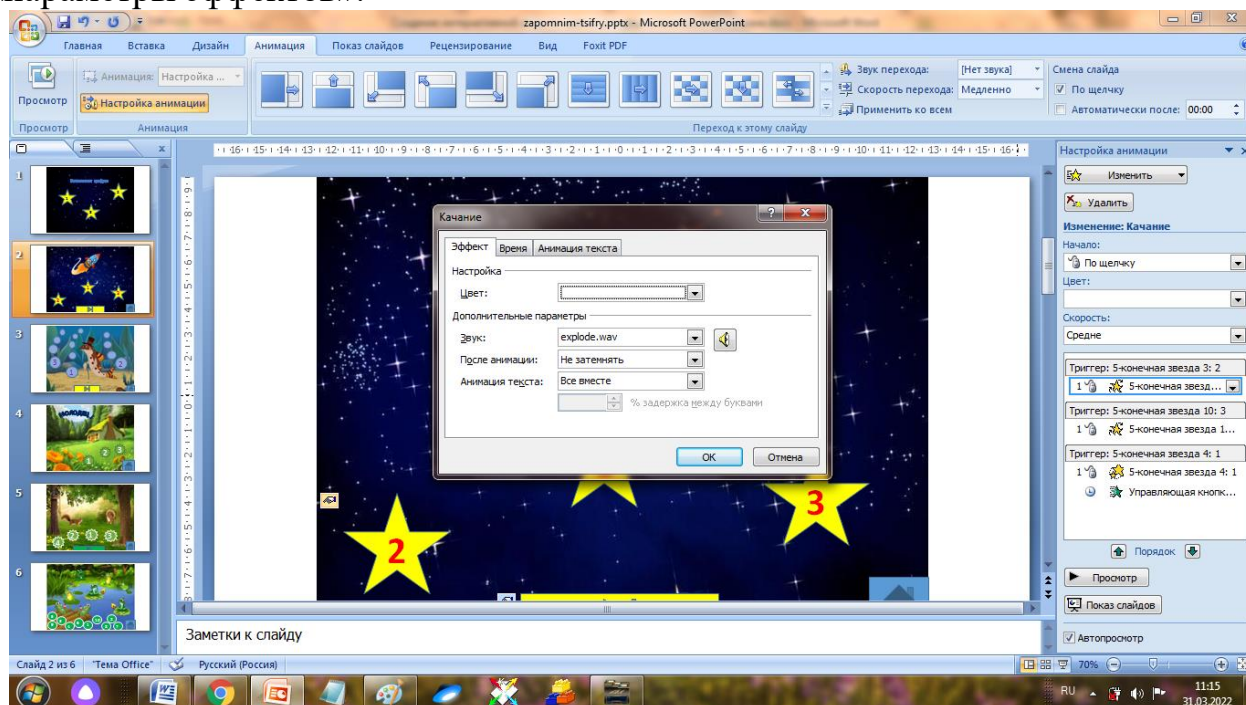
Далее, так же выделив звезду с цифрой 2, на рабочей строке выбираем «Анимация» и нажимаем «настройка анимации» — у вас с правой стороны появляется окошко См. фото. В открывшемся окне выбираем запускать щелчком.



Далее опять нажимаем чёрный указатель. В открывшемся окне выбираем «Время» — подбираем удобный для нас промежуток – я беру среднюю продолжительность и нажимаем ок (см. фото).



Далее опять нажимаем на ту же стрелочку, но теперь выбираем «параметры эффектов».



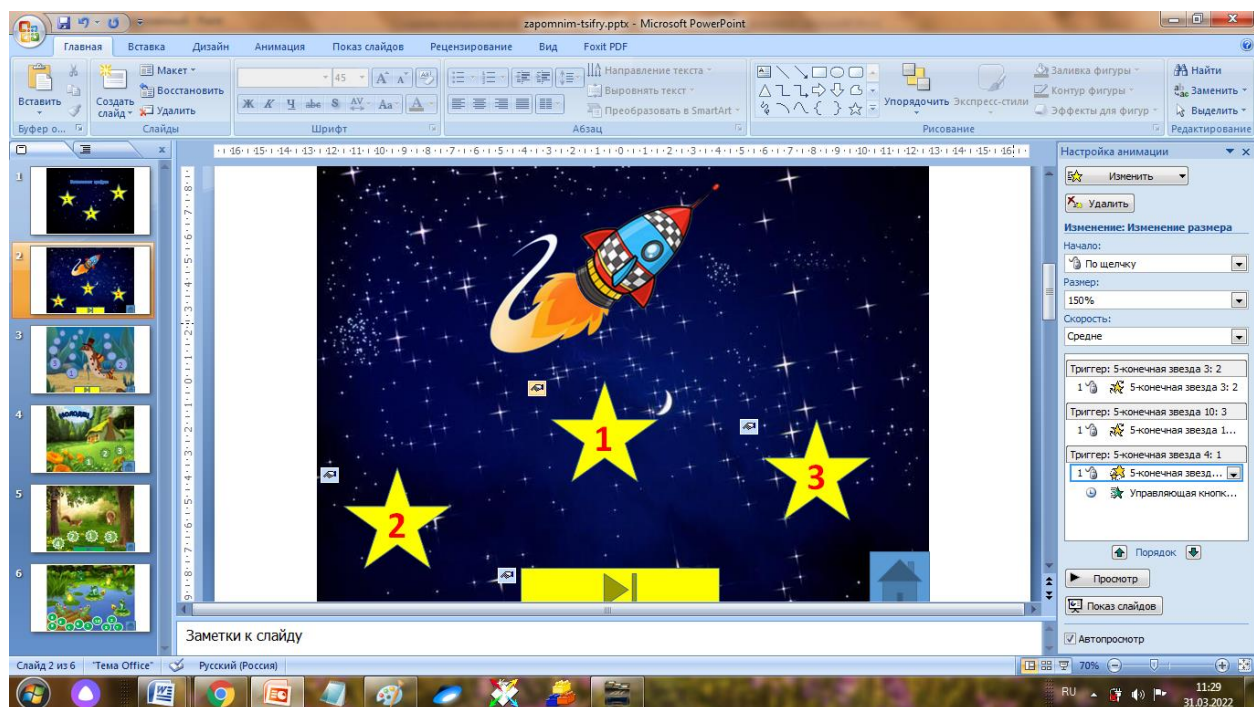
У вас откроется следующее окно (см. фото). В этом окне выбираем «эффект» — далее выбираем «звук» — нажали на стрелочку – открылось окно (я выбрала звук взрыва – поскольку ответ неверный) и нажимаем ок.

Далее, чтобы в дальнейшем не произошло путаницы (особенно, если у вас будет несколько разных элементов и эффектов), оформляем триггер.

Триггер - это некоторый объект слайда (например: рисунок, фигура, кнопка, текстовое поле), при щелчке которого выполняется некоторое действие. Использование триггеров в обучающих играх позволяет сделать их интерактивными.

Для этого нажатием левой кнопки мыши выделяем звезду (2 – первая неправильная) и на рабочей строке в «анимация» выбираем «триггер», далее выбираем «по щелчку» и выбираем ту картинку, которую необходимо объединить в триггер (смотрите в окошке справа там номер даётся по порядку добавления на слайд элементов, поэтому делайте всё по порядку и не запутаетесь – если навести указатель мыши, то мы увидим нужный номер картинки (у нас звезды). У нас это звезда под номером 3 поэтому в открывшемся окне выбираем «5-конечная звезда 3».

В итоге у нас получается сформированный триггер.



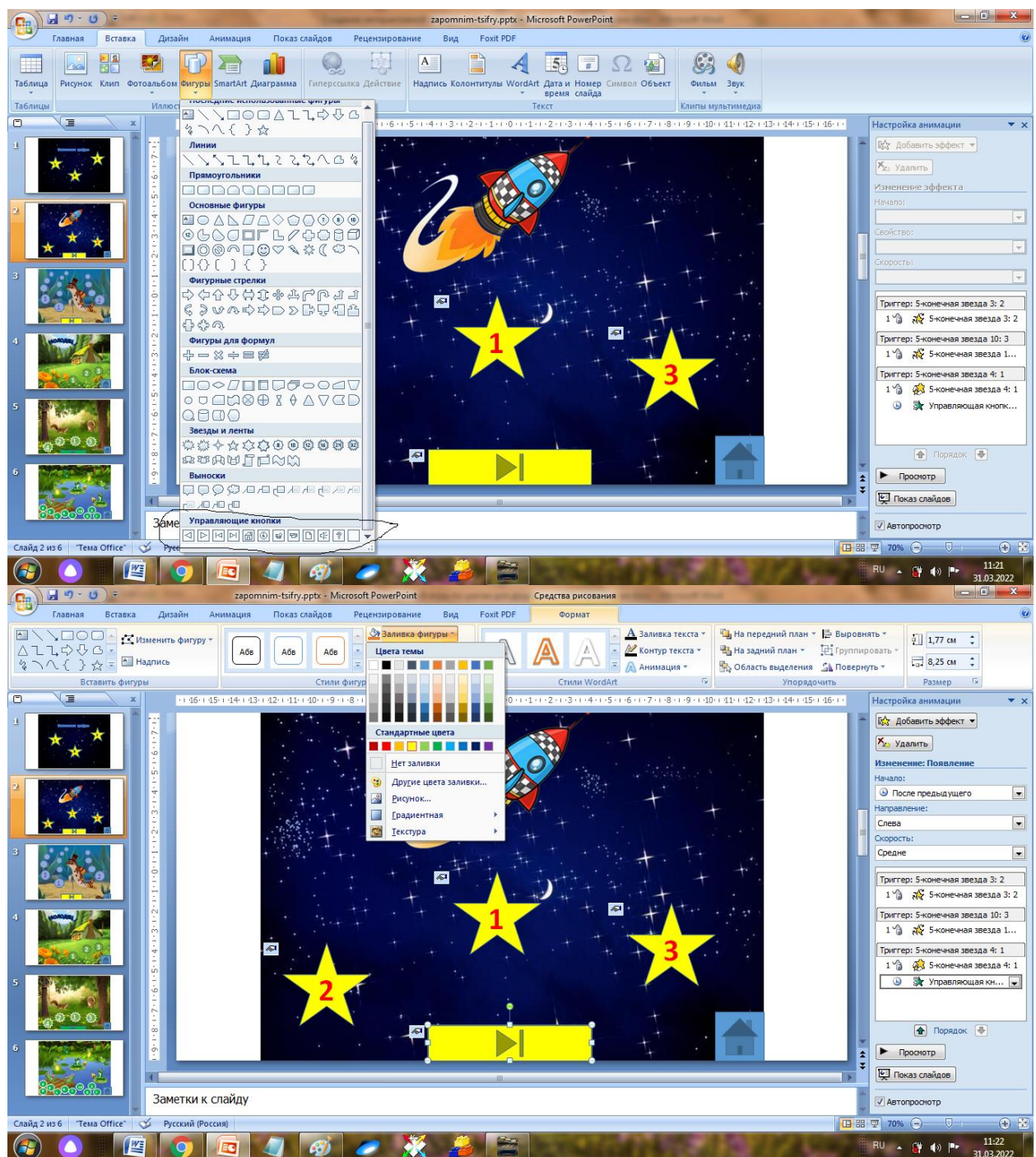
Далее переходим к следующему неверному ответу – это звезда с цифрой 3 (с кнопкой верного ответа работаю в последнюю очередь). Выполняем все те же операции, что и со звездой 2.

Теперь займёмся звездой с цифрой 1. Прodelываем все те же операции, но здесь в анимации я выбрала «изменение размера», т.е. при нажатии эта звезда увеличится в размере. А в звуке я выбрала «колокольчики».

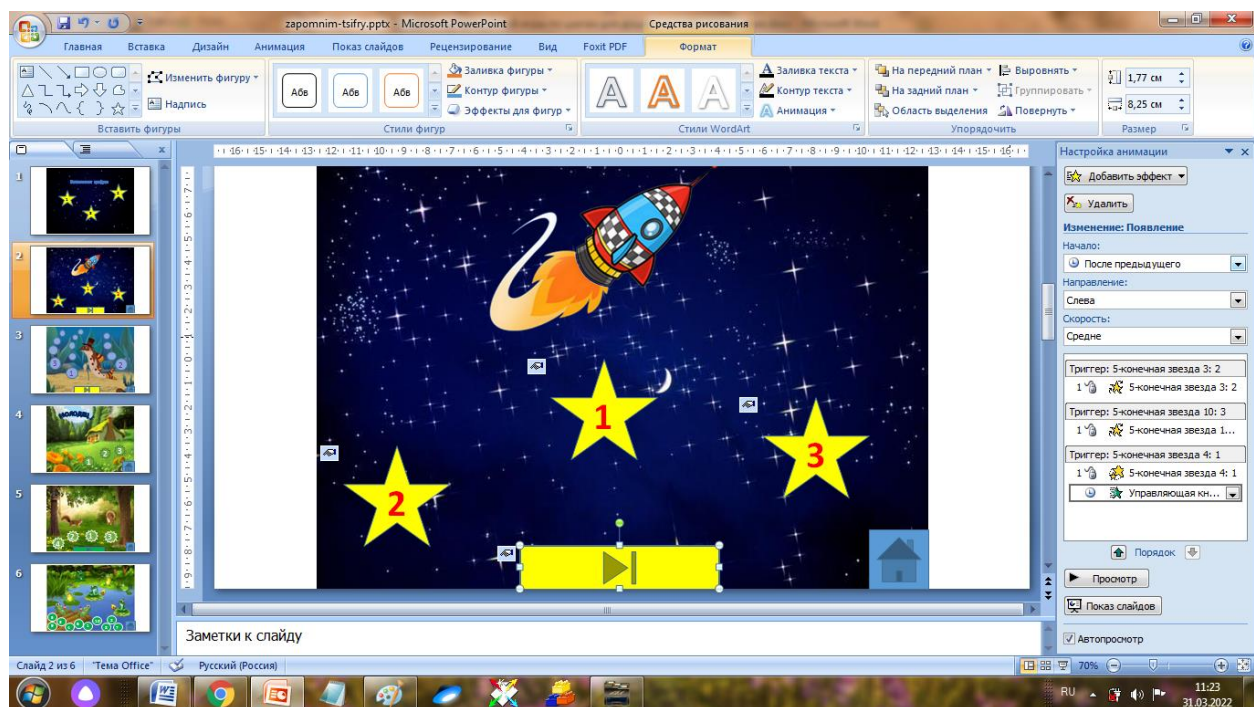
Данный слайд готов, но для того, чтобы продолжить играть нам нужна кнопка перехода.

Создаем кнопку перехода от одного слайда к другому.

Для этого на рабочей строке выбираем «Вставка» — «фигуры» и здесь в фигурах – в самом низу находим управляющие кнопки. Выбираем стрелочку и рисуем её на нашем слайде (я ещё и сменила цвет заливки).



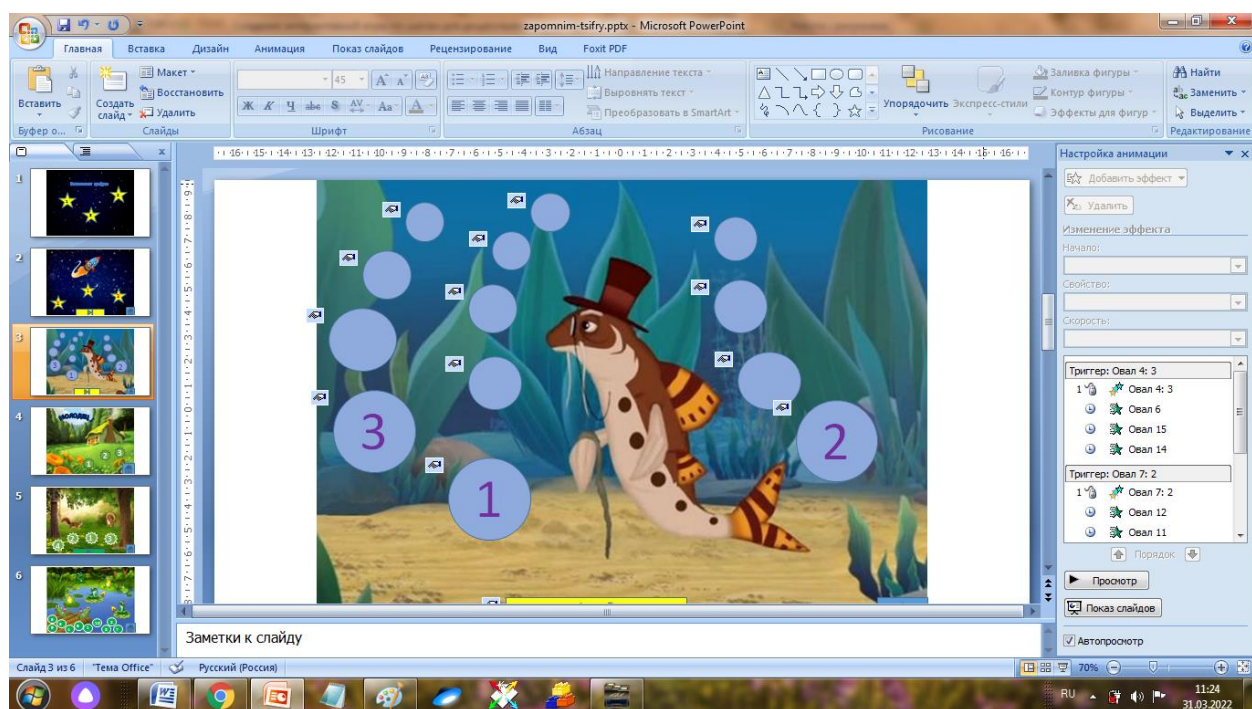
Гиперссылка готова, но по правилам игры, лучше, если она откроется только после того, как ребёнок укажет правильную цифру. Как это сделать? Так же как и с рабочими кнопками на рабочей строке находим «анимация» далее я выбрала «появление», так же как и с рабочими кнопками выбрала скорость – средняя. Далее перетаскиваем запись «управляющая кнопка» в самый низ (так, чтобы она оказалась после триггера с кнопкой, имеющей правильный ответ).



Далее выставляем «запускать вместе с предыдущим». Теперь кнопка перехода появится на экране только после того, как ребёнок найдёт правильный ответ. И по ней ребёнок перейдёт как бы на следующий уровень – к следующему заданию.

Для того чтобы в любой момент можно было бы вернуться к первому слайду – к нашему меню игры, мы опять выбираем управляющую кнопку, только теперь в виде домика и размещаем её где-нибудь в уголке. Эта кнопка в анимации и порядке появления не нуждается. Итак, эта страница игры готова, переходим к следующей.

Здесь всё выполняется так же и в том же порядке, как и на первом слайде. Но здесь я поменяла эффект появления кнопок при неправильном ответе, она у меня меняет цвет – как бы мигает. И добавила усложнение – после нажатия на любую кнопку начинают появляться пузырьки воздуха. Как это сделать? Когда вы нарисовали все кнопки – нарисуйте пузырьки воздуха. Когда картина закончена – приступайте к анимации – опять работаем с первой неправильной кнопкой – сделали её (и триггер тоже) – теперь делаем анимацию всех пузырьков, которые к ней относятся. Сделали – теперь, так же как и с управляющей кнопкой на предыдущем слайде – анимацию каждого пузырька (лучше это делать сразу же) перетаскивайте к нужному триггеру и устанавливайте – запускать после предыдущего. Будьте внимательны с номерами «пузырьков», а то, при неправильном указании номера, у вас будет появляться не тот, что нужно пузырёк, и вся прелесть игры потеряется. Далее так же устанавливаете управляющие кнопки.



Чтобы добавить надписи или ещё какие, либо действия – действуйте аналогично добавлению пузырьков.

Чтобы оформить меню игры – это наша первая страница – первый слайд – опять используем управляющие кнопки. Только при выборе пути перехода выбираем слайд – откроется поле, где указывается № слайда к которому нужно перейти.

Интерактивная игра готова!

3. Закрепление нового материала. Участники мастер-класса выполняют практическую работу по созданию интерактивной игры в программе PowerPoint.

4. Дискуссия по результатам совместной деятельности.

Спасибо за работу!

Я приложила неполную игру, а лишь несколько слайдов, для того, чтобы было понятно, что в итоге получается. Полные игры очень объёмны – и каждому под себя лучше делать свои. Если брать данную тему, то на каждую цифру обычно берется не менее шести упражнений. А в конце все цифры идут в разную и при этом они все прописаны на экране. При создании своих игр вы можете выбирать любые спецэффекты.

Времени на создание подобных игр уходит много – нужно подобрать картинки, потом всё выставить и рационально организовать, но зато такие игры можно использовать много раз, в них можно играть и дома, если ребёнок в отпуске с родителями или болен. Интерактивные игры всегда интересны детям.