

Мастер-класс «Эффективность использования ИКТ в образовательном процессе»



Цель: Повышение профессиональной компетенции педагога по разработке и реализации интерактивного программного продукта – обучающей интерактивной игры.

Задачи:

- Обучить технологии создания интерактивных развивающих игр для детей дошкольного возраста;
- Познакомить с алгоритмом создания интерактивной игры;
- Показать новые возможности применения программы PowerPoint.



Сегодня, пожалуй, в нашей стране нет человека, которому не были бы интересны компьютеры, планшеты и прочие гаджеты с различным набором игр, развлечений, так же как нет в дошкольном образовании педагога, который не размышлял бы о программном обеспечении образовательного процесса в соответствии с новыми стандартами и новыми техническими возможностями.



Интерактивная дидактическая игра — это современный и признанный метод обучения и воспитания, который обладает такими функциями как образовательная, развивающая и воспитывающая. В процессе такой игры у ребенка развивается восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление, познавательная мотивация, произвольная память и внимание.



Если сравнивать с традиционными формами обучения дошкольников **информационно-коммуникативные технологии обладают рядом преимуществ:**

- информация на экране в игровой форме понятная дошкольникам и вызывает интерес к образовательной деятельности;
- эффекты, привлекающие детей;
- поощрение компьютером в конце игры;
- носят исследовательский характер;
- развивают широкий спектр навыков и представлений.



Виды интерактивных игр:

- **Обучающей** считается игра, если дошкольники, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения и навыки (игры-путешествия, «Учим цифры и формы» и т.д.).
- **Контролирующая** – это игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний (викторины, кроссворды).
- **Обобщающие** игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умения действовать в различных ситуациях («Найди лишнее», «Забавные фигурки», «Транспорт», «Доктор Айболит»).



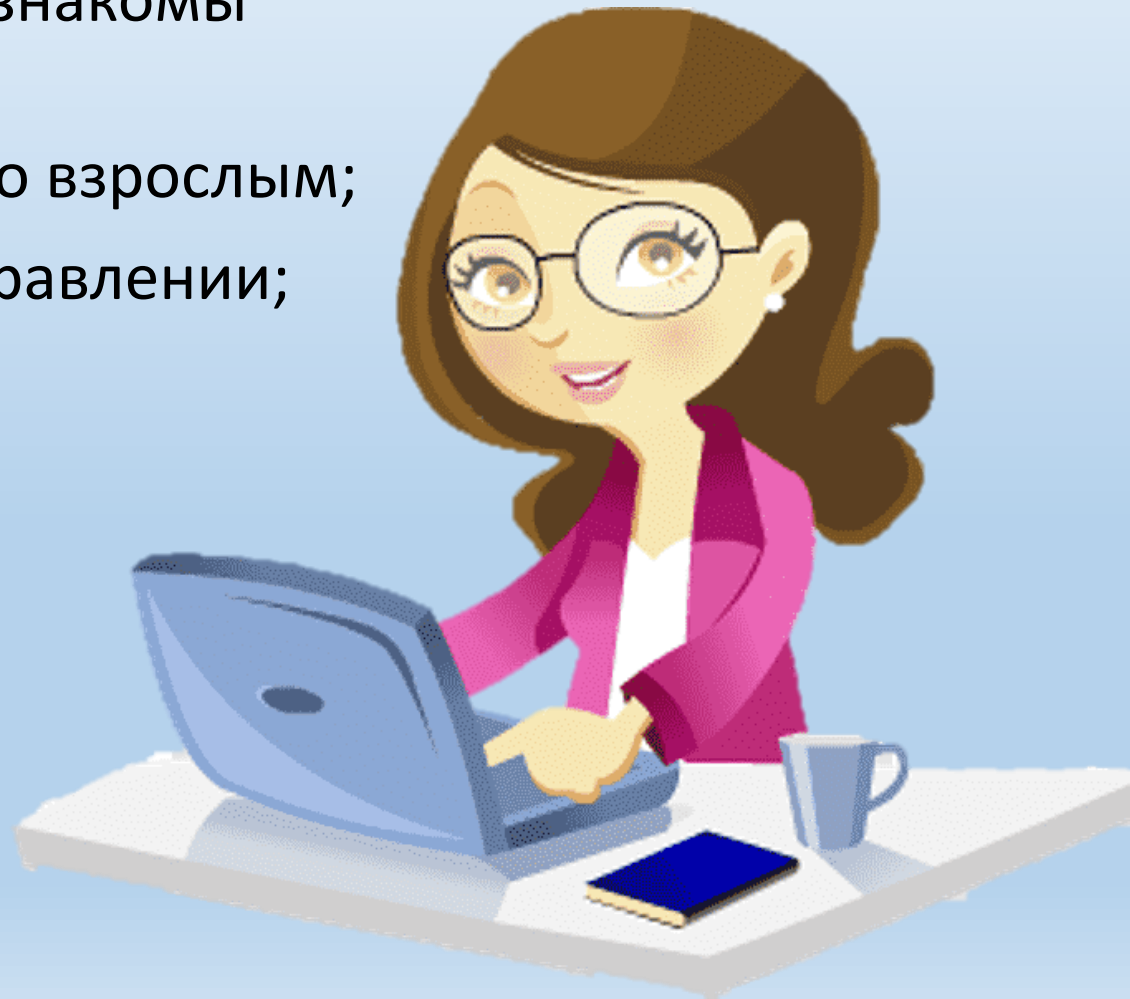
Основные принципы иктп игр:



- ✓ доступность;
- ✓ повторяемость;
- ✓ актуальность;
- ✓ коллективность;
- ✓ элемент новизны.

Правила, предъявляемые к развивающим и обучающим интерактивным играм:

- объекты на экране большие по размеру и знакомы детям;
- текст задания озвучивается диктором, либо взрослым;
- задания интересны, понятны, просты в управлении;
- соответствие возрастным особенностям;
- занимательны;
- грамотны;
- создающие ситуации успеха;
- в незатейливой игровой форме.



Основными компонентами интерактивной игры являются:

- ❖ игровой замысел;
- ❖ правила;
- ❖ игровые действия;
- ❖ познавательное содержание или дидактическая задача; оборудование;
- ❖ результат игры.



Алгоритм создания интерактивной игры:

I. Уточнение задумки

Вид, тема

Цель, задачи



II. Разработка понятных для дошкольников правил и увлекательного сюжета игры



III. Подбор необходимого материала

Выбор фона

Объектов



IV. Создание макета презентации и наполнение ее содержанием

1. Уточнение задумки

Контролирующая игра-викторина, позволяющая закрепить и проверить ранее полученные знания по теме «Я патриот своей страны»

Цель: обобщить и систематизировать знания детей о России.

Задачи:

- активизировать желание детей работать самостоятельно, использовать свои знания на практике;
- способствовать развитию аналитических и коммуникативных навыков обучающихся, навыков групповой работы.
- способствовать формированию патриотических чувств и национального самосознания, гуманистических ценностей, правовых и эстетических норм.

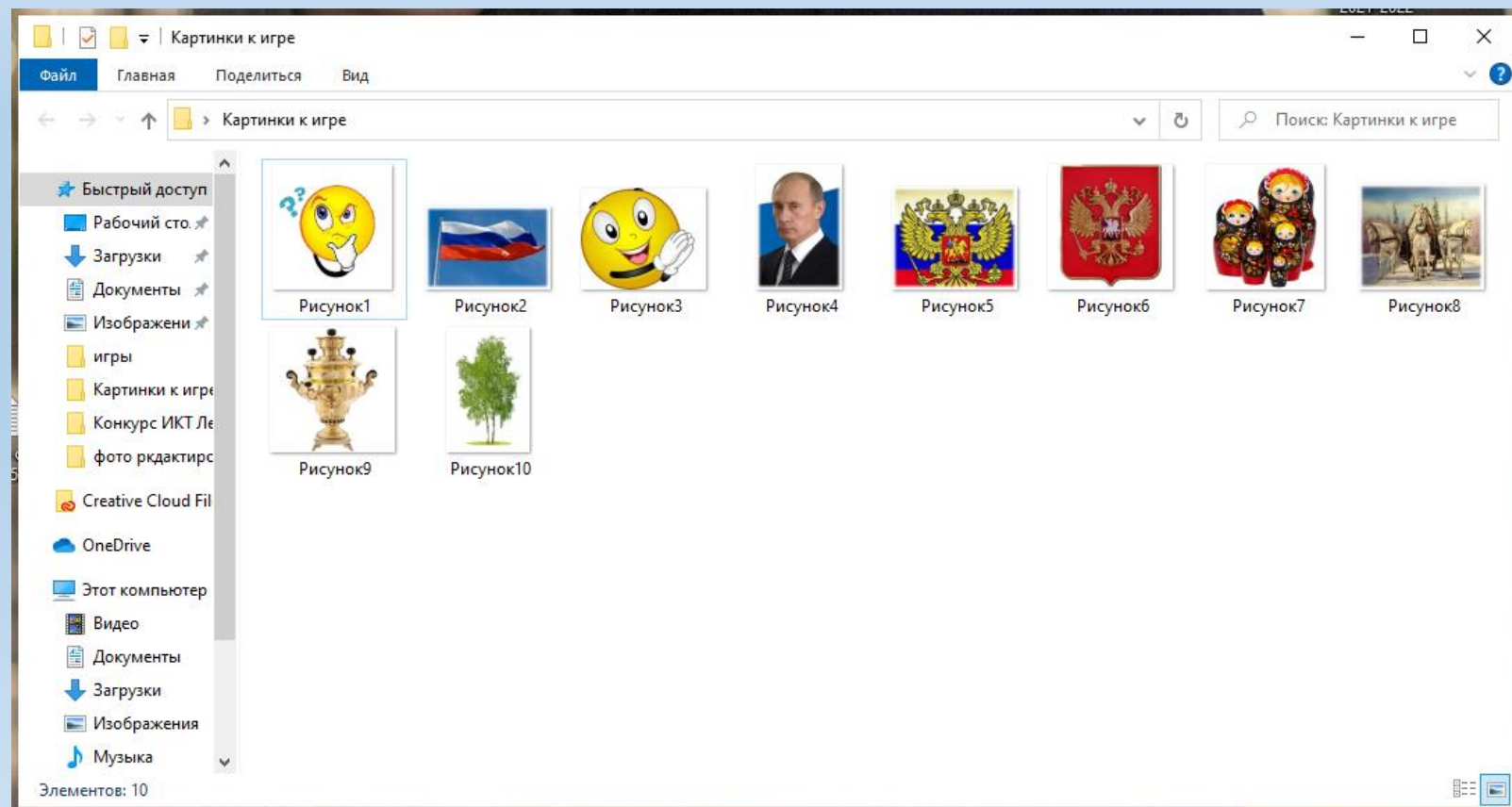
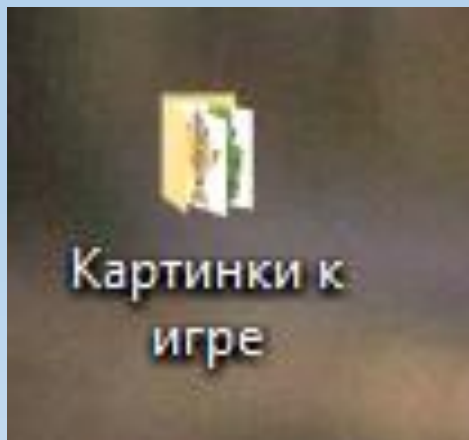
II. Правила и увлекательный сюжет

Викторина по образу телевизионной игры «Своя игра»



III. Подбор необходимого материала

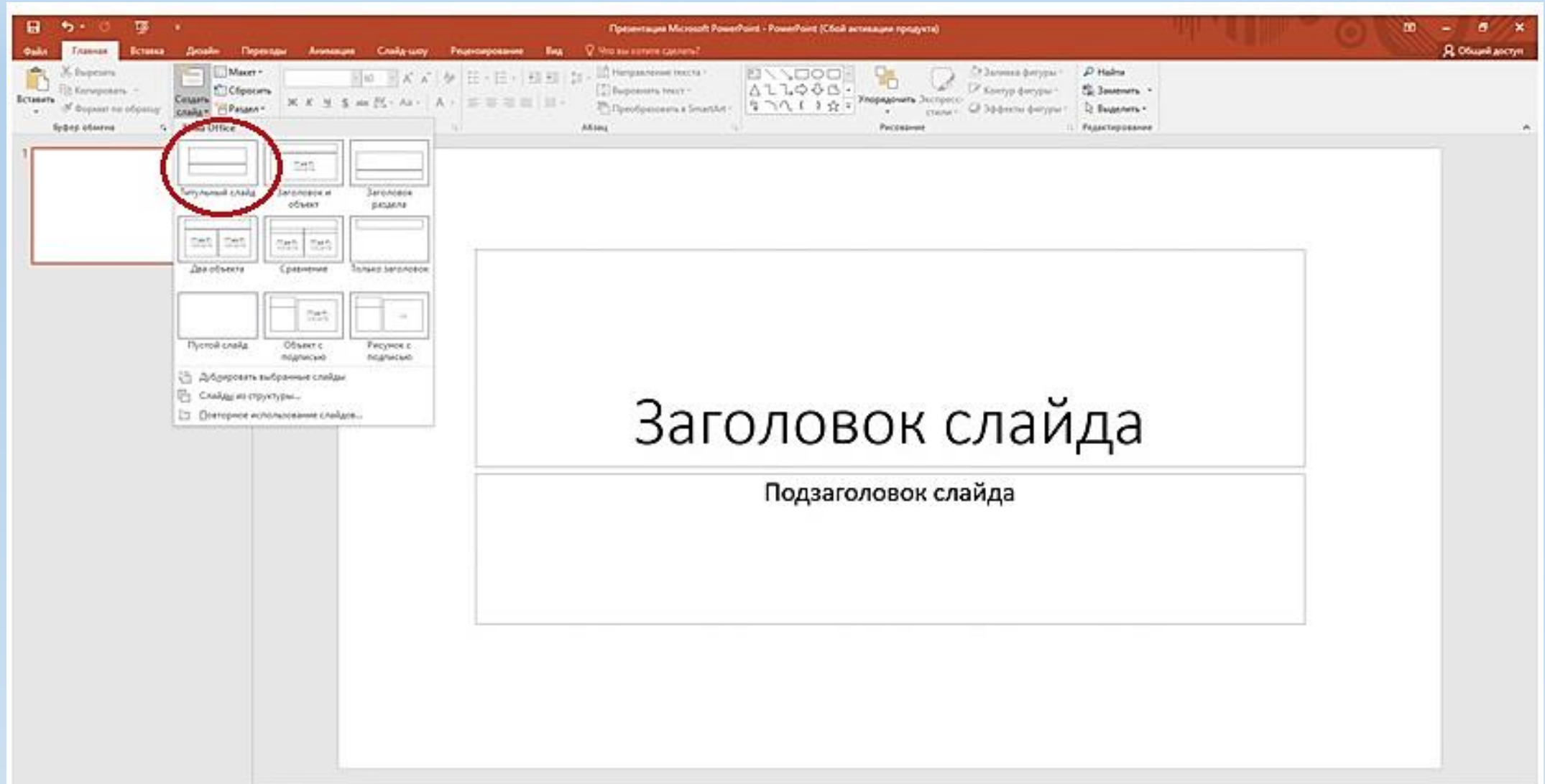
С интернет ресурсов скачиваем понравившиеся картинки в определенную папку.



IV. Создание игры

Шаг 1. Двойным щелчком мыши открываем программу PowerPoint.

На рабочей панели находим значок создать слайд. И выбираем какой слайд вам нужен (в нашем случае создаем слайд «титпультный»).



Шаг 2. Создаю титульный лист с названием нашей игры



Игра-викторина «Я - патриот своей страны»

Воспитатель: Котик Анастасия
Сергеевна, МБДОУ №92 «Веснушка»

Шаг 3. Правила игры:

1. В игре принимают участие 2- 3 команды.
2. Игровое табло состоит из категорий и баллов.
3. По очереди команды выбирают категорию и количество баллов, которое вы получите за правильный ответ
4. Нажав на «балл», вы попадаете на страницу с вопросом
5. «Касанием» выбираете правильный ответ
6. Если ответ не верен, нажми на **замечание**
«Подумай ещё»
7. Кнопка  вернёт тебя к вопросам викторины



Удачи!



Шаг 4. Создаем игровое поле. Таблица 5*4. 5 столбцов и 4 строки.

Городское икт игры - PowerPoint (Сбой активации продукта)

Файл

Главная

Вставка

Дизайн

Переходы

Анимация

Слайд-шоу

Рецензирование

Вид

Что вы хотите сделать?

Создать слайд

Таблица

Рисунки

Изображения из Интернета

Снимок экрана

Фотоальбом

Фигуры

SmartArt

Диаграмма

Магазин

Мои надстройки

Гиперссылка

Действие

Примечание

Надпись

Колонтитулы

WordArt

Дата и время

Номер слайда

Объект

Уравнение

Символ

Видео

Звук

Запись экрана

Текст

Символы

Мультимедиа

1

Таблица 5x4

2

Нарисовать таблицу

Таблица Excel

Игра-викторина «Я - патриот своей страны»

Воспитатель: Елена Анастасия Сергеевна, МБОУ СОШ №22 «Бескумьяк»

3

Правила игры:

1. Кнопка [Start] - начало игры

2. Выбери категорию

3. На кнопке [1] дано количество баллов, которое ты получишь за правильный ответ

4. Нажми кнопку, ты попадешь на страницу с вопросами

5. Выбери правильный ответ

6. Если ответ не верен, нажми на «Назад»

7. Кнопка [End] вернет тебя к вопросам викторины

Удачи!

4

Увеличиваем таблицу чтобы она заняла весь слайд. Выравниваем 3 столбца по ширине.

Городское икт игры - PowerPoint (Сбой активации продукта)

Работа с таблицами

Файл Главная Вставка Дизайн Переходы Анимация Слайд-шоу Рецензирование Вид Конструктор Макет

Что вы хотите сделать?

Общий доступ

Выделить Показать сетку Удалить Вставить сверху Вставить снизу Вставить слева Вставить справа Объединить ячейки Разделить ячейки

Выровнять высоту строк

Выровнять ширину столбцов

Направление текста Поля ячейки

Высота: 18,04 см Ширина: 31,25 см

Сохранить пропорции

Переместить вперед Переместить назад Область выделения Выровнять Группировать Повернуть

Упорядочение

Таблица

Строки и столбцы

Объединение

Размер ячейки

Размер таблицы

Ширина: 5,5

Ширина столбца таблицы
Задание ширины выделенных ячеек.

1

2

3

4

5

6

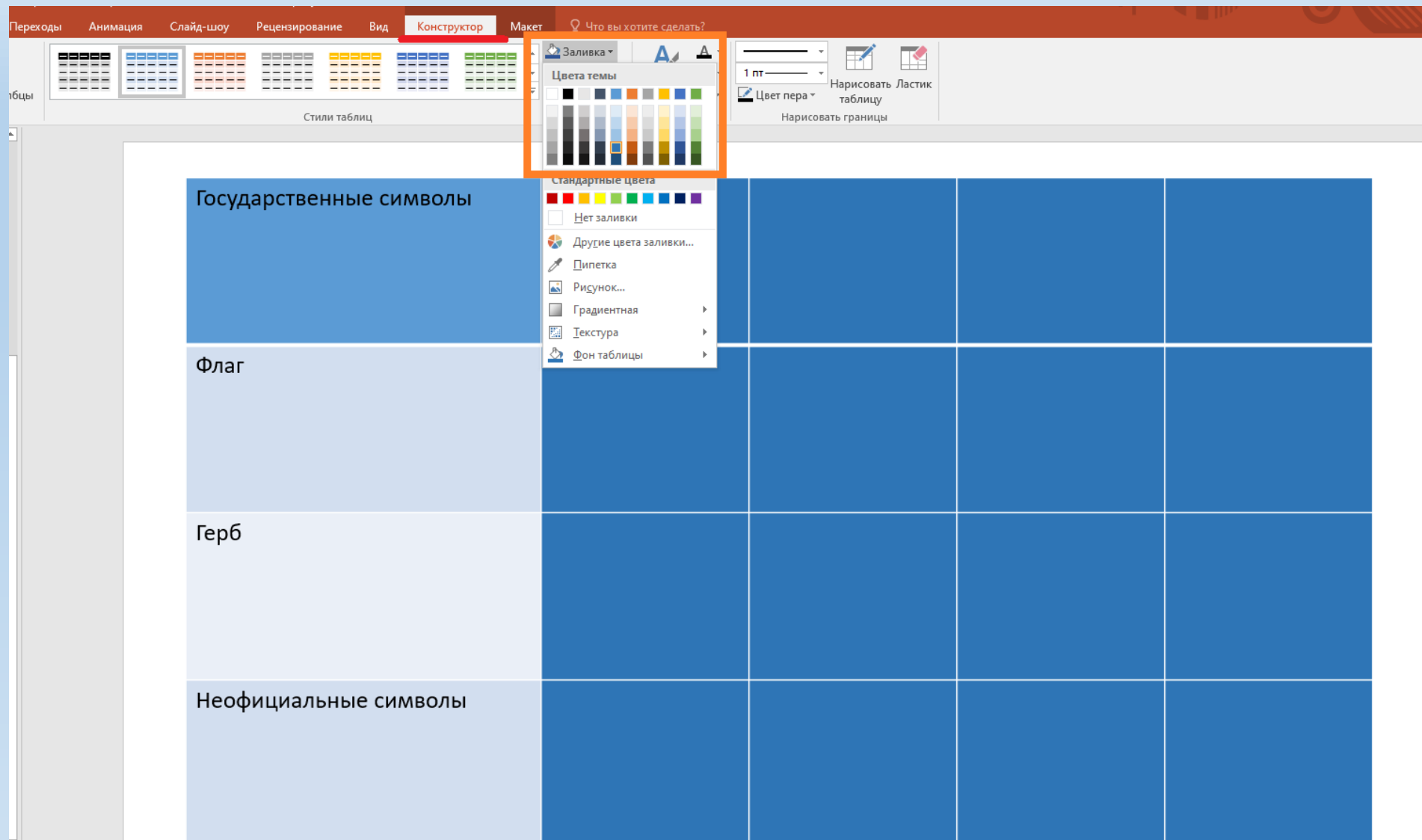
Заметки к слайду



Категории вопросов

Государственные символы	1	2	3	4
Флаг				
Герб				
Неофициальные символы				

Шаг 6. Меняем цвет игрового поля. Выделите таблицу и на вкладке «конструктор» выбираем цвет заливки. Меняем по необходимости размер и цвет шрифта.



Государственные символы	1	2	3	4
Флаг	1	2	3	4
Герб	1	2	3	4
Неофициальные символы	1	2	3	4

Файл Главная Вставка Дизайн Переходы Анимация Слайд-шоу Рецензирование Вид Что вы хотите сделать?

Создать слайд Таблица Рисунок Изображения Снимок из Интернета Фотоальбом Фигуры SmartArt Диаграмма Магазин Мои надстройки

Ссылки Действие Примечание Надпись Колонтитулы WordArt Дата и время Номер слайда Объект Уравнение Символ Видео Звук Запись экрана

Последние использованные фигуры

Линии Прямоугольник

Основные фигуры

Фигурные стрелки

Фигуры для уравнений

Блок-схема

Звезды и ленты

Выноски

Управляющие кнопки

1 Какой символ нашего государства называют триколором?

А. Гимн

Б. Герб

В. Флаг

18

19

20

21

22

Государственный символ	1	2	3	4
Флаг	1	2	3	4
Герб	1	2	3	4
Неофициальный символ	1	2	3	4

1 Какой символ нашего государства называют триколором?

А. Гимн

Б. Герб

В. Флаг

Городское икт игры - PowerPoint (Сбой активации продукта)

ФайлГлавнаяВставкаДизайнПереходыАнимацияСлайд-шоуРецензированиеВидЧто вы хотите сделать?

Просмотр

НетПрорезаниеВыцветаниеСдвигПоявлениеПанорамаПроявлениеСлучайные...ФигураОткрытиеНаплывВспышкаПадениеШтораЗанавесВетерПрестиж

Параметры эффектов

Звук

Смена слайда

щелчку

сле: 00:00,00

Переход к этому слайду

7

8

9

10

11

Заметки к слайду

Флаг







Звук

Нет звука]

Длительность

Применить

[Нет звука]

[Прекратить звук]

applause.wav

Аплодисменты

Барабан

Бластер

Ветер

Взрыв

Граната

Задвигание

Засасывание

Камера

Касса

Колокольчики

Молоток

Монета

Напряжение

Пишущая машинка

Стрела

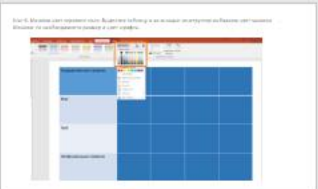
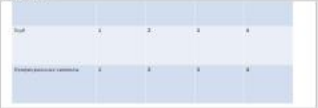
Хлыст

Шум

Щелчок

Другой звук...

Непрерывно



Государственный	1	2	3	4
Флаг	1	2	3	4
Герб	1	2	3	4
Неофициальный	1	2	3	4

1

Какой символ нашего государства называют триколором?

А. Гимн

Б. Герб

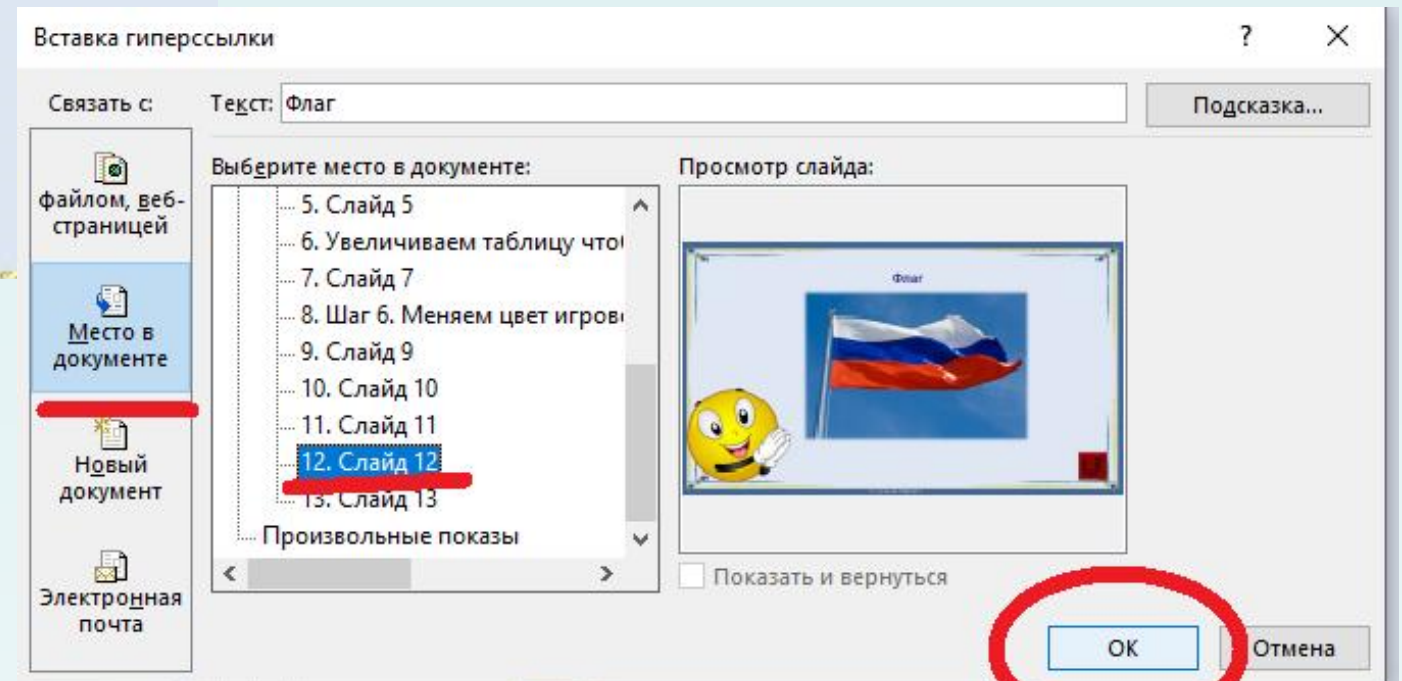
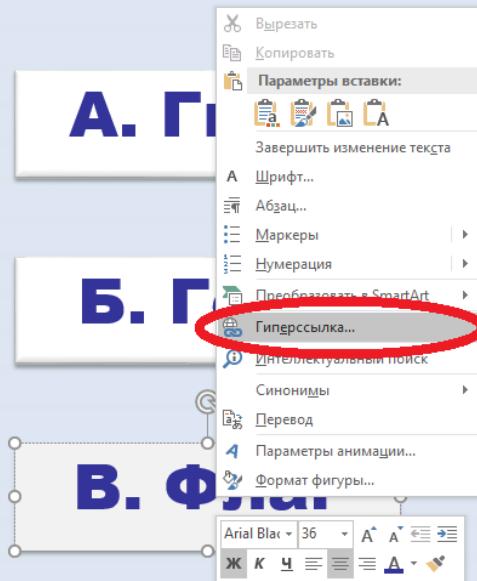
В. Флаг



Заметки к слайду

1

Какой символ нашего государства называют триколором?



1

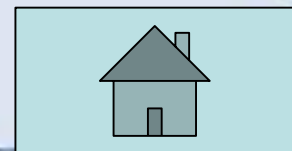
**Какой символ нашего государства
называют триколором?**

А. Гимн

Б. Герб

В. Флаг

Флаг



1

Какой символ нашего государства
называют триколором?

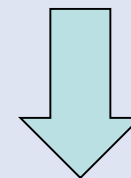
А. Гимн

Б. Герб

В. Флаг



**На «облачко» ставим
гиперссылку, для того чтобы
вернуться на прежний слайд**



1

**Какой символ нашего государства
называют триколором?**

А. Гимн

Б. Герб

В. Флаг

Теперь нам нужно соединить вопрос с главным полем нашей игры. Для этого переходим на 3 слайд «Игровое поле». Выделяем «1 балл» нажимаем правой кнопкой мыши на текст, в появившемся меню выбираем «Гиперссылка», выбираем место в документе.

Государственные символы	1	3	4
Флаг	1	3	4
Герб	1		
Неофициальные символы	1	2	

Вырезать
Копировать
Параметры вставки:
Завершить изменение текста
Шрифт...
Абзац...
Маркеры
Нумерация
Преобразовать в SmartArt
Гиперссылка...
Интеллектуальный поиск
Синонимы
Перевод
Параметры анимации...
Формат фигуры...

Вставка гиперссылки

Связать с: Текст: 1

файлом, веб-страницей
Место в документе
Новый документ
Электронная почта

Выберите место в документе:
2. С интернет ресурсов скачать
3. Слайд 3
4. Слайд 4
5. Слайд 5
6. Увеличиваем таблицу что
7. Слайд 7
8. Шаг 6. Меняем цвет игров
9. Слайд 9
10. Слайд 10
11. Слайд 11

Просмотр слайда:

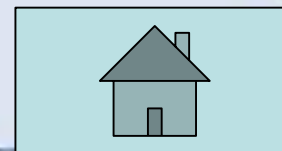
1 Какой символ нашего государства называют триколором?
А. Гимн
Б. Герб
В. Флаг

☐ Показать и вернуться

Подсказка...
OK Отмена

Государственные символы	<u>1</u>	2	3	4
Флаг	1	2	3	4
Герб	1	2	3	4
Неофициальные символы	1	2	3	4

Флаг



- Таким образом мы создадим вопросы к каждой категории и на каждый балл.
- Главный помощник в этой игре «Гиперссылка». Овладев этой функцией можно создать разнообразные интерактивные игры.
- Покажу еще один пример создание такой игры с использованием не текста, а картинок

Какое дерево является символом России



Берёза!





Спасибо за
внимание!

