

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение центр развития
ребенка – детский сад №36 г.Кузнецка

Мастер- класс на тему «Создание и использование интерактивных игр по
формированию грамматического строя речи дошкольников в программе
Power Point»

Выполнил:
Купыра Яна Васильевна
воспитатель МБДОУ ЦРР ДС – 36 г.Кузнецка

Здравствуйте, уважаемые коллеги!

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.

Именно педагоги-дошкольники всегда умеют совмещать интересное с необходимым. Поэтому, предлагаю всем вам сегодня стать участниками создания интерактивной игры.

В чем принципиальное отличие интерактивной игры от обычной иллюстрации?

Главным преимуществом интерактивных игр является наглядность – инструмент усвоения новых понятий, свойств, явлений. Конечно же, активной работой играющего, возможностью самостоятельно выбрать вариант ответа и тут же увидеть верный он или нет. Кроме того, занимаясь с интерактивными играми самостоятельно, ребенок может сам контролировать темп и количество выполняемых заданий, что отвечает принципу индивидуализации, в соответствии с ФГОС ДО.

Для педагога же еще важна и ее дидактическая направленность.

Интерактивная дидактическая игра - современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

Интерактивная дидактическая игра имеет определенный результат, который является финалом игры, придает игре законченность. Он выступает, прежде всего, в форме решения поставленной учебной задачи и дает дошкольникам моральное и умственное удовлетворение. Для воспитателя результат игры всегда является показателем уровня достижений, или усвоения знаний, или в их применении.

Сегодня хочу поделиться своим опытом создания таких игр средствами программы Microsoft Power Point.

Дидактические игры, созданные в программе «Microsoft Power Point» могут демонстрироваться на экране через проектор или на интерактивной доске для работы с группой или подгруппой. Во всех играх присутствуют анимационные эффекты, которые активируются с помощью нажатия на определенные объекты.

И начну свой рассказ с описания создания простой игры – «Птицы».

Создание интерактивной игры происходит в несколько этапов:

1. Уточнение задумки (выбираем тему, ставим для себя задачи- чего хотим добиться посредством данной игры).
2. Подбор необходимого материала (формулируем задания, выбираем фон и объекты, чаще всего это картинки. Картинки подбираю на просторах интернета)
3. Создание макета презентации и наполнение ее содержанием.
4. Определение эффектов и добавление их в презентацию.

Рассмотрим этап вставки гиперссылки на конкретном примере.

1. Я решила создать игру, которая позволила бы закрепить тему «Зимующие и перелетные птицы» (Ставлю цель для детей: Закреплять умения словообразования существительных)

2. Когда все картинки и фон были вставлены в презентацию, нам нужно сделать так чтобы наша кнопка заработала, для этого нужно поставить на соответствующую картинку гиперссылку. Нажимаем правой кнопкой мыши на текст, в появившемся меню выбираем «Гиперссылка».

3. Выходит окно «Вставка гиперссылки», выбираем раздел «Место в документе» и делаем гиперссылку на тот слайд, где будет располагаться наше задание. Теперь при просмотре презентации наша кнопочка будет переносить нас непосредственно к самому заданию.

4. Настраиваем триггеры

Триггер в PowerPoint — инструмент, который создаёт «горячую клавишу» для запуска анимации, аудио- и видеоэффектов.

Один клик мышью — и выбранный объект (картинка, фигура, отдельное слово) приходит в движение на слайде: исчезает, выезжает справа или слева, меняет цвет.

В нашей игре если щелкнуть по овощу (фрукту), перемещается в корзину или вазу. Так работает триггер.

Сперва создаем анимацию для того, чтобы нужные картинки (в нашем случае овощи) «собрать в корзину». Надо перейти в раздел Анимация → Область анимации → Добавить анимацию → Пути перемещения → Пользовательский путь. Теперь картинка перемещается всякий раз, когда вы просматриваете презентацию.

4. Наша интерактивная игра готова. Нажимаем «Показ слайдов» и демонстрируем.

Данная игра является примером интеграции образовательных областей в рамках единой темы.

Еще одна интерактивная игра, которую вам хотела продемонстрировать, направлена на решение конкретных задач по формированию грамматического строя речи, а именно закрепление навыка словообразования и использование в речи предложно-падежных конструкций. Обращаю внимание на то, что в данной игре для мотивации используются герои известных мультфильмов («Смешарики»).

Ещё хотела немного рассказать о такой простой и очень крутой штуке как Wordwall и LearningApps. Эти сервисы для создания интерактивных упражнений очень популярны среди педагогов.

Огромная библиотека упражнений, множество форматов заданий, поддержка видео, аудио и даже озвучка текста — и всё это совершенно бесплатно.

На данном сайте есть множества шаблонов для создания игр: найди пару, классификация, хронологическая линейка, простой порядок, викторина с выбором правильного ответа, сортировка картинок и т.д.

Для создания игр достаточно зарегистрироваться на сайте и нажать «создать активность» или «create activity». Далее необходимо выбрать один из шаблонов.

На сервисе есть как бесплатные шаблоны, так и шаблоны по подписке.

Минусом является еще то, что с одного аккаунта можно создать только пять работ. Далее будет приведено несколько шаблонов и примеры их использования.

Ссылкой на задание также можно поделиться или отправить её родителям.

Таким образом, использование ИКТ способствует повышению качества образовательного процесса, дает возможность существенно обогатить, качественно обновить образовательную деятельность, в том числе в рамках реализации задач грамматического строя речи дошкольников.

Спасибо за внимание, и я хочу пожелать, чтобы компьютер для вас стал лучшим помощником при работе с детьми и родителями.