**Структурное подразделение «Детский сад комбинированного вида «Золушка» муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения**

**«Детский сад «Планета детства» комбинированного вида»**

***/мастер-класс для педагогов/***

**Сентябрь 2022г.**

**Воспитатель: Столярова Н.Ю.**

***2022г.***

Добрый день, уважаемые коллеги! Сейчас я предлагаю вам представить себя ненадолго детьми и поиграть. Игра называется «Чья тень?». Вам нужно угадать какое животное спряталось за тенью. Посмотрите внимательно на экран и послушайте загадку. *Интерактивная игра «Чья тень?»*

Эта интерактивная дидактическая игра была создана при помощи программы **[Microsoft PowerPoint.](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwibrt2Om_75AhVmposKHQ9zAzUQFnoECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.microsoft.com%2Fru-ru%2Fmicrosoft-365%2Fpowerpoint&usg=AOvVaw0hP3MebOW4_busOITp7dmN)** [Всем вам эта программа хорошо знакома при работе с презентациями. Сегодня же я хочу рассказать вам о технологии создания интерактивных игр в программе Microsoft PowerPoint.](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwibrt2Om_75AhVmposKHQ9zAzUQFnoECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.microsoft.com%2Fru-ru%2Fmicrosoft-365%2Fpowerpoint&usg=AOvVaw0hP3MebOW4_busOITp7dmN)

[Как я уже и сказала, с помощью программы Microsoft PowerPoint можно создавать яркие презентации, которые в дальнейшем станут электронными пособиями для развития детей дошкольного возраста. А если объединить презентацию и дидактическую игру, использовав при этом все возможности программы Microsoft PowerPoint, то своими руками можно сделать интерактивную дидактическую игру, не тратя при этом деньги на готовые платные платформы. Для этого нужен компьютер, сама программа PowerPoint, подключение к сети интернет и интерактивная доска. Ну и конечно же ваша фантазия.](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwibrt2Om_75AhVmposKHQ9zAzUQFnoECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.microsoft.com%2Fru-ru%2Fmicrosoft-365%2Fpowerpoint&usg=AOvVaw0hP3MebOW4_busOITp7dmN)

Прежде чем начать делать интерактивную дидактическую игру надо:

Первое – определить обучающие задачи, учитывая возрастные и индивидуальные особенности детей, а так же требования программы по которой вы работаете.

Второе – продумать игровую мотивацию: Что делаем? Для кого? Или для чего?

И подбираем картинки, которые потребуются нам в ходе создания игры. Стараемся выбирать картинки с хорошим разрешением, сохраняя их в заранее созданную отдельную папку.

Допустим, мы решили сделать дидактическую игру с заданием помочь Эколятам собрать в корзинку съедобные грибы. Помогайте мне, для какого возраста подойдет данная игра? (ответы).

Для этого я предварительно сохранила все картинки в папку на рабочем столе. Открываем наш документ. На главной вкладке открываем **создать слайд.** Выбираем **пустой слайд.** Следующим шагом мы заходим на вкладку **переходы**. Здесь переместимся в правый верхний угол и в **смене слайда** снимаем галочку **по щелчку**. Делается это для того, чтобы во время показа слайдов при нажатии на пустое место слайд не перескочил на следующий.

Далее мне надо вставить картинки, которые я подготовила заранее и сохранила в папку в документ. Для этого мы заходим во вкладку **вставка,** выбираем **рисунок,** у нас с вами выскакивает диалоговое окно. В нем мы должны выбрать тот путь, где у нас располагается папка наша папка с картинками. У меня она сохранена на рабочем столе. Поэтому я выбираю рабочий стол и ищу эту папку. Вот она эта папка Эколята. 2 щелчка, открываем. Можно выбрать их сразу все и поместить на слайд, а потом редактировать. Что сейчас мы с вами и сделаем. Зажав левую клавишу мыши, я выделяю все картинки. Вот они выделились у нас голубым цветом. И нажимаю кнопку **«вставить».** Все наши картинки появились на нашем пустом слайде, и все они обрамлены в рамочку. Пока они так обрамлены, их можно перетаскивать в любую сторону все сразу. Убираем их за пределы слайда, что бы они ни мешались.

Первоначально поставим корзинку на пустой слайд и отрегулируем ее размер. Что бы изменить размер картинки нужно выделить левой клавишей мыши корзинку, она обрамляется в синюю рамочку. Дальше нажать на клавиатуре клавишу **Shft** и потянуть один из уголков рамки, зажимая левой клавишей мыши. Наша корзинка находится в центре слайда. Далее точно также перемещаем все грибы на слайд и изменяем их в размере. Картинка мухомора сохранилась с задним фоном, который будет нам мешать. Но это не проблема, в программе в которой мы работаем есть такая функция **«удалить фон».** Для этого выделяем нашу картинку левой клавишей мыши. Заходим во вкладку **работа с рисунками** и в верхнем левом углу есть такая функция **«Удалить фон».** Нажимаем левой клавишей. Весь ненужный с вами фон окрасился в фиолетовый цвет. Если нажать **сохранить изменения,** то сейчас же окрашенный фон удалиться. Дальше я бы посоветовала обрезать лишний край , он будет мешать. Для этого заходим во вкладку **обрезка** и за черные шрижки подтянем границы максимально близко к рисунку. Советую располагать картинки внизу слайда, потому что при работе с интерактивной доской детям будет удобно доставать до нижнего поля слайда.

Предварительная работа завершена. Мы расположили все наши картинки на слайде так, как нам бы этого хотелось. Вот таким образом съедобные грибы будут попадать в корзину. Но мне не нравится то, как это выглядит. Визуально они попадают не в корзину, а за корзину. Сейчас я покажу, как это исправить. Для этого я выделю корзину и скопирую еще одну точно такую же. Такого же размера. Ставим рядом с первой корзиной. Что мне это даст? Я хочу разрезать корзину по полам по горизонтальной линии. Отделить верхнюю ее часть от нижней. Тогда при попадании грибов в корзину визуально будет смотреться, что они падают именно в корзину, а не за заднюю ее стенку. Давайте посмотрим, как это будет выглядеть. Выделяем левой клавишей мыши корзинку. Входим во вкладку **работа с рисунками,** выбираем **обрезка.** Сначала я убираю нижнюю часть от корзины, потянув за черную черточку до ручки корзины. То, что останется у меня оно окрашено в нужный цвет. То, что должно убраться окрасилось серым цветом и щелкаю левой клавишей на пустом месте. Вот она часть корзины, которая осталась у меня.

Теперь обрежем вторую корзинку. Выбираем картинку. Заходим во вкладку **работа с рисунками,** выбираем **обрезка.** Только теперь удаляем верхнюю часть корзинки. Точно так же как и с первой корзинкой, только в этот раз сверху потяну за черную черточку до ручки корзинки. На пустом месте щелкаем и теперь соединяю две эти части корзинки. Если их четко подогнать друг к другу, то даже и не видно, что эта корзина разрезана на две части. Теперь выделив нижнюю часть корзины левой клавишей мыши, я нажму на ней правой – выскочит диалоговое окно. В нем я выберу на **передней план**, то есть наша нижняя часть корзины будет впереди всех грибов. А верхнюю часть корзины я поставлю задний фон. Смотрите, что у нас с вами получается. Теперь если белый гриб мы будем класть в корзинку, он у нас попадает не за корзину, а в корзину.

Вот теперь вся предварительная работа завершена. Остается оживить картинки. Что бы легче было ориентироваться в картинках, добавляем название к каждому рисунку. Для этого выделим картинку и перейдем во вкладку **работа с рисунками**. Выбираем область **выделения**. С правой стороны у нас появилось поле. В котором каждая наша картинка под названием рисунок 5,6,3… под цифрой. Что бы нам легче было ориентироваться мы их назовем. В данный момент у нас выделен белый гриб, он же высвечен фиолетовым цветом в области выделения. Щелкнем 2 раза левой клавишей мыши, появился курсор, убираем название рисунок1 и набираем название белый гриб. Ту же самую работу проделываем с остальными грибами.

Теперь нам остается оживить наши картинки. Выделяем первый съедобный гриб (белый гриб) и заходим во вкладку **анимация**. Во вкладке анимация выбираем **добавить анимацию**. Здесь есть вход, выход и др.виды анимации. Мы выбираем **другие пути перемещения**. Есть много различных путей, по определенным каким - то линиям. Нам пока они не нужны. Нам проще будет нарисовать свой путь. Для этого выбираем пользовательский путь. Выбираем всегда щелчком левой клавишей мыши. Курсор превратился в крестик. Ставим этот крестик посередине гриба. Зажимаем левой клавишей мыши и начинаем рисовать путь, по которому наш гриб переместится в корзину. Отпустим клавишу и щелкнем 2 раза.

Дальше выбираем вверху **область анимации**. Щелкаем правой клавишей, появляется поле области анимации. Что бы наш гриб не просто когда ему вздумается залетел в корзинку, а именно тогда когда дети решили, что он должен попасть в корзинку. Нам нужно сделать триггер. Для этого в поле области анимации нажимаем на стрелочку и выбираем время. Дальше мы зайдем в переключатели, начать выполнение эффекта при щелчке – белый гриб. Все съедобные грибы мы оживили. Что же произойдет с ядовитыми грибами. На них тоже добавим анимацию. Выделим картинку одного из ядовитых грибов. Зайдем во вкладку **добавить анимацию**. Сейчас нам понадобится **выделение**. Давайте выберем качание. Когда ребенок нажмет на эту картинку, если вдруг он ошибется, то ядовитый гриб мухомор как бы покачается. На эту картинку нам тоже нужно наложить триггер. Для этого заходим в область анимации, выбираем время (2 сек.), заходим в переключатели, нажать выполнение при щелчке (мухомор), ок. Теперь выберем таким же образом бледную поганку.

Все у нас готово. Но мне кажется, что не мешало бы добавить звуковые эффекты. Потому что детям было бы интересно не только увидеть, но еще и услышать, правильно ли они выбрали картинку. Я предварительно сохранила файлы в формате MP3, в ту же папку что и с картинками. Как можно их добавить в нашу игру? Для этого нужно зайти во вкладку **вставка,** в верхнем правом углу есть **звук.** Нажимаем на значок. Можно записать звук или выбрать звук из файла. У меня запись уже готова. Я выбираю **выбрать звук из файла**. Выбираем трек с записью правильно. На самом слайде он нам не нужен. Мы его убираем со слайда. Его не будет видно, только слышно. Давайте послушаем, как он звучит. Дальше нам нужно, что бы этот звук звучал сразу же, как только ребенок нажал на правильную картинку. Для этого нужно нажать на иконку звука, зажав левой клавишей мыши и перетянув под триггер с белым грибом. Нажимаем на стрелку, появляется запускать щелчком, запускать вместе с предыдущем. Чтобы звук зазвучал сразу же как только гриб начнет перемещаться нам нужно выбрать **запускать вместе с предыдущем.** Выбираем левой клавишей. Дальше нам нужно озвучить ядовитые грибы. Входим во вкладку **вставка**, **звук**, **звук из файла**. Теперь я выбираю звук с названием **не правильно**. Двумя щелчками убираю значок звука на свободное место. Подтянем его под триггер с мухомором. На стрелочку, выбираем запускать вместе с предыдущем. Тоже самое проделываем с поганкой.

Все, мы закончили работу с нашими картинками, анимировали их, наложили звуковые эффекты. Единственное что осталось нам сделать – это написать задание. Что нам нужно сделать? Для чего? спросите вы, дети в этом возрасте пока что не читают. Это делается для педагога. Так как такие игры хранятся в педкопилке годами. И из года в год вы будете к ним возвращаться к ним.

Открываем вкладку вставка, надпись, печатаем собери съедобные грибы в корзинку. Тут можно использовать средства для рисования.

 Посмотрим, что у нас получилось. Показ слайдов, с текущего. На этом наш мастер класс закончен. Спасибо за внимание.

В своей работе я не только использую программу Microsoft PowerPoint для создания интерактивных игр, а так же прибегаю к помощи бесплатным электронным платформам. С одной из них я хотела бы вас познакомить. Называется она LearningApps – полностью бесплатный онлайн-сервис из Германии, позволяющий создавать интерактивные упражнения для проверки знаний. LearningApps — это 20 интерактивных упражнений ( в LearningApps они названы приложениями, поэтому далее в тексте эти термины будут использоваться как синонимы ) в игровом формате.