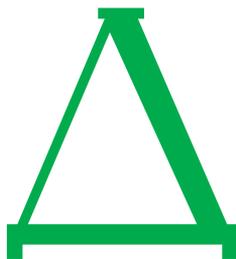


## СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ



Дидактические игры занимают важнейшее место в жизни ребёнка. Игра для дошкольников — способ познания окружающего. В игре ребёнок изучает цвета, форму, свойства материала, пространственные отношения, числовые отношения, изучает растения, животных. У него воспитывается сообразительность, находчивость, инициатива.

В настоящее время отдельное место в воспитательно-образовательном процессе дошкольных образовательных учреждений отводится компьютерным дидактическим играм. Занятия с применением компьютерных игр очень интересны дошкольникам. Красочность и динамичность компьютерных программ, музыкальное оформление, игровая форма, общая атмосфера доброжелательности позволяет ребёнку играть увлечённо, испытывать радость познания, открывать новое.

Интерактивные дидактические игры способствуют всестороннему развитию творческой личности ребёнка. У ребёнка развивается: восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление; познавательная мотивация, произвольная память и внимание; умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Для развития и обучения малышей уже создано большое количество компьютерных игр. Конечно, воспитатель может скачать игры из сети Интернет или купить готовый диск, но лучше приложить некоторые усилия и самому сделать обучающую компьютерную игру

для детей даже в самой простой программе, например, в Microsoft Office PowerPoint. Ребёнок увидит на экране именно то, что надо воспитателю на данном занятии. А воспитатель получит в процессе создания игры новые знания в области информационно-коммуникационных технологий, применит их сразу на практике, увидит готовый продукт своего труда и, самое главное, получит удовольствие от творческого процесса.

**Проблема:** низкая компетентность педагогов дошкольных образовательных учреждений в области информационно-коммуникационных технологий.

**Цель проекта:** Повышение компетентности педагогов дошкольных образовательных учреждений в области информационно-коммуникационных технологий через создание интерактивной дидактической игры для детей старшего дошкольного возраста.

#### **Задачи:**

- привлечь педагогов дошкольных образовательных учреждений к участию в муниципальном проекте, связанном с информационно-коммуникационными технологиями;
- расширить знания и умения педагогов дошкольных образовательных учреждений при работе с программой Microsoft Office PowerPoint;
- предоставить педагогам дошкольных образовательных учреждений возможность проявить свои творческие способности;
- создать и распространить разработанную дидактическую игру для дошкольников.

**Тип проекта:** среднесрочный муниципальный методический проект.

**Срок реализации проекта:** октябрь 2010 г. — апрель 2011 г.

**Участники проекта:** методисты Центра научно-методического обеспечения, педагоги дошкольных образовательных учреждений.

#### **Краткое описание проекта**

В ходе проекта участники под руководством методиста по информационным технологиям изучают возможности программы Microsoft Office PowerPoint для создания интерактивных игр: анимация, гиперссылки, триггеры, вставка звука и видео. После изучения данной программы участники разрабатывают отдельные тематические блоки, которые объединяются в общую игру. Игра апробируется в дошкольных образовательных учреждениях города и представляется на Фестивале педагогических идей.

### Схема управления проектом:

1. Митрофанова Елена Павловна, методист по информационным технологиям Центра научно-методического обеспечения — координатор и руководитель проекта.

2. Ефимова Анна Николаевна, методист по дошкольному образованию Центра научно-методического обеспечения — консультант проекта.

3. Педагоги дошкольных образовательных учреждений — участники проекта.

### Рабочий план реализации проекта:

#### 1 этап — подготовительный (октябрь — ноябрь 2010)

- Реклама проекта на информационно-методическом совещании заместителей заведующих дошкольных образовательных учреждений и на Дне открытых дверей Центра научно-методического обеспечения.
- Разработка инструкций по работе с программой Microsoft Office PowerPoint: настройка анимации, настройка действия, вставка звука, вставка видео, смена слайдов, триггеры.
- Организационное собрание участников проекта.

#### 2 этап — основной (ноябрь 2010 — март 2011)

- Семинары-практикумы для участников проекта по темам: «Триггеры», «Озвучивание», «Пазлы», «Гиперссылки», индивидуальные консультации по мере необходимости.
- Разработка тематических блоков игры, разработка примерных заданий, подбор материалов.
- Работа в группах по созданию своего тематического блока.
- Создание общей игры, оформление титульного листа, разработка аннотации, оценочного листа.
- Техническая экспертиза дидактической игры.
- Апробация дидактической игры на старших подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений, участвующих в проекте.

#### 3 этап — завершающий (март 2011 — апрель 2011)

- Презентация игры на информационно-методическом совещании заместителей заведующих дошкольных образовательных учреждений, реклама игры на родительских собраниях в детских садах.
- Продажа игры на ярмарке Фестиваля педагогических идей.
- Распространение игры в детских садах города.

### Ресурсы:

- Кадровые: педагоги дошкольных образовательных учреждений, методисты Центра научно-методического обеспечения.

- Информационные: Интернет, ресурсы участников проекта.
- Финансовые:
  - диски CD-R (100 шт. — 600 руб.);
  - краска для цветного принтера — 500 руб.;
  - печать цветных фотографий для рекламы — 150 руб.

**Продукт проекта:** интерактивная дидактическая игра для дошкольников.

**Ожидаемый результат:**

Повышение компетентности педагогов дошкольных образовательных учреждений в области информационно-коммуникационных технологий.

**Критерии оценивания результатов проекта:**

- Количество педагогов дошкольных образовательных учреждений, принявших участие в проекте — не менее 10.
- Отзывы детей и воспитателей при апробации игры (оценочный лист) — не менее 10 положительных отзывов.
- Количество проданных дисков на ярмарке Фестиваля педагогических идей — не менее 10.

**Риски проекта и пути их преодоления:**

- Проблемы при освоении возможностей программы MS PowerPoint — подробные инструкции, индивидуальные консультации, семинары-практикумы.
- Маленький объём продаж дисков — реклама на информационно-методических совещаниях заместителей заведующих дошкольных образовательных учреждений, на сайте Центра научно-методического обеспечения, на родительских собраниях в детских садах.

Проект реализован в сроки, заявленные по плану.

**Результаты проекта:**

1. Создана интерактивная дидактическая игра «Город, в котором мы живём» для детей 5–7 лет.

*Пояснительная записка к игре*

Возраст детей: 5–7 лет.

Целевые установки:

Расширение и систематизация представлений детей старшего дошкольного возраста об окружающем мире и родном городе, развитие познавательной активности.

Задачи:

- Систематизировать представления детей об окружающем мире.
- Содействовать развитию произвольности психических процессов: восприятия, внимания, памяти, мышления, а также зрительно-моторной координации, умения ориентироваться на плоскости.
- Формировать первоначальные навыки работы детей с манипулятором «мышь».
- Формировать познавательный интерес к родному городу.

Продолжительность: вся игра — 2 часа, отдельный тематический блок — 15 минут.

Темы:

- Животные.
- Растения.
- Достопримечательности.
- Транспорт.
- Школа.
- Профессии.
- Сказки.
- Музыка.

Авторский медиапродукт: дидактический материал разработан с помощью следующего программного обеспечения: Microsoft Office PowerPoint, Jigs@w Puzzle 2.

*Авторские комментарии:*

Дидактическая игра «Город, в котором мы живём» разработана для детей 5–7 лет. Вместе с главным героем Единорогом дети путешествуют по разным темам: «Животные», «Растения», «Достопримечательности», «Транспорт», «Школа», «Профессии», «Сказки», «Музыка». В каждой теме ребёнку предлагается 5–7 различных заданий. Загадки, пазлы, интересные вопросы, головоломки специально подобраны для детей старшего дошкольного возраста.

В весёлой игровой форме развивается память, внимание, логическое мышление, слуховое и зрительное восприятие. Игра способствует расширению кругозора. Дети осваивают первоначальные навыки работы с манипулятором «мышь», развивается зрительно-моторная координация, умение ориентироваться на плоскости.

Дидактическая игра «Город, в котором мы живём» способствует формированию у детей познавательного интереса и любви к родному городу.

2. В проекте приняли участие десять педагогов из семи дошкольных образовательных учреждений.

3. Повысилась компетентность педагогов дошкольных образовательных учреждений в области информационно-коммуникационных технологий: педагоги освоили программу Microsoft Office PowerPoint на более высоком уровне, научились записывать звук на компьютере, работать в Интернете.

4. Апробация интерактивной дидактической игры «Город, в котором мы живём» проходила с 9 марта 2011 года по 16 марта 2011 года в семи дошкольных образовательных учреждениях города Лысьвы. В апробации игры приняли участие 11 воспитателей и 70 детей. 100% воспитателей оставили положительные отзывы об игре и хотели бы использовать эту игру в своей работе. 100% детей отметили, что игра интересная. Все задания игры понравились более 50% опрошенных детей. 100% детей хотели бы ещё поиграть в эту игру.

5. На ярмарке Фестиваля педагогических идей в марте 2011 года было продано 87 дисков, отзывы только положительные.

6. Работа проектной команды проходила очень продуктивно, обстановка была доброжелательная и рабочая. Все участники проекта выразили желание принять участие в подобном проекте.

Данный проект может быть реализован в любом дошкольном образовательном учреждении для воспитателей. В ходе проекта воспитатели смогут создать игру для детей любого возраста и по любой теме.

Проект можно распространить и на учителей начальных классов школ, выбрав в качестве тематических блоков основные школьные предметы.

Разработанные инструкции по работе с программой Microsoft Office PowerPoint могут быть использованы для проведения курсов или семинаров-практикумов по данной теме.

## Создание игр в MS PowerPoint

### Триггеры

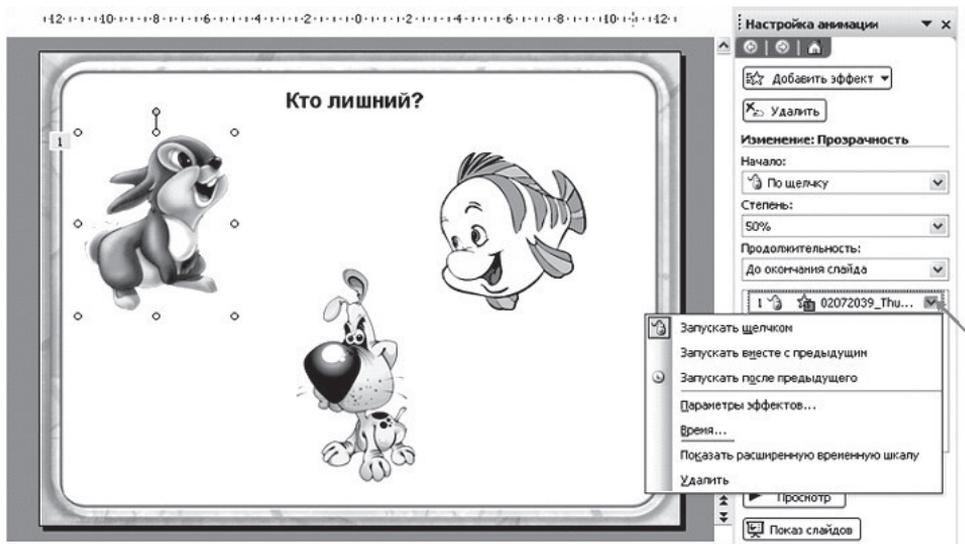
Триггер — средство анимации, позволяющее задать действие выделенному элементу, анимация запускается по щелчку.

*Перед вставкой картинок на слайд соберите их в одну папку и назовите русскими именами, потом вставьте картинки на слайд из данной папки.*

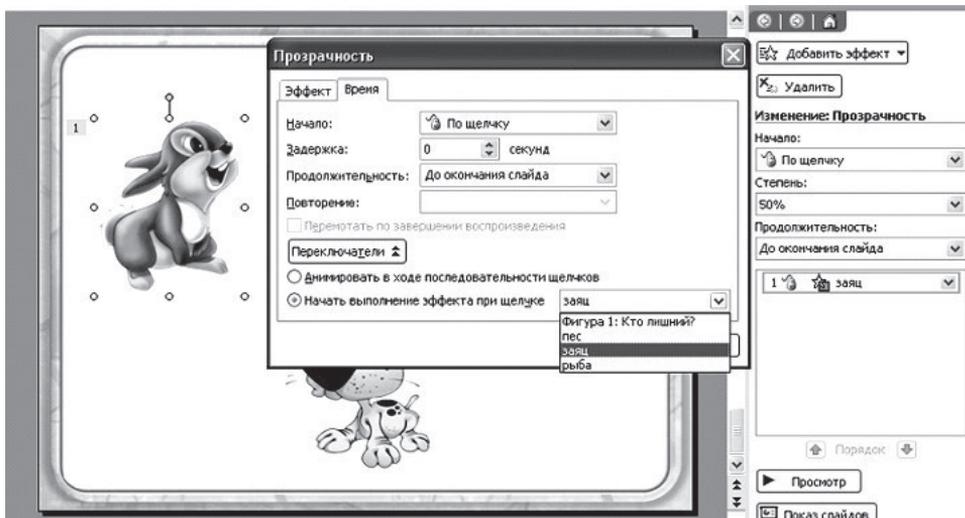
1. Выделите объект, щёлкните по нему правой кнопкой мыши, выберите пункт меню «**Настройка анимации**» или выделите объект,

выберите вверху меню «Показ слайдов», затем «Настройка анимации».

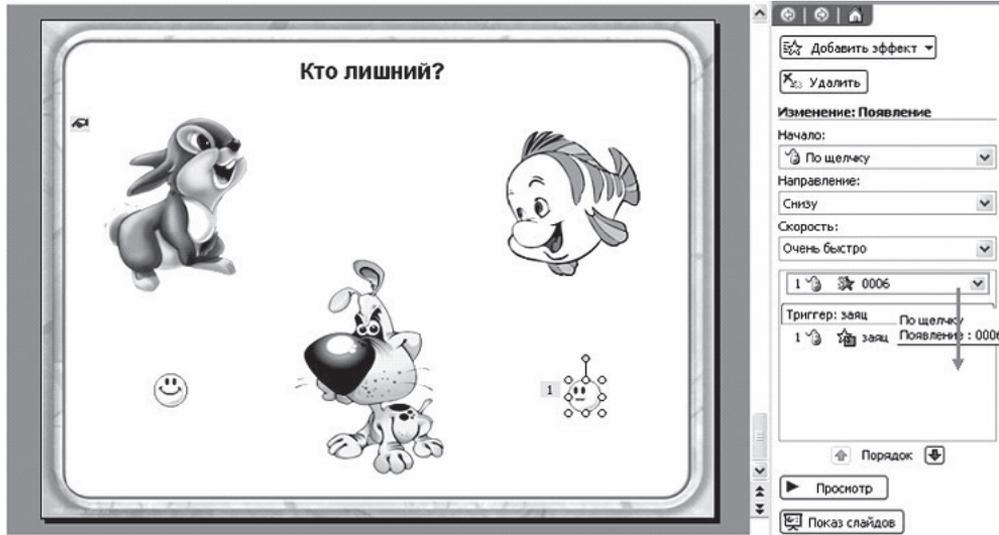
2. Нажмите пункт «Выделение», выберите эффект «Прозрачность». Когда эффект отобразится справа, нажмите на галочку рядом с ним и выберите пункт «Время».



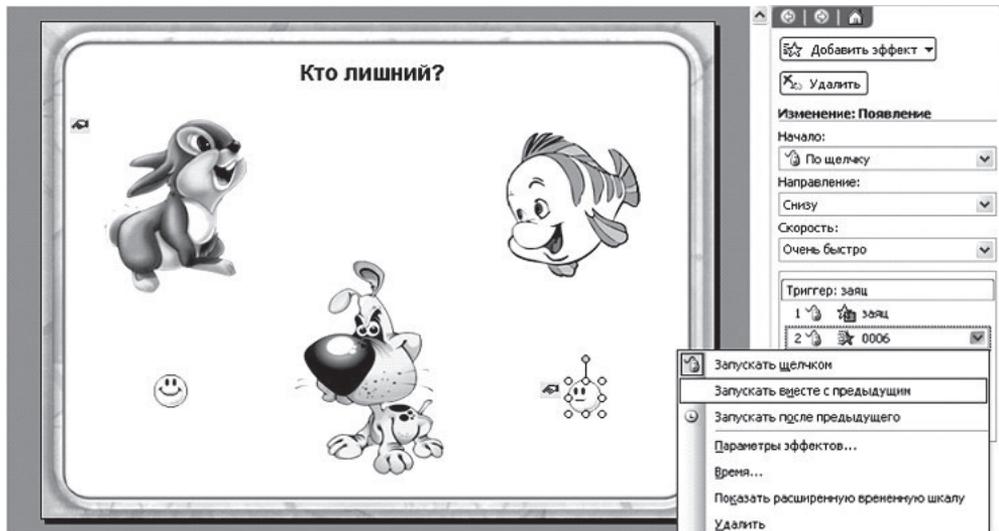
3. На вкладке «Время» нажмите кнопку «Переключатели», выберите параметр «Начать выполнение эффекта при щелчке».



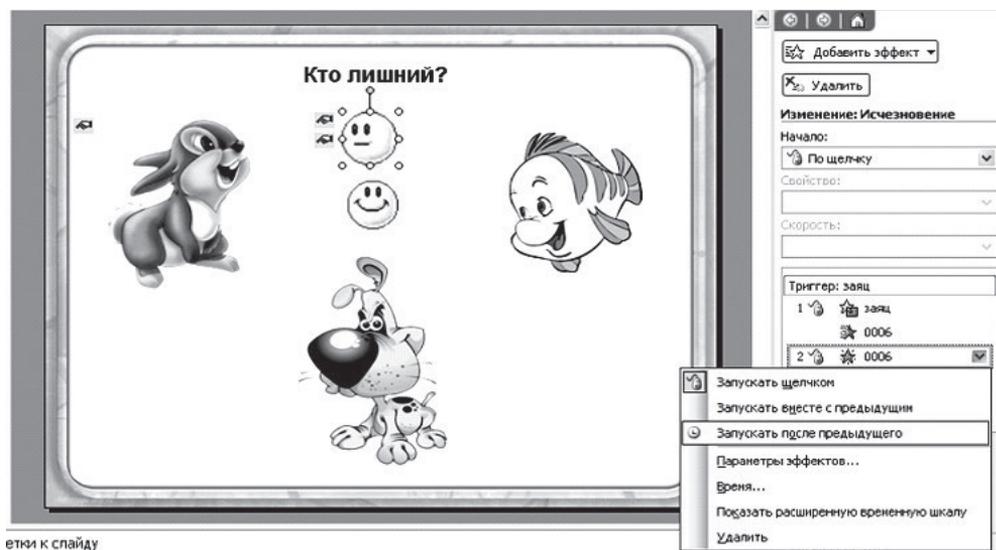
Из предложенных фигур выберите фигуру «заяц».



4. Сделаем так, чтобы при нажатии на зайца появлялся грустный смайлик. Выделите грустный смайлик, нажмите кнопку **«Добавить эффект»**, выберите **вход — появление**. Сместите элемент «0006» в списке под фигуру «заяц».



Щёлкните по галочке рядом с этим элементом и выберите пункт **«Запустить вместе с предыдущим»**.



взврати к слайду

5. Теперь сделаем так, чтобы грустный смайлик исчез. Выделите грустный смайлик. Добавьте эффект: **выход — исчезновение**. Сместите элемент «0006» в списке под фигуру «0006» — появление. Щёлкните по галочке рядом с этим элементом и выберите пункт **«Запустить после предыдущего»**.

6. Аналогичные действия проделайте с собакой.

7. Настроим теперь правильный ответ. Действия те же самые. Выделите рыбку. Нажмите пункт **«Выделение»**, выберите эффект **«Изменение размера»**. Когда эффект отобразится справа, нажмите на галочку рядом с ним и выберите пункт **«Время»**.

8. На вкладке **«Время»** нажмите кнопку **«Переключатели»**, выберите параметр **«Начать выполнение эффекта при щелчке»**. Из предложенных фигур выберите фигуру «рыба».

9. Выделите весёлый смайлик. Добавьте эффект: **вход — появление**. Сместите элемент «0005» в списке под фигуру «рыба». Щёлкните по галочке рядом с этим элементом и выберите пункт **«Запустить вместе с предыдущим»**.

10. Для предварительного просмотра нажмите **«Показ слайдов»** на панели **«Настройка анимации»**. (Стр. 90.)

The screenshot displays an animation software interface. The main workspace shows a slide titled "Кто лишний?" (Who is extra?). The slide content includes a cartoon rabbit on the left, a cartoon fish on the right, and a cartoon dog at the bottom. In the center, there are two smiley faces: one with a neutral expression and one with a happy expression. The interface includes a timeline at the top and a settings panel on the right.

**Настройка анимации**

- Добавить эффект
- Удалить
- Изменение: Прозрачность
- Начало: По щелчку
- Степень: 50%
- Продолжительность: До окончания слайда
- Триггер: пес
  - 1 пес 0006
  - 1 пес 0006
- Триггер: рыба
  - 1 рыба 0005
- Порядок
- Просмотр
- Показ слайдов