

Министерство образования и науки Самарской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Самарской области «Губернский колледж г. Сызрани»

**Методическая разработка открытого урока
на тему: «Создание интерактивных игр для детей дошкольного
возраста»**

Специальность 44.02.01 Дошкольное образование

Разработчик:
преподаватель Арутюнян А.А.

Сызрань, 2022г.

План-конспект урока

Тема урока: «Создание интерактивных игр для детей дошкольного возраста»

Обучающиеся: студенты специальности 44.02.01 Дошкольное образование.

Цель: овладение технологиями создания интерактивных дидактических игр для детей дошкольного возраста в программе Power Point.

Поставленная цель обуславливает следующие задачи:

- познакомить обучающихся с возможностями программы Power Point;
- формировать профессиональную направленность воспитателя ДОО на разработку и реализацию интерактивного программного продукта в рамках целевых ориентиров;
- обучение приёмам создания интерактивных дидактических игр;
- объяснить и отработать на практике технологию вставки и настройки триггеров, гиперссылок.

Проводит: Арутюнян А.А. – преподаватель информатики.

Дата проведения: 23 сентября 2022г.

Группы: 441-2А, 441-2Б

Место проведения: ГБПОУ «ГК г. СЫЗРАНИ», соц.-пед. профиль, ауд.24.

Проводит: Арутюнян А.А. – преподаватель информатики.

Содержание открытого урока: Пошаговое описание создания интерактивной игры с использованием триггеров и гиперссылок в программе Power Point.

Тип открытого урока: Комбинированный.

Вид открытого урока: беседа, практическая работа.

Методы обучения:

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

Средства: компьютерный класс, интерактивная доска, демонстрационные презентации.

Формируемые компетенции:

Общие компетенции:

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления её целей, содержания, смены технологий.

Профессиональные компетенции:

ПК 3.2. Проводить занятия с детьми дошкольного возраста.

ПК 3.5. Вести документацию, обеспечивающую организацию занятий.

ПК 5.1. Разрабатывать методические материалы на основе примерных с учетом особенностей возраста, группы и отдельных воспитанников.

ПК 5.2. Создавать в группе предметно-развивающую среду.

Структура и ход урока:

<i>№ п/п</i>	<i>Название этапа</i>	<i>Время</i>	<i>Содержание</i>	<i>Деятельность преподавателя</i>	<i>Деятельность участников</i>	<i>Форма работы</i>	<i>Планируемый результат</i>
1.	Подготовительно-организационный	5 мин	<p>Формирование положительной мотивации на участие в открытом уроке.</p> <p>-Здравствуйте уважаемые студенты. Сегодня, пожалуй, в нашей стране нет ребёнка, которому не были бы интересны компьютеры, планшеты и прочие гаджеты с различным набором игр и развлечений. Однако, как совместить обучение с развлечением?</p> <p>Именно педагоги-дошкольники всегда умеют совмещать интересное с необходимым. Поэтому, предлагаю всем вам сегодня стать участниками создания интерактивной игры.</p> <p>В чем принципиальное отличие интерактивной игры от обычной иллюстрации? Конечно же,</p>	Приветствие студентов на открытом уроке. Эмоциональный настрой на совместную деятельность.	Организовывают рабочее место.	Словесное приветствие	<p>Организовать участников открытого урока</p> <p>Проверить готовность к уроку.</p>

			<p>активной работой играющего, возможностью самостоятельно выбрать вариант ответа и тут же увидеть верный он или нет. Для педагога же еще важна и ее дидактическая направленность. Готовы научиться? А теперь мы перейдем к основной работе. Разделимся на пары и вы можете выполнять задания вместе, для этого все необходимое лежит у вас на столе.</p>				
2.	Актуализация знаний	30 мин	<p>Демонстрация использования мультимедийных технологий на занятиях разного типа.</p>	<p>Знакомство с темой урока, целями, задачами</p>	<p>Отвечают на вопросы</p>		

				<p>Ознакомление аудитории с понятием Интерактивная презентация. Демонстрация видов интерактивных презентаций. Особенности преподавания с использованием данной технологии. Необходимое оснащение. Возраст детей.</p>	<p>Просмотр наглядных материалов.</p>	<p>Просмотр презентации и методических разработок к уроку</p>	<p>Развитие новых знаний, по средствам индивидуальной работы участников урока.</p>
3.	<p>Первичное закрепление нового материала</p>	40 мин	<p>Обучающиеся, под руководством педагога, из заранее подготовленных заготовок, выполняют практическое задание, основанное на технологических приемах, продемонстрированных в теоретической части урока. Итог выполнения практической части – интерактивная дидактическая игра.</p>	<p>Индивидуальный контроль за выполнением работы каждого студента.</p>	<p>Обучающиеся выполняют практическую работу по инструкции создания интерактивной дидактической игры в программе Power Point</p>	<p>Работа с методическим и разработками в среде MS PowerPoint</p>	
4.	<p>Рефлексия</p>	15мин	<p>Дискуссия по результатам совместной деятельности</p>	<p>Проверка работ. Организовать рефлексию и</p>	<p>Формулируют конечный результат</p>	<p>Подготовленный материал для</p>	<p>Использование полученных знаний в</p>

				самооценку участниками собственной деятельности.	своей работы на занятии.	рефлексии.	профессиональ ной деятельности
--	--	--	--	---	-----------------------------	------------	--------------------------------------

Методические рекомендации по практической работе

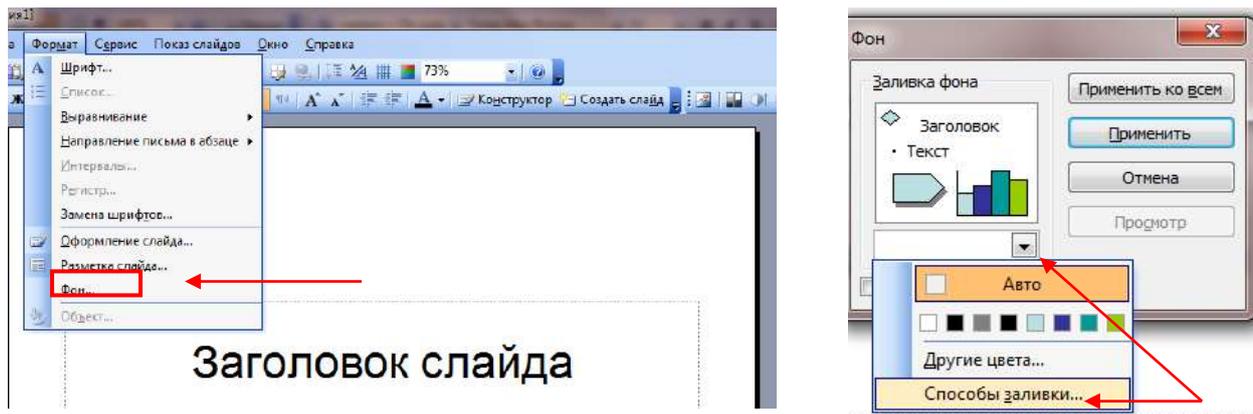
Тема: «Создание интерактивных игр для детей дошкольного возраста».

Цель работы: разработка тестового задания процесса с использованием дистанционных образовательных технологий.

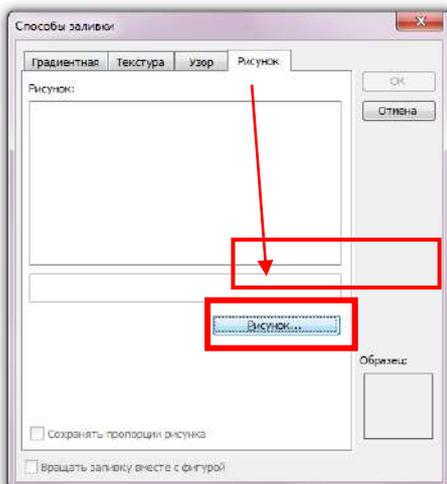
Ход работы:

1. Создаем новую презентацию. ПУСК – ВСЕ ПРОГРАММЫ – MICROSOFT OFFICE – MICROSOFT POWER POINT.

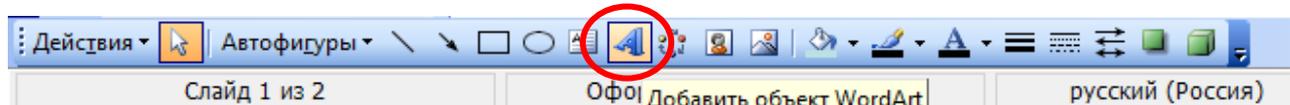
2. Для создания фона на первом слайде нажимаем на панели ФОРМАТ – ФОН. В открытом окне



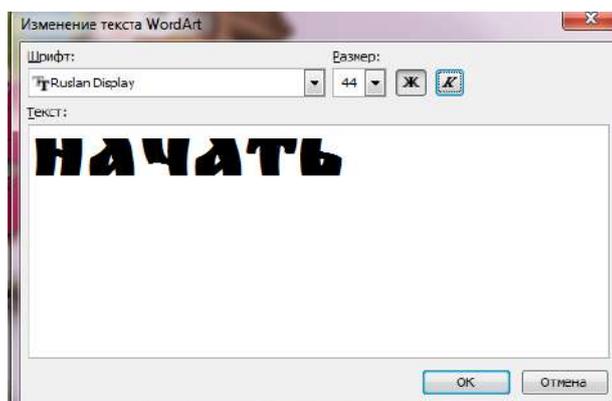
нажимаем на стрелку указывающую вниз. В выпадающем меню, нажимаем на СПОСОБЫ ЗАЛИВКИ. Выбираем вкладку РИСУНОК, далее жмем на кнопку РИСУНОК и в папке СКАЗКА на рабочем столе нахоим рисунок с названием ФОН 1 СЛАЙДА. Далее нажимаем ОК. Затем нажимаем кнопку ПРИМЕНИТЬ. (!!!Если необходимо дублировать фон на всех последующих слайдах, то нажимаем кнопку ПРИМЕНИТЬ КО ВСЕМ СЛАЙДАМ).



3. Далее воспользуемся объектом WordArt. В нижней панели окна находим кнопку для добавления объекта.



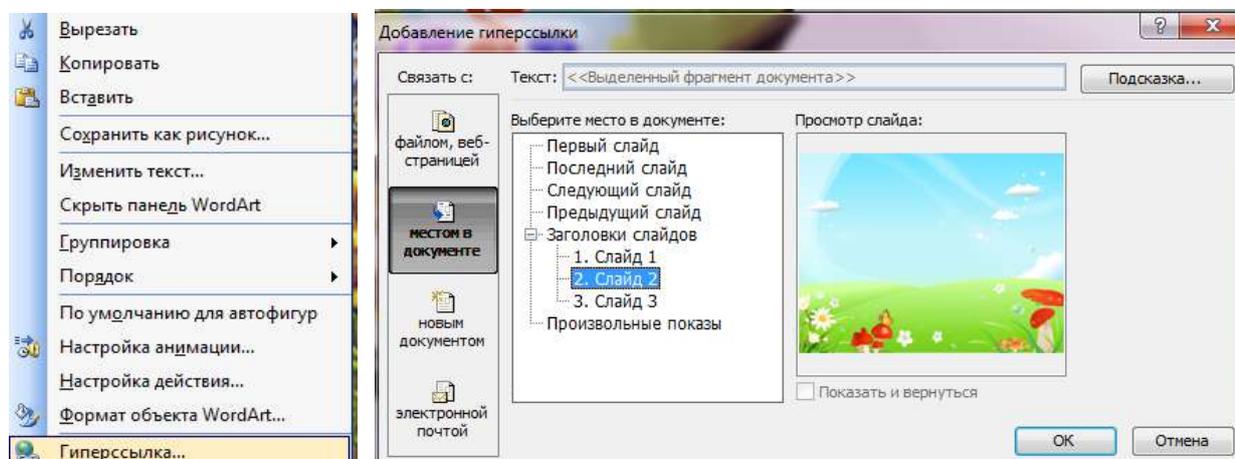
При нажатие появляется окно Коллекции WordArt. Выбираем любой понравившийся объект и нажимаем ОК.



Далее появится окно оформления текста объекта. Введите слова НАЧАТЬ. Форматируем по своему усмотрению и нажимаем ОК. На слайде должна появиться надпись.

4. Создаем второй слайд (ВСТАВКА – СОЗДАТЬ СЛАЙД). Оформляем слайд, как и на первом слайде с помощью панели ФОРМАТ – ФОН. В ДАННОМ СЛУЧАЕ ВЫБИРАЕМ КАРТИНКУ ПОД НАЗВАНИЕМ ФОН. Все последующие слайды оформляются также.

5. Теперь нам нужно сделать так, чтобы наша кнопка заработала, для этого нужно назначить на нее гиперссылку. На первом слайде нажимаем правой кнопкой мыши на надпись НАЧАТЬ, в появившемся меню выбираем ГИПЕРССЫЛКА – МЕСТОМ В ДОКУМЕНТЕ – 2 СЛАЙД.

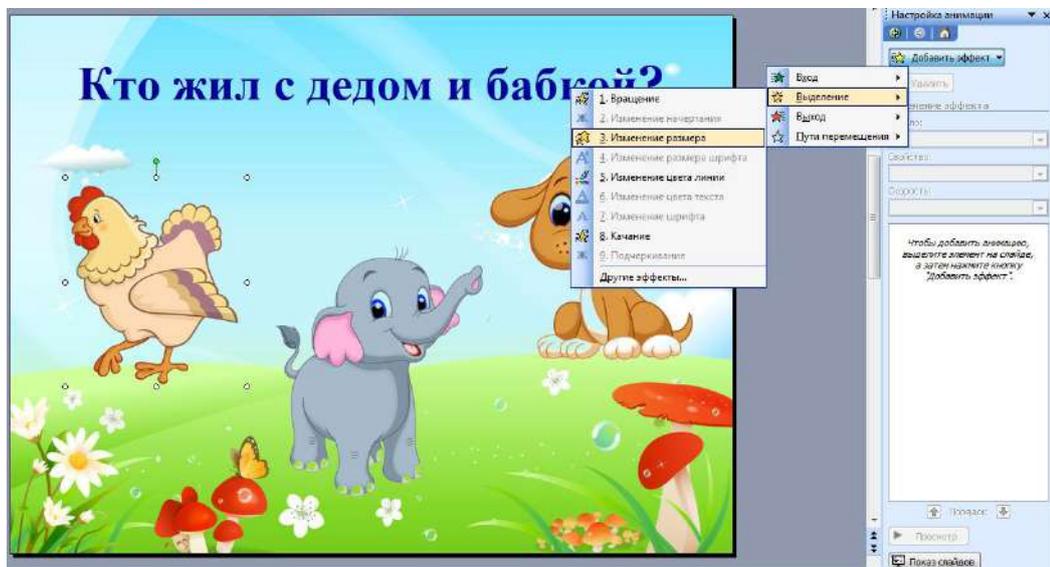
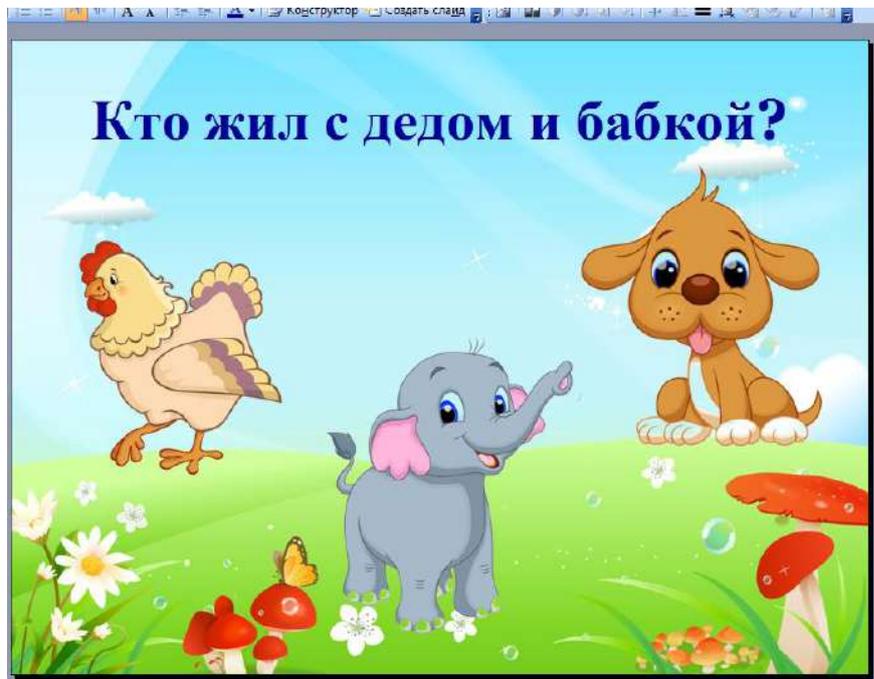


6. Далее нам необходимо разместить на ВТОРОМ СЛАЙДЕ надпись в ЗАГОЛОВКЕ слайда «Кто жил с дедом и бабушкой?». Затем ниже заголовка нужно разместить картинки, относящиеся к вопросу (ВСТАВКА – РИСУНОК – ИЗ ФАЙЛА). В папке СКАЗКА имеются картинки с уже подготовленным прозрачным фоном (такие же можно найти в интернете с расширением PNG). Выбираем картинки в папке СКАЗКА под названием СОБАКА, СЛОН и КУРОЧКА и размещаем на слайде, как показано на картинке.

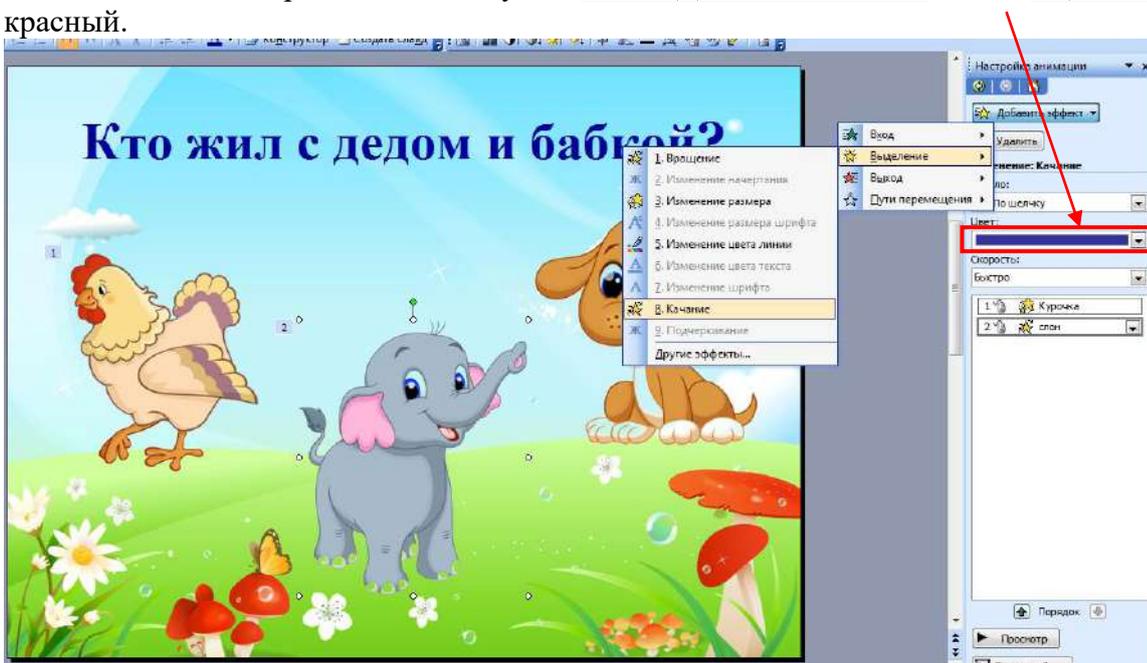
7. Теперь необходимо сделать так, чтобы при нажатии на картинку мы могли понять где правильный ответ, а где неверный.

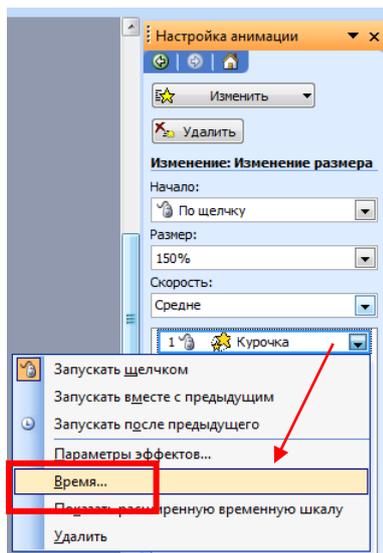
Для этого необходимо задать анимацию. Нажимаем на объект (в данном случае Курочка) и добавляем анимацию:

1. Если правильный ответ – пункт ВЫДЕЛЕНИЕ – ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРА.

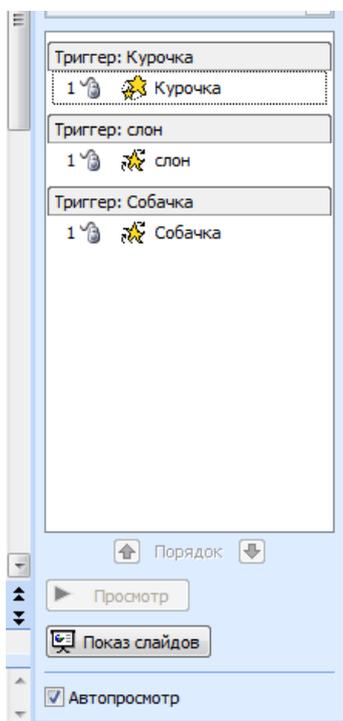
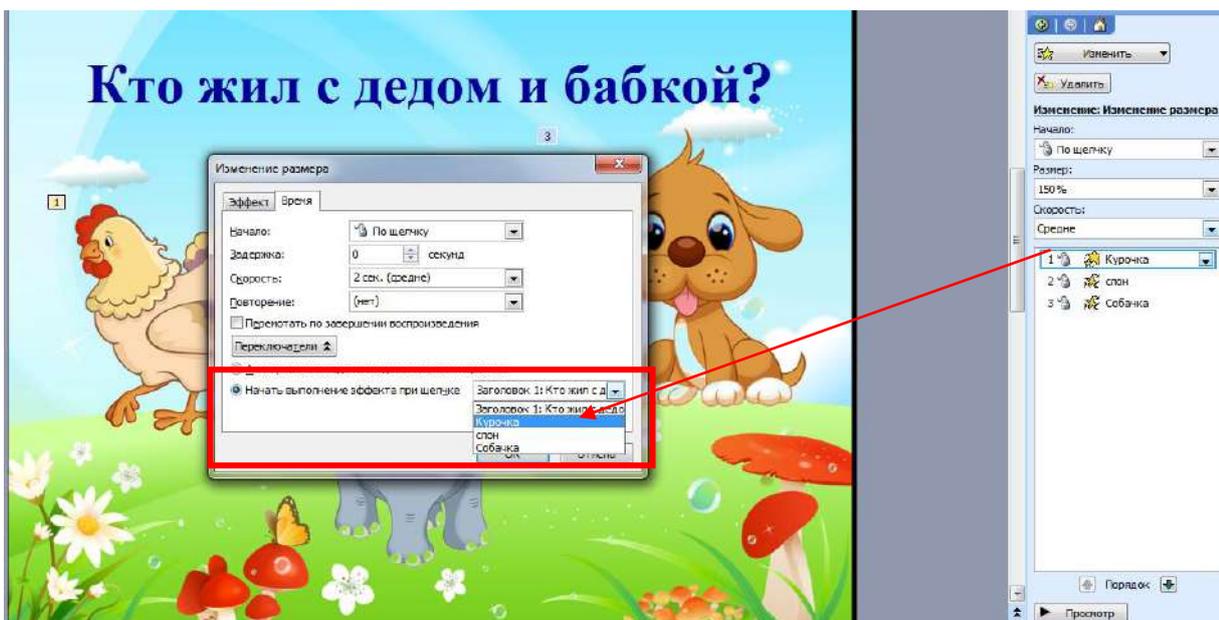


2. Если ответ не правильный – пункт ВЫХОД – КАЧАНИЕ. В поле ЦВЕТ меняем цвет на красный.





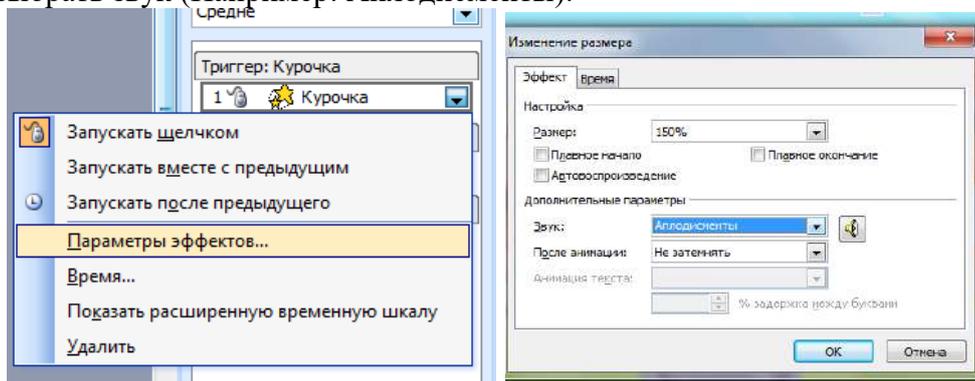
8. После того как назначили анимацию на объекты, заходим в область анимации, там на нашем объекте правой кнопкой мыши вызываем меню – ВРЕМЯ – ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ – НАЧАТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ ЭФФЕКТА ПРИ ЩЕЛЧКЕ – И ТАМ ВЫБИРАЕМ ОБЪЕКТ, С НАЗВАНИЕМ РИСУНКА (В НАШЕМ СЛУЧАЕ РИСУНОК - КУРОЧКА).



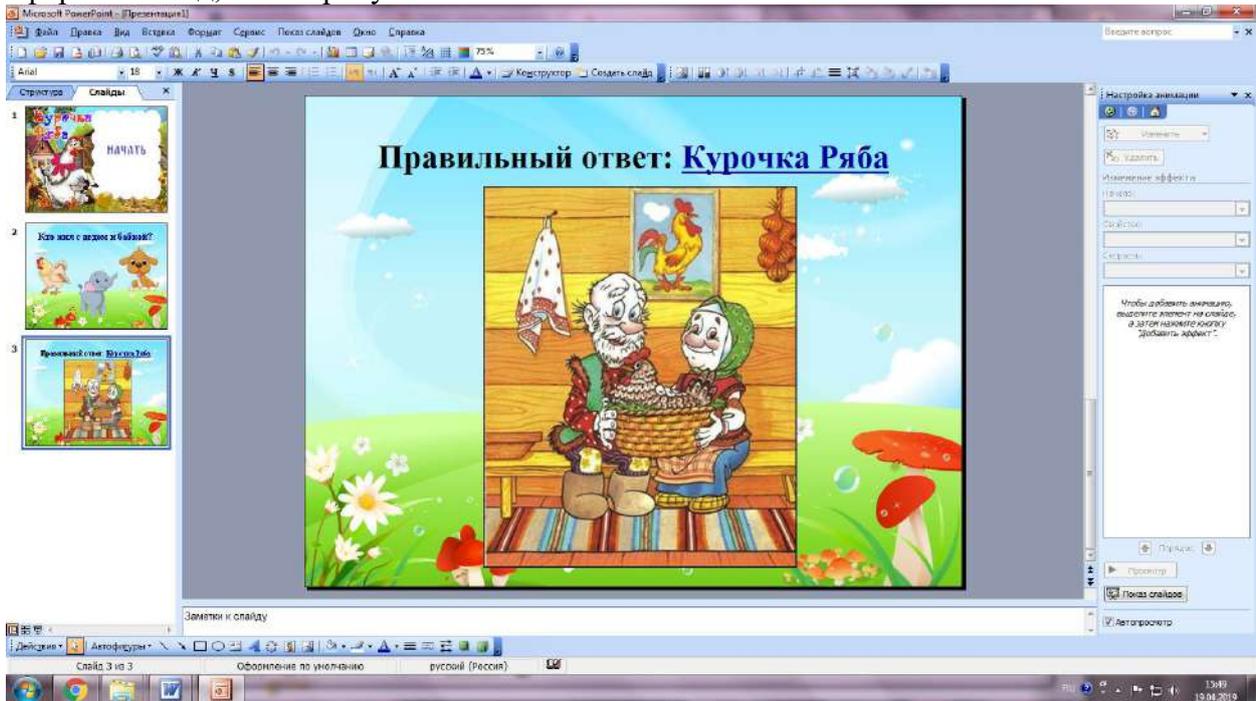
Аналогично выполняем эти действия в отношении других двух картинок на слайде (!!!ТОЛЬКО НЕ ПУТАЕМ НАЗВАНИЕ КАРТИНОК- оно разнится).

В итоге этих действий, область анимации будет выглядеть так:

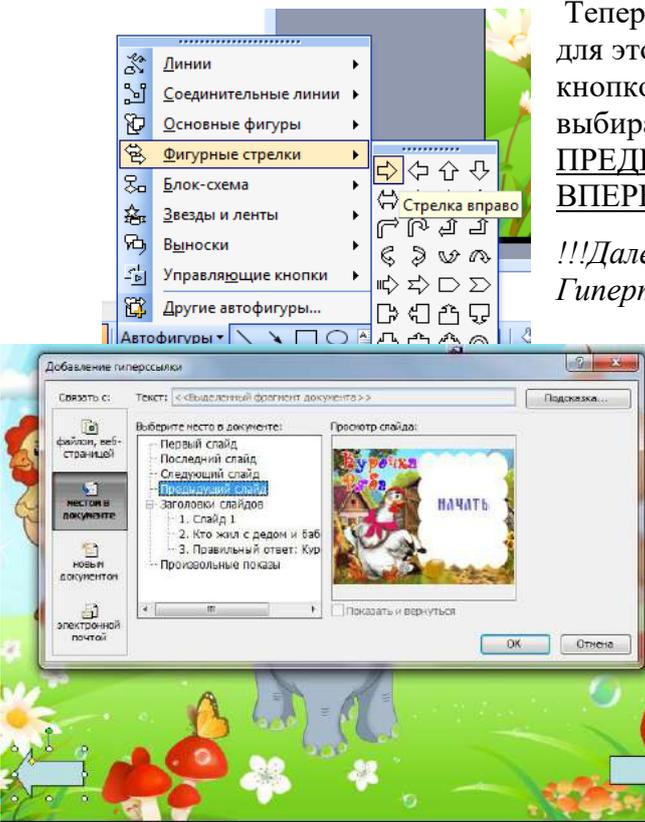
9. Для того чтобы добавить звук на анимацию, необходимо нажать на ПАРАМЕТРЫ ЭФФЕКТОВ в области анимации и затем в списке выбрать звук (Например: Аплодисменты):



10. На третьем слайде (ВСТАВКА – СОЗДАТЬ СЛАЙД), необходимо задать правильный ответ, оформив слайд, как на рисунке:



11. Создаем кнопки перехода между слайдами. Возвращаемся на второй слайд и с помощью АВТОФИГУР – ФИГУРНЫЕ СТРЕЛКИ размещаем стрелки вперед и назад внизу слайда.



Теперь нам нужно сделать так, чтобы наша кнопка заработала, для этого нужно назначить на нее гиперссылку. Нажимаем правой кнопкой мыши на стрелку НАЗАД, в появившемся меню выбираем ГИПЕРССЫЛКА – МЕСТОМ В ДОКУМЕНТЕ – ПРЕДЫДУЩИЙ СЛАЙД. И аналогично назначаем на стрелку ВПЕРЕД гиперссылку на СЛЕДУЮЩИЙ СЛАЙД.

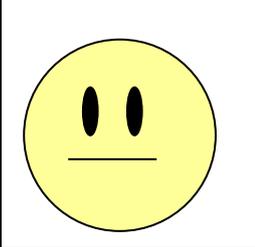
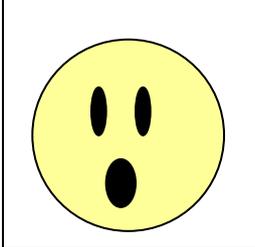
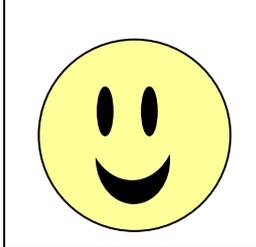
!!!Далее можем их скопировать и вставить на другие слайды. Гипертекст будет работать и на других слайдах.

Вот так можно создать интерактивную игру на основе сказок.

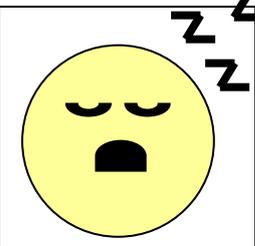
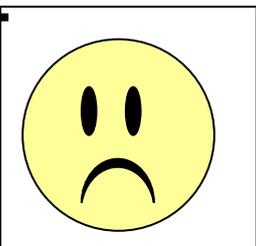
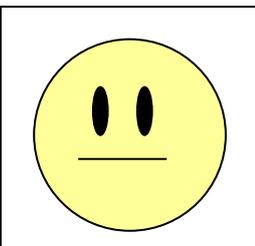
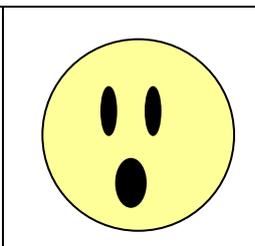
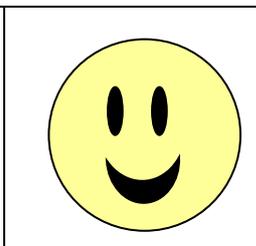
Задание для самостоятельной работы:
Попытайтесь самостоятельно сформировать остальные слайды на основе сказки «Курочка Ряба».

Самоанализ и оценка работы участников открытого урока

1. Охарактеризуйте своё настроение на начало урока по смайликам:

				
1	2	3	4	5

2. Охарактеризуйте своё настроение на окончание урока по смайликам:

				
1	2	3	4	5

«Паровозик успеха»

