

**СП «Детский сад комбинированного вида «Золушка»
МБДОУ «Детский сад «Планета детства» комбинированного вида»
Чамзинского муниципального района РМ**

**«Мастер-класс по созданию интерактивных игр
для детей дошкольного возраста
в программе Microsoft Power Point»**

Разработчик: Столярова Нина Юрьевна

2022г.

В статье представлено пошаговое создание интерактивной игры по финансовой грамотности «Заполни копилки монетками» для детей дошкольного возраста с целью закрепления уже полученных знаний о деньгах при помощи программы Microsoft Power Point.

Microsoft PowerPoint. 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.

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, используя 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.

Прежде чем начать делать интерактивную дидактическую игру надо:

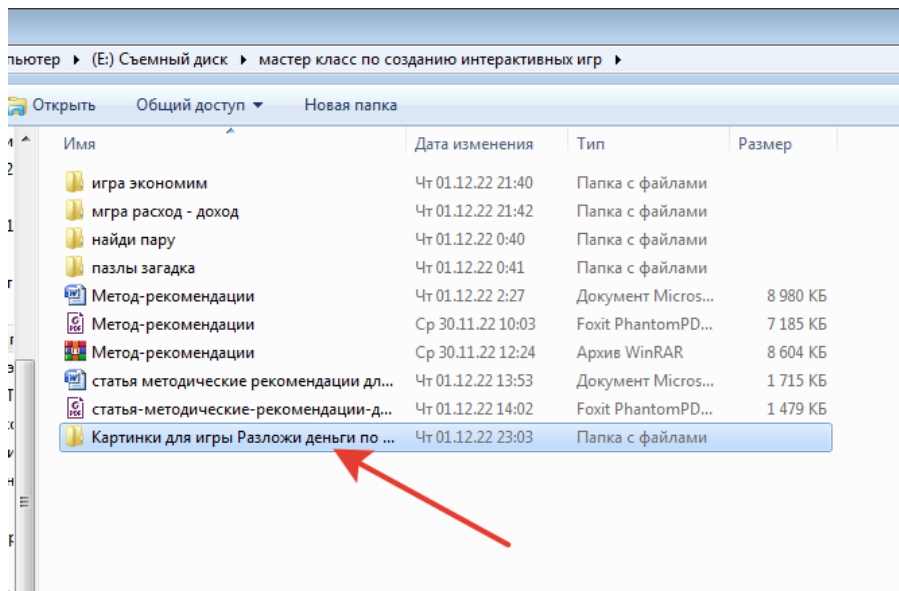
Первое – определить обучающие задачи, учитывая возрастные и индивидуальные особенности детей, а так же требования программы по которой вы работаете.

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

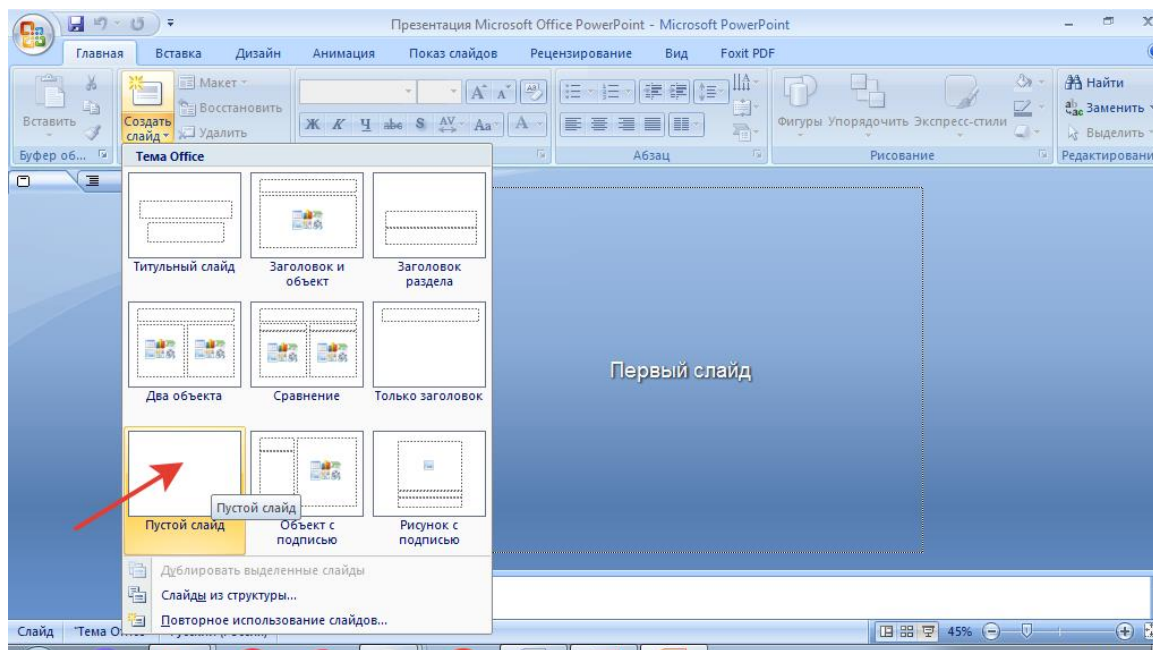
И подбираем картинки, которые потребуются нам в ходе создания игры. Стараемся выбирать картинки с хорошим разрешением, сохраняя их в заранее созданную отдельную папку.

Допустим, мы решили сделать дидактическую игру с заданием помочь Буратино разложить деньги по копилкам. Помогайте мне, для какого возраста подойдет данная игра? (ответы).

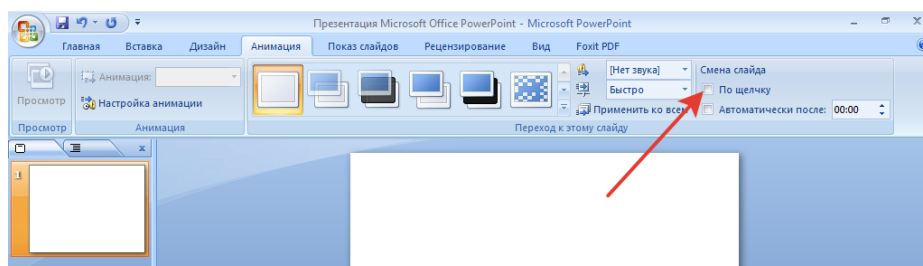
Для этого я предварительно сохранила все картинки в папку на электронном носителе.



Открываем наш документ. На главной вкладке открываем **создать слайд**.
Выбираем **пустой слайд**.

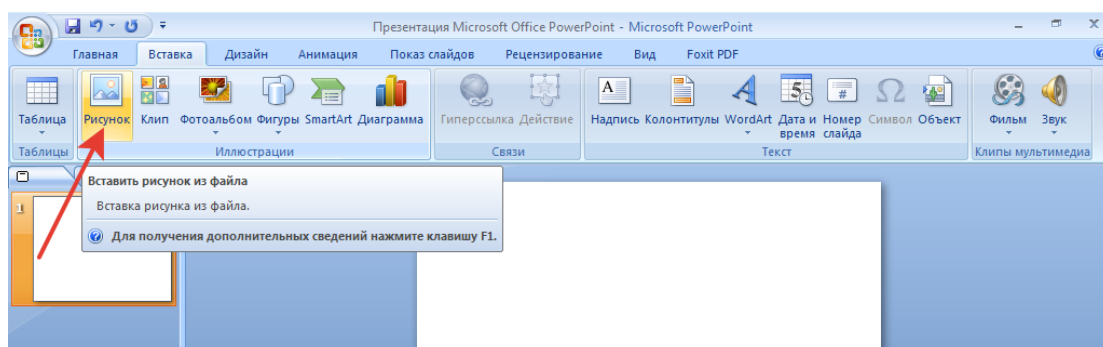


Следующим шагом мы заходим на вкладку **переходы**. Здесь переместимся в правый верхний угол и в **смене слайда** снимаем галочку **по щелчку**.

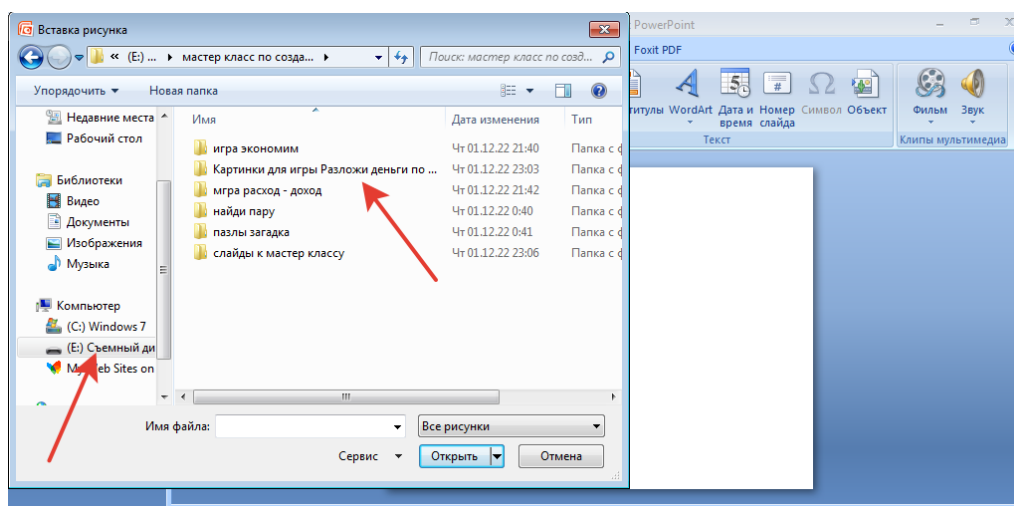


Делается это для того, чтобы во время показа слайдов при нажатии на пустое место слайд не перескочил на следующий.

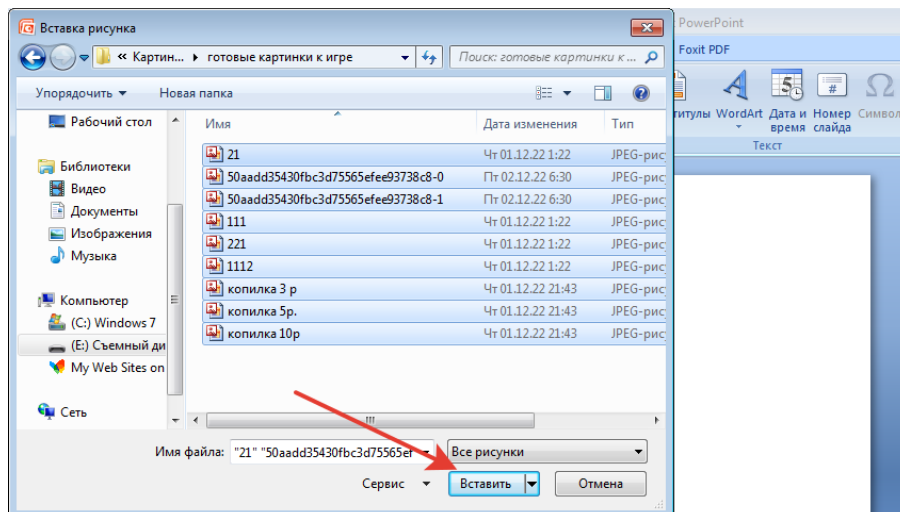
Далее мне надо вставить картинки, которые я подготовила заранее и сохранила в папку в документ. Для этого мы заходим во вкладку **вставка**, выбираем **рисунок**, у нас с вами выскакивает диалоговое окно.



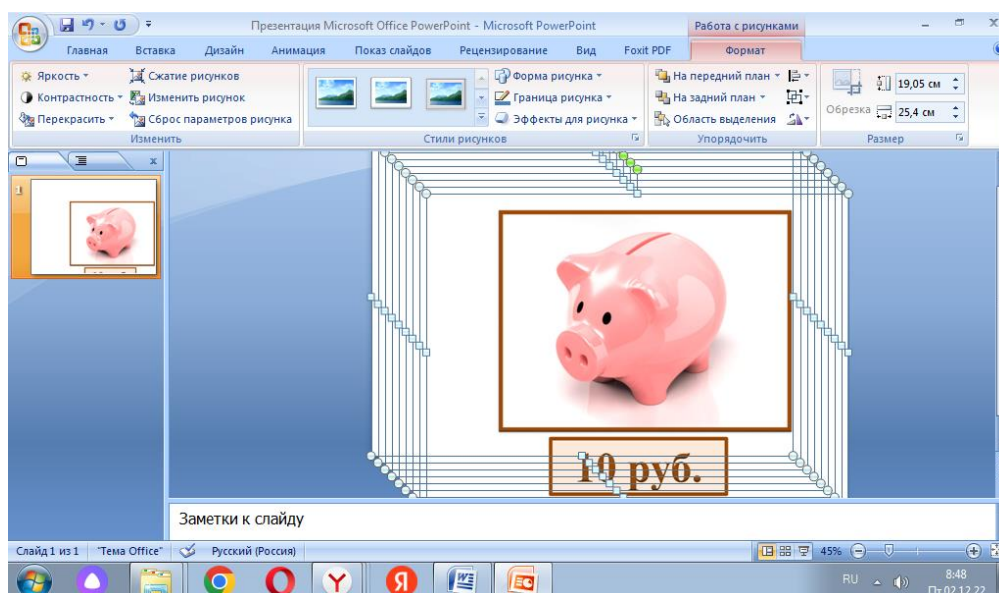
В нем мы должны выбрать тот путь, где у нас располагается папка наша папка с картинками. У меня она сохранена на электронном носителе Е. Поэтому я открываю **Съемный диск Е** и ищу эту папку. Вот она эта папка.



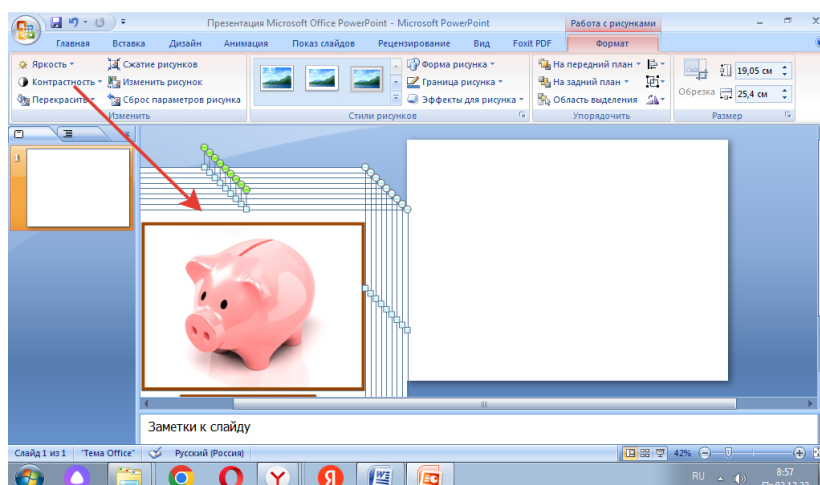
2 щелчка, открываем. Можно выбрать их сразу все и поместить на слайд, а потом редактировать. Что сейчас мы с вами и сделаем. Зажав левую клавишу мыши, я выделяю все картинки. Вот они выделились у нас голубым цветом. И нажимаю кнопку **«вставить»**.



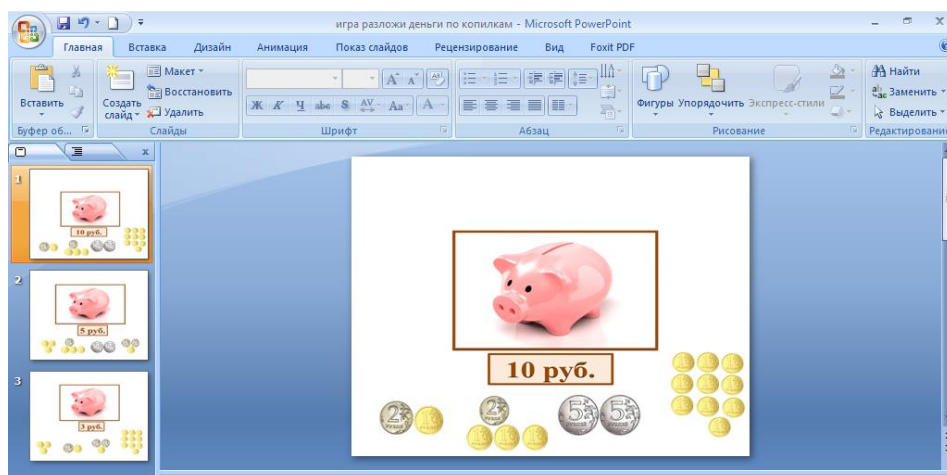
Все наши картинки появились на нашем пустом слайде, и все они обрамлены в рамочку.



Пока они так обрамлены, их можно перетаскивать в любую сторону все сразу. Убираем их за пределы слайда, что бы они ни мешались.

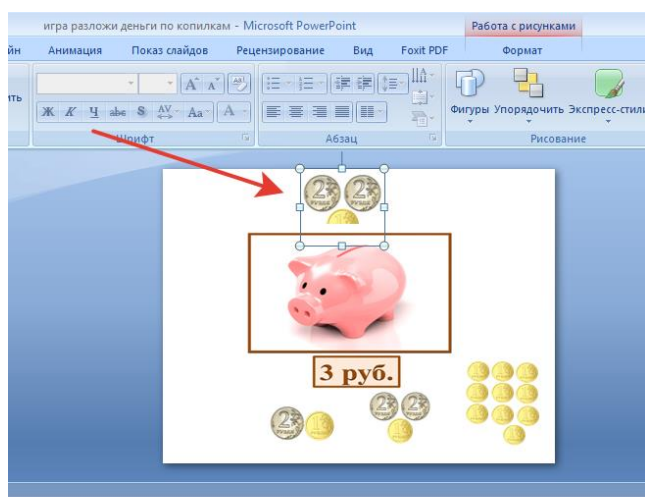


Первоначально поставим копилку на пустой слайд иотрегулируем ее размер. Что бы изменить размер картинке нужно выделить левой клавишей мыши копилку, она обрамляется в синюю рамочку. Далее нажать на клавиатуре клавишу **Shift** и потянуть один из уголков рамки, зажимая левой клавишей мыши. Наша копилка находится в центре слайда. Далее точно также перемещаем все картинки с деньгами на слайд и изменяем их в размере.



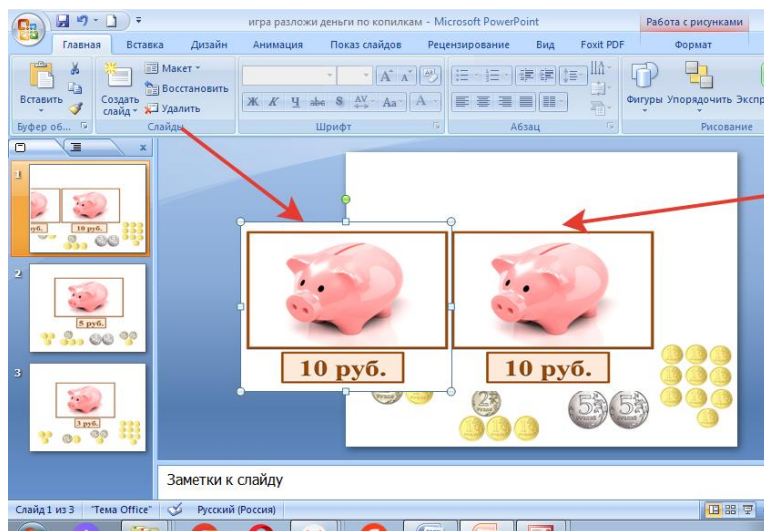
Советую располагать картинки внизу слайда, потому что при работе с интерактивной доской детям будет удобно доставать до нижнего поля слайда.

Предварительная работа завершена. Мы расположили все наши картинки на слайде так, как нам бы этого хотелось. Точно так же мы располагаем на других слайдах остальные картинки с изображением копилки и денег. Вот таким образом деньги будут попадать в копилку. Но мне не нравится то, как это выглядит. Визуально они попадают не в копилки, а за копилки.



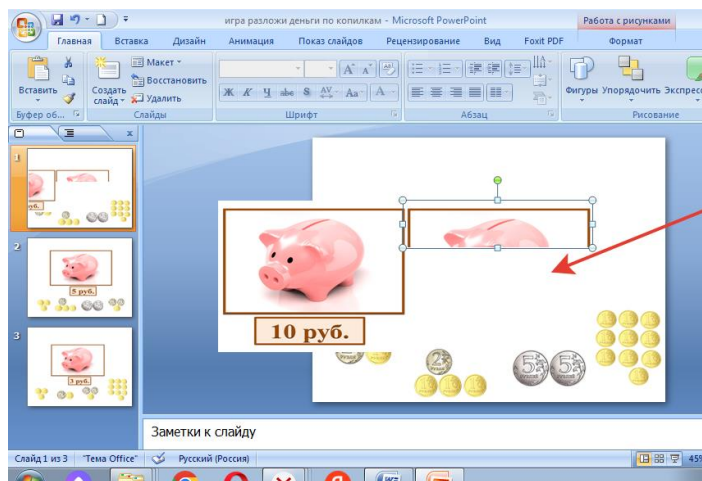
и к слайду

Сейчас я покажу, как это исправить. Для этого я выделю копилку и скопирую еще одну точно такую же. Такого же размера. Ставим рядом с первой копилкой.

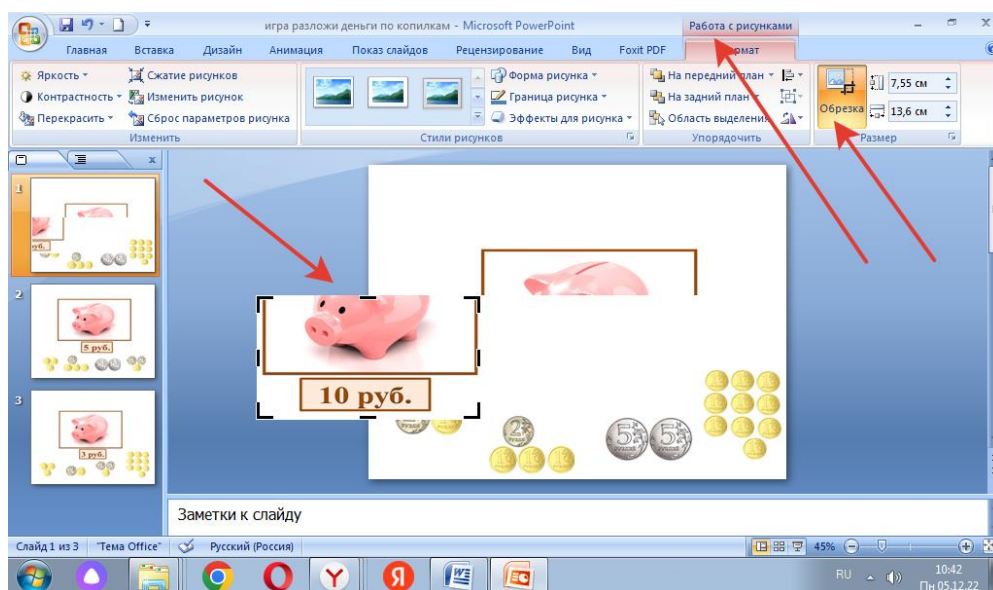


Что мне это даст? Я хочу разрезать копилку пополам по горизонтальной линии. Отделить верхнюю ее часть от нижней. Тогда при попадании денег в копилку визуально будет смотреться, что они падают именно в копилку, а не за заднюю ее стенку.

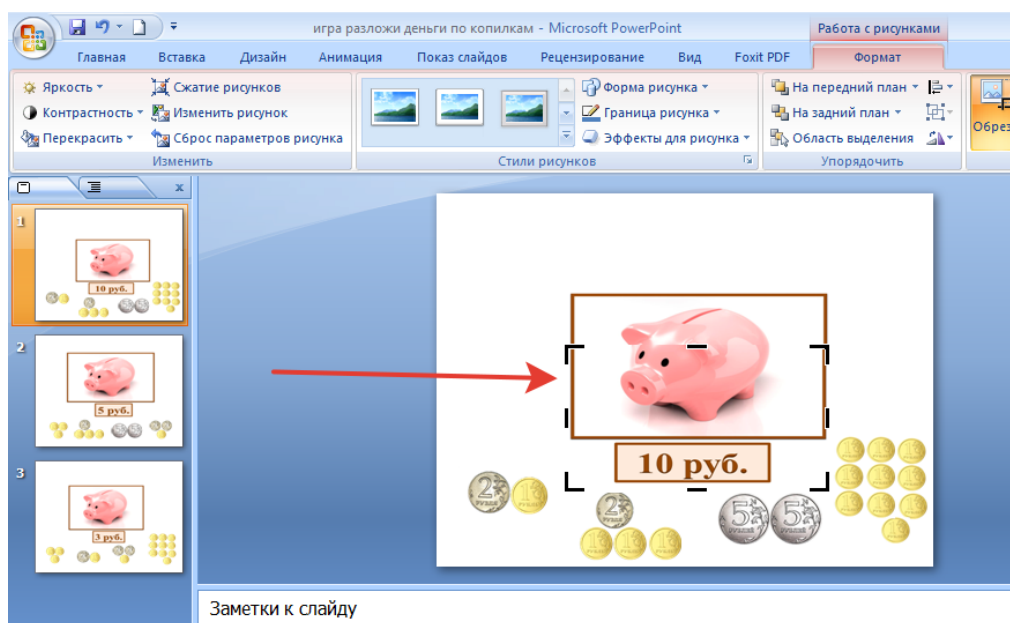
Выделяем левой клавишей мыши копилку. Входим во вкладку **работа с рисунками**, выбираем **обрезка**. Сначала я убираю нижнюю часть от копилки, потянув за черную черточку до половины копилки. То, что останется у меня оно окрашено в нужный цвет. То, что должно убратся окрасилось серым цветом и щелкаю левой клавишей на пустом месте. Вот она часть копилки, которая осталась у меня.



Теперь обрежем вторую копилку. Выбираем картинку. Заходим во вкладку **работа с рисунками**, выбираем **обрезка**. Только теперь удаляем верхнюю часть копилки. Точно так же как и с первой копилкой.

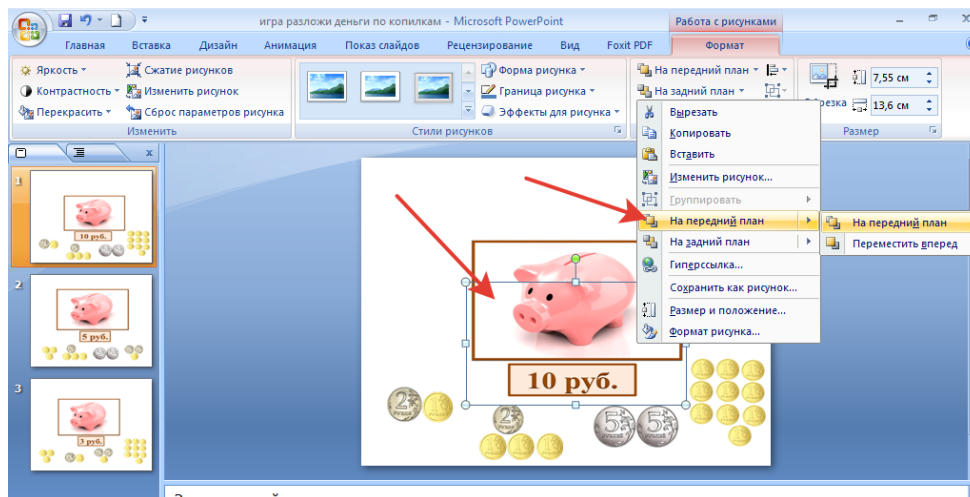


На пустом месте щелкаем и теперь соединяю две эти части копилки. Если их четко подогнать друг к другу, то даже и не видно, что эта копилка разрезана на две части.

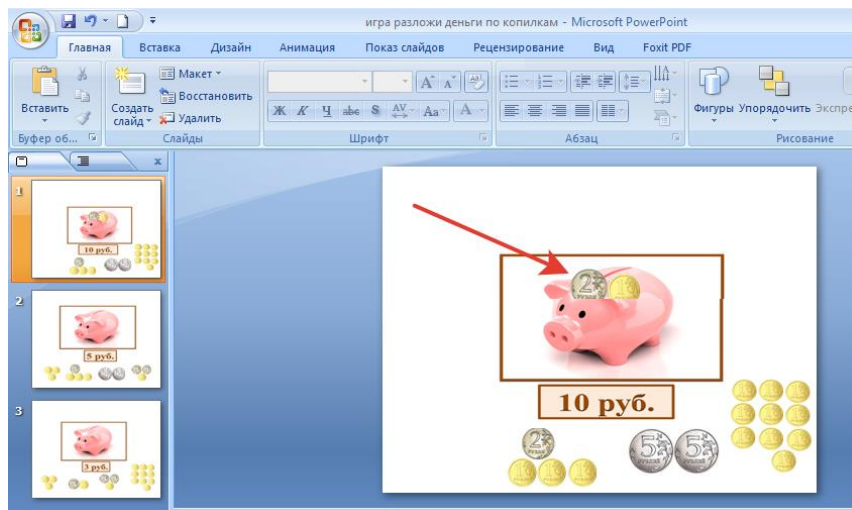


Теперь выделив нижнюю часть копилки левой клавишей мыши, я нажму на ней правой – выскочит диалоговое окно. В нем я выберу на **передней план**, то есть наша нижняя часть копилки будет впереди всех денег. А верхнюю часть

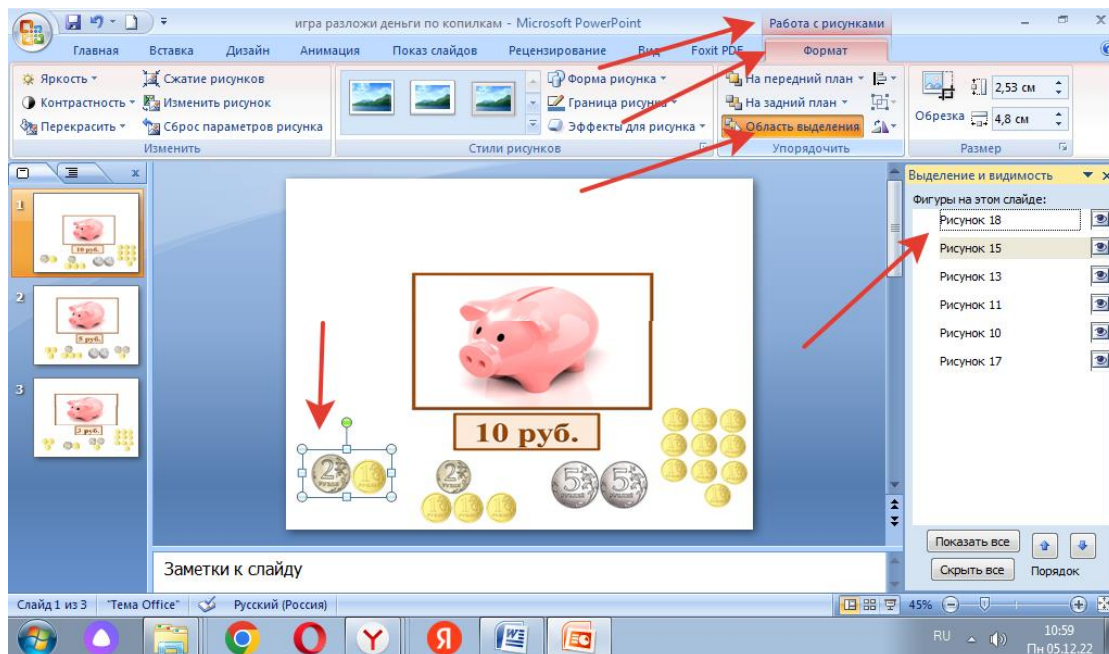
копилки я поставлю задний фон. Смотрите, что у нас с вами получается.



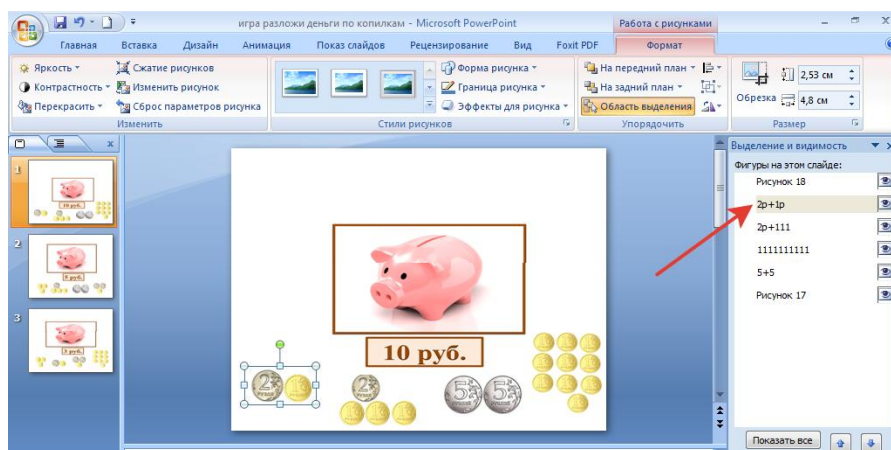
Теперь если деньги мы будем класть в копилку, он у нас попадает не **за** копилку, а **в** копилку.



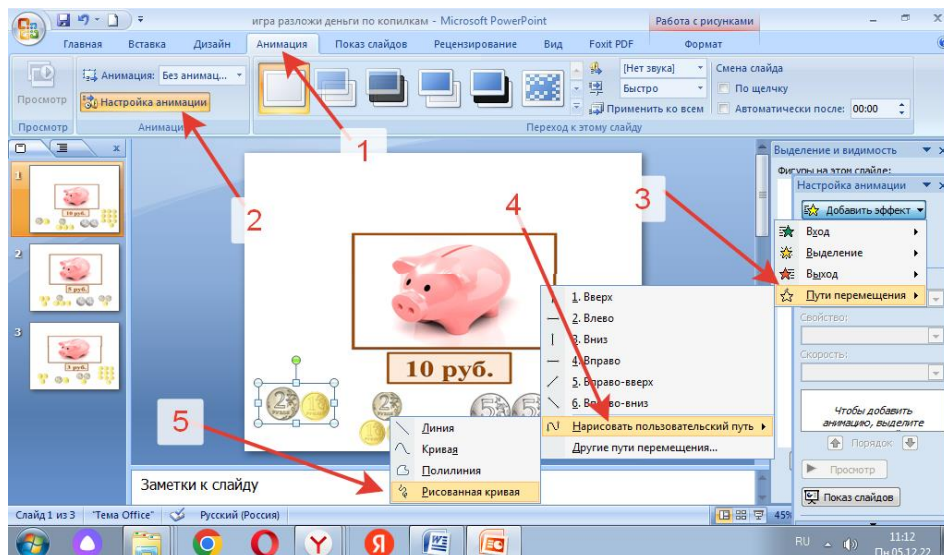
Вот теперь вся предварительная работа завершена. Остается оживить картинки. Что бы легче было ориентироваться в картинках, добавляем название к каждому рисунку. Для этого выделим картинку и перейдем во вкладку **работа с рисунками**. Выбираем область **выделения**. С правой стороны у нас появилось поле. В котором каждая наша картинка под названием рисунок 5,6,3... под цифрой.



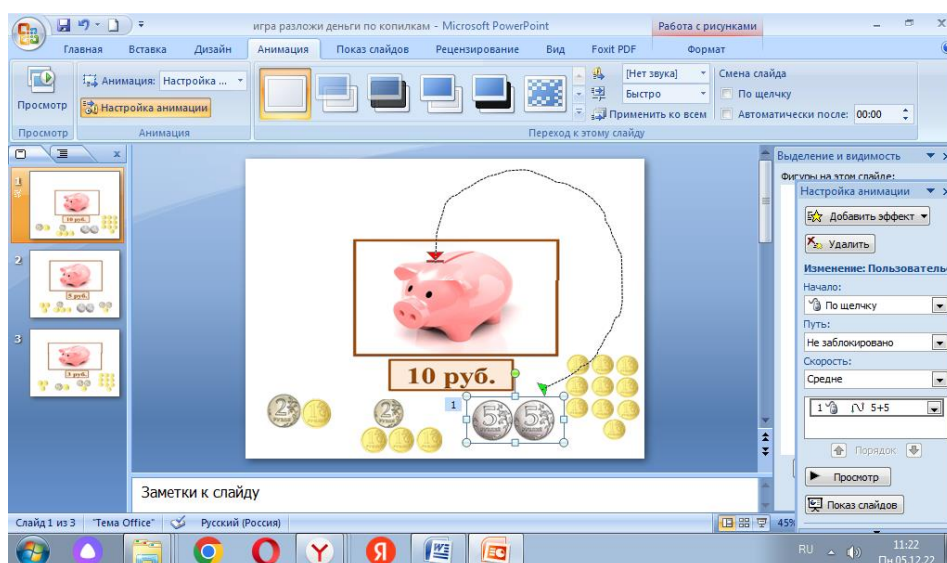
Что бы нам легче было ориентироваться, мы их назовем. В данный момент у нас выделена картинка с монетами 2руб. и 1руб., эта же картинка высвечена синим цветом в области выделения. Щелкнем 2 раза левой клавишей мыши, появился курсор, убираем название рисунок 15 и набираем название монеты 2р.+1р.. Ту же самую работу проделываем с остальными картинками.



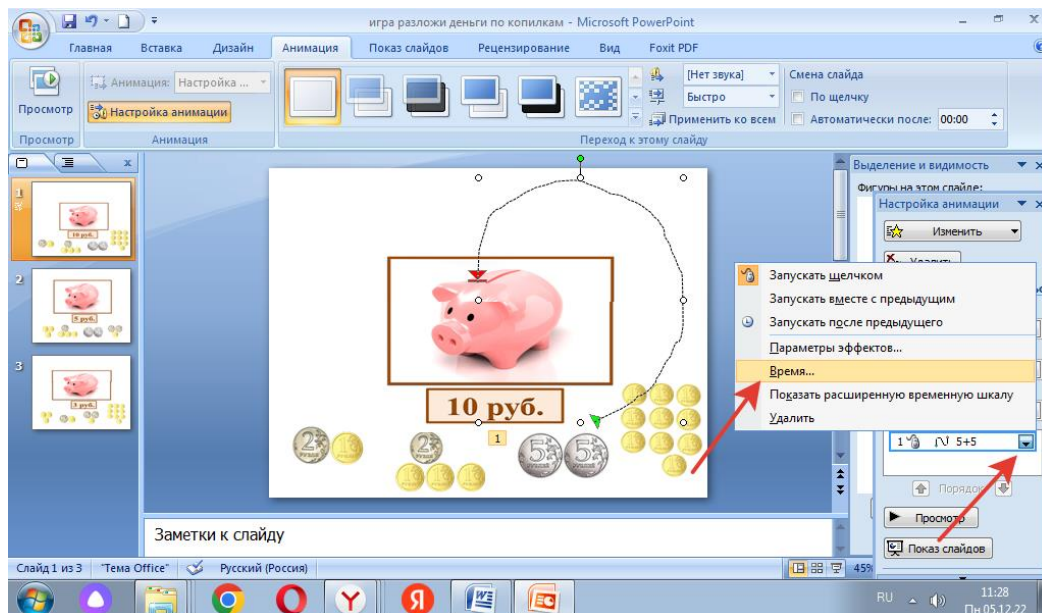
Теперь нам остается оживить наши картинки. Выделяем первую картинку и заходим во вкладку **анимация**. Во вкладке анимация выбираем **добавить анимацию**. Здесь есть вход, выход и др. виды анимации. Мы выбираем **другие пути перемещения**. Есть много различных путей, по определенным каким - то линиям. Нам пока они не нужны. Нам проще будет нарисовать свой путь. Для этого выбираем **пользовательский путь** — **рисованная кривая**.



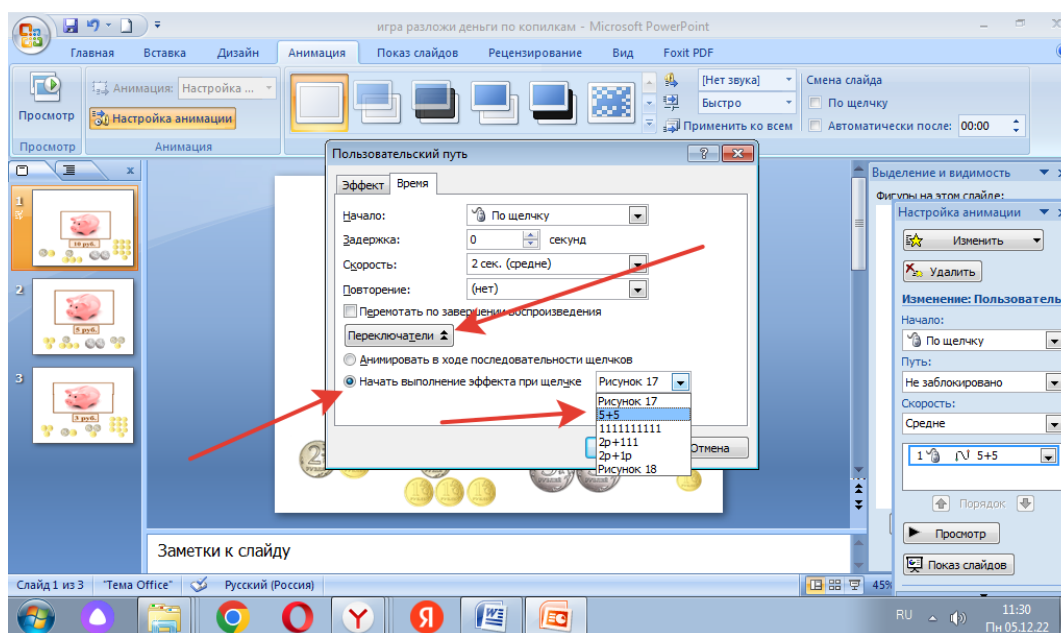
Выбираем всегда щелчком левой клавишей мыши. Курсор превратился в крестик. Ставим этот крестик посередине картинке с монетами. Зажимаем левой клавишей мыши и начинаем рисовать путь, по которому наши деньги переместятся в копилку. Отпустим клавишу и щелкнем 2 раза.



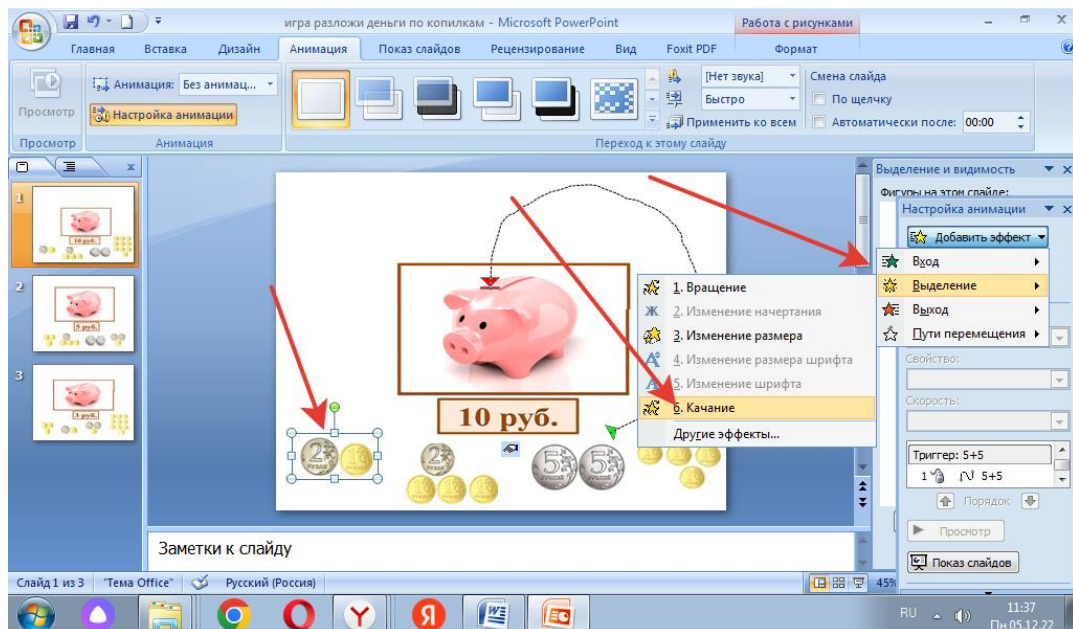
Дальше выбираем вверху **область анимации**. Щелкаем правой клавишей, появляется поле области анимации. Что бы наши монеты не просто когда им вздумается залетели в копилку, а именно тогда когда дети решили, что они должны попасть в копилку. Нам нужно сделать триггер. Для этого в поле области анимации нажимаем на стрелочку и выбираем время.



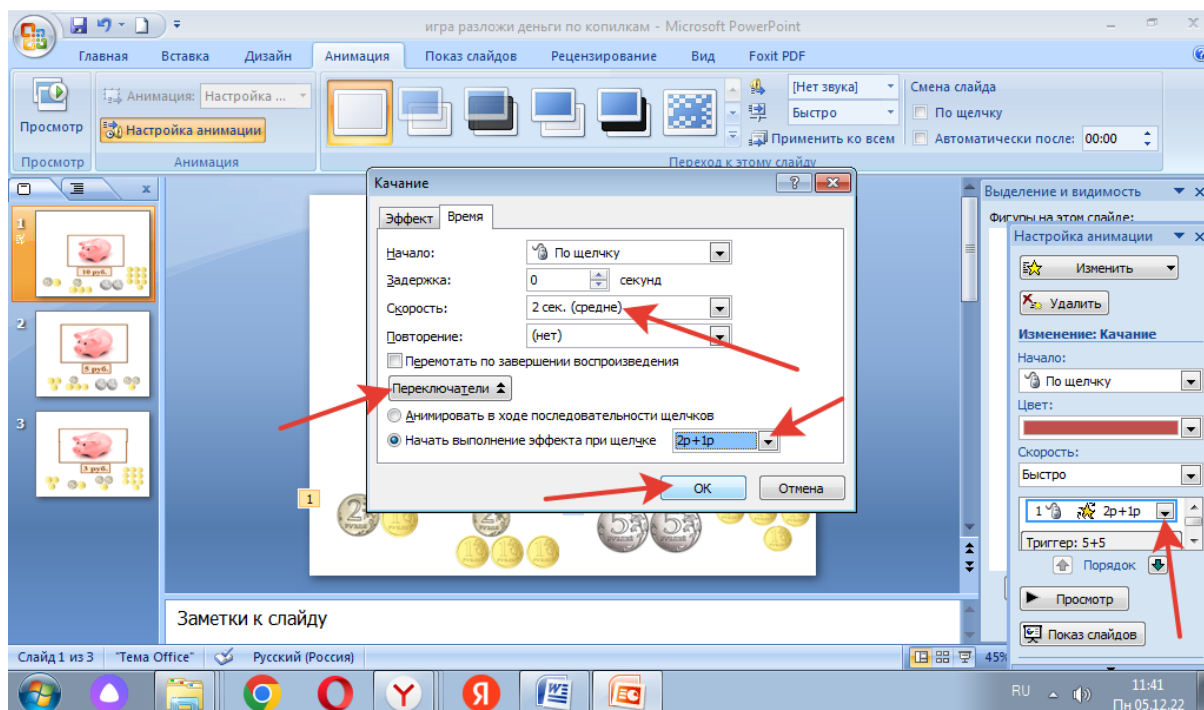
Дальше мы зайдем в переключатели, начать выполнение эффекта при щелчке – 5р+5р.



Все комбинации монет, в сумме которые дают 10 р., мы оживили. Что же произойдет с остальными комбинациями. На них тоже добавим анимацию. Выделим картинку с комбинацией монет в сумме которые будут, например, 3р.. Зайдем во вкладку **добавить анимацию**. Сейчас нам понадобится **выделение**. Давайте выберем качание.



Когда ребенок нажмет на эту картинку, если вдруг он ошибется, то картинка с неправильной комбинацией денег 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 (2р+1р), ок.



Теперь выберем таким же образом другую картинку.

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. Далее 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 комбинацией монет 5р.+5р.. 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. Далее нам нужно озвучить не правильные варианты. 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. На стрелочку, выбираем запускать вместе с предыдущем. Тоже самое проделываем с другими неправильными комбинациями.

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.

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