

**Министерство науки и высшего образования РФ
филиал федерального государственного бюджетного образовательного
учреждения высшего образования
«Самарский государственный технический университет» в г. Сызрани
(филиал ФГБОУ ВО «СамГТУ» в г. Сызрани)**

**Методическая разработка открытого урока
на тему: «Создание интерактивных дидактических игр
в среде Microsoft Power Point»**

Разработчик:
преподаватель Арутюнян А.А.

Сызрань, 2024г.

План-конспект урока

Тема урока: «Создание интерактивных дидактических игр в среде Microsoft Power Point»

Обучающиеся: студенты СПО.

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 обучающихся 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.

Группы: 1 курс СПО.

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 6. Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами.

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

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>Предлагаю всем вам сегодня стать участниками создания интерактивной игры.</p> <p>В чем принципиальное отличие интерактивной игры от обычной иллюстрации? Конечно же, активной работой играющего, возможностью самостоятельно выбрать вариант ответа и тут 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>

			увидеть верный он или нет. 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.				
2.	Актуализация знаний	30 мин	Демонстрация использования мультимедийных технологий на занятиях разного типа.	Знакомство с темой урока, целями, задачами	Отвечают на вопросы		
				Ознакомление аудитории с понятием Интерактивная презентация. Демонстрация видов интерактивных презентаций. Особенности преподавания с использованием данной технологии. Необходимое оснащение. Возраст детей.	Просмотр наглядных материалов.	Просмотр презентации и методических разработок к уроку	Развитие новых знаний, по средствам индивидуальной работы участников урока.
3.	Первичное закрепление нового	40 мин	Обучающиеся, под руководством педагога, из	Индивидуальный контроль за	Обучающиеся выполняют	Работа с методическим	

	материала		заранее подготовленных заготовок, выполняют практическое задание, основанное на технологических приемах, продемонстрированных в теоретической части урока. Итог выполнения практической части – интерактивная дидактическая игра.	выполнением работы каждого студента.	практическую работу по инструкции создания интерактивной дидактической игры в программе Power Point	и разработками в среде MS PowerPoint	
4.	Рефлексия	15мин	Дискуссия по результатам совместной деятельности	Проверка работ. Организовать рефлексию и самооценку участниками собственной деятельности.	Формулируют конечный результат своей работы на занятии.	Подготовленный материал для рефлексии.	Использование полученных знаний в профессиональной деятельности

Ход урока:

1. Вступление.

Целью нашего урока является расширение познания в области овладения информационно-коммуникационными технологиями по средствам создания интерактивной игры в программе Power Point.

2. Теоретическая часть.

(Изложение нового материала сопровождается демонстрацией выполняемых операций на компьютере с помощью интерактивной доски.)

Информационные технологии занимают важное место в нашей жизни. Внедрение информационно-коммуникационных технологий в процесс обучения значительно разнообразило методические средства и приемы педагогов, в том числе позволило включить новые формы работы на занятиях, сделать их интересными и запоминающимися.

Мультимедийная презентация – один из эффективных методов организации обучения, очень сильное педагогическое средство. Внедрение этой деятельности позволяет педагогу организовать освоение современных информационных технологий, сформировать необходимые навыки самостоятельной работы с современными системами, позволяет одновременно использовать различные способы представления информации.

Интерактивная презентация — это диалог пользователя с компьютером. Пользователь принимает решения, какой материал для него важный, и осуществляет выбор на экране нужного объекта с помощью мыши или нажатием клавиш. В этом случае выдается запрашиваемая информация.

Все интерактивные презентационные программы управляют событиями, т.е. когда происходит определенное событие (нажатие на клавишу, позиционирование курсора на экранный объект и т.п.), программа выполняет соответствующее действие.

Интерактивная презентация позволяет осуществлять поиск нужной информации, углубляясь в нее настолько, насколько это было предусмотрено разработчиком презентации.

Порции информации можно подавать:

- графически;
- в текстовом виде;
- посредством анимации или видеоклипов;
- чтением текста «от автора» и с использованием звуковых эффектов;
- с применением всех элементов в разнообразных сочетаниях.

Для создания подобной презентации, а также проведение уроков при помощи интерактивных презентаций, вам необходимо следующее программное и техническое обеспечение:

1. Программа для создания презентаций (пример: MS PowerPoint).
2. Персональный компьютер или ноутбук.
3. Проектор (для демонстрации презентации).
4. Подключение к сетям Интернет (для поиска информации и мультимедиа).

Возрастная категория, которой будут интересны и увлекательны такого рода презентации варьируется от самых маленьких детей дошкольного возраста, вплоть до обучающихся старших классов школы.

Программа Power Point позволит воплотить в жизнь любой творческий замысел.

Сегодня на нашем уроке, мы научимся создавать интерактивную игру с триггерами и гиперссылками в программе Power Point.

Что делать, если мы заранее не знаем какой элемент, выберет участник игры? Например, в игре «Найди отличия» игрок может выбрать любое отличие. Для создания такой презентации мы используем триггеры.

Триггер - это некоторый объект слайда (например: рисунок, фигура, кнопка, текстовое поле), при щелчке которого выполняется некоторое действие. Использование триггеров в обучающих играх позволяет сделать их интерактивными.

3.Закрепление нового материала. Обучающиеся выполняют практическую работу по инструкции создания интерактивной игры в программе Power Point.

(ПРИЛОЖЕНИЕ 1.)

4. Дискуссия по результатам совместной деятельности (рефлексия) представленная в виде презентации.

(ПРИЛОЖЕНИЕ 2)

Заключение

Призыв всех обучающихся, по возможности применять интерактивные презентации не только в обучении, но и в своей будущей работе, для повышения эффективности обучения, т.к. интерактивные презентации делают процесс обучения более наглядным, позволяют повысить внимание учеников, создают положительный эмоциональный фон, активизирует познавательную и творческую деятельность учащихся.

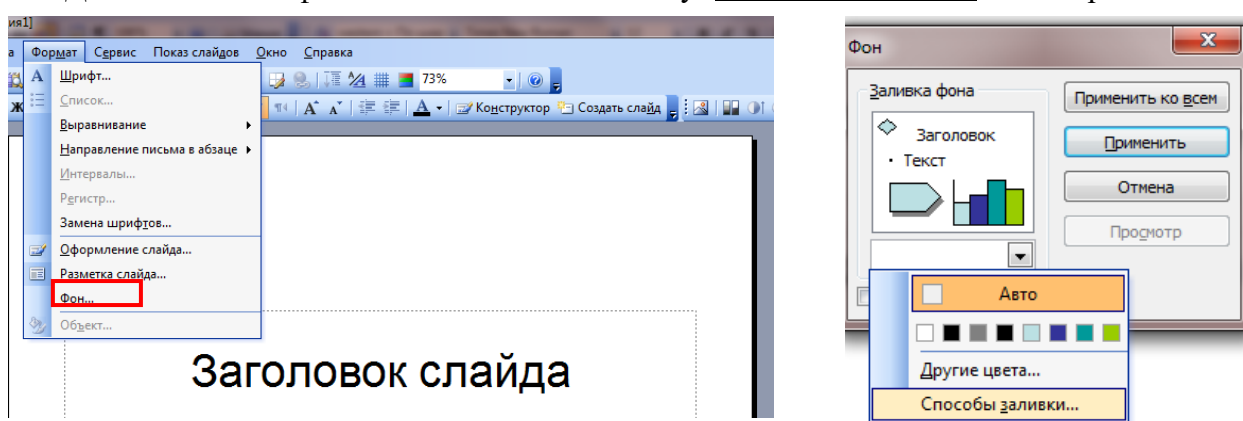
- Спасибо за работу, надеюсь, полученные знания пригодятся вам в вашей дальнейшей профессиональной деятельности.

Методические рекомендации по практической работе
 Тема: «Создание интерактивных дидактических игр
 в среде Microsoft Power Point»

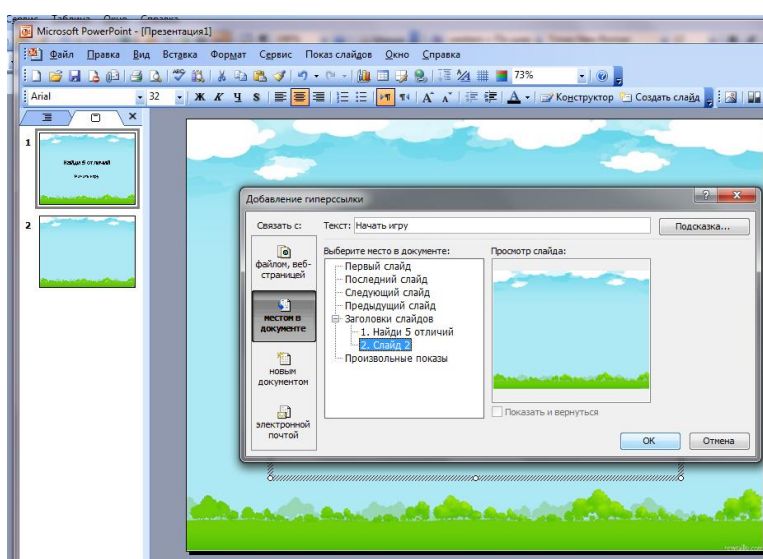
Цель работы: разработка интерактивной презентации с триггерами.

Ход работы:

1. Создаем новую презентацию. ПУСК – ВСЕ ПРОГРАММЫ – MICROSOFT OFFICE – MICROSOFT POWER POINT.
2. Для создания фона нажимаем на вкладку ФОРМАТ – ФОН. В открытом окне



нажимаем на стрелку указывающую вниз. В выпадающем меню, нажимаем на СПОСОБЫ ЗАЛИВКИ. Выбираем вкладку РИСУНОК, далее ждем на кнопку РИСУНОК и в папке ИГРА на рабочем столе находим рисунок с названием ФОН. Далее нажимаем ОК. Далее нажимаем ПРИМЕНИТЬ КО ВСЕМ СЛАЙДАМ (если необходимо дублировать фон на всех последующих слайдах). На первом слайде в ЗАГОЛОВКЕ СЛАЙДА пишем название нашей игры «НАЙДИ 5 ОТЛИЧИЙ».

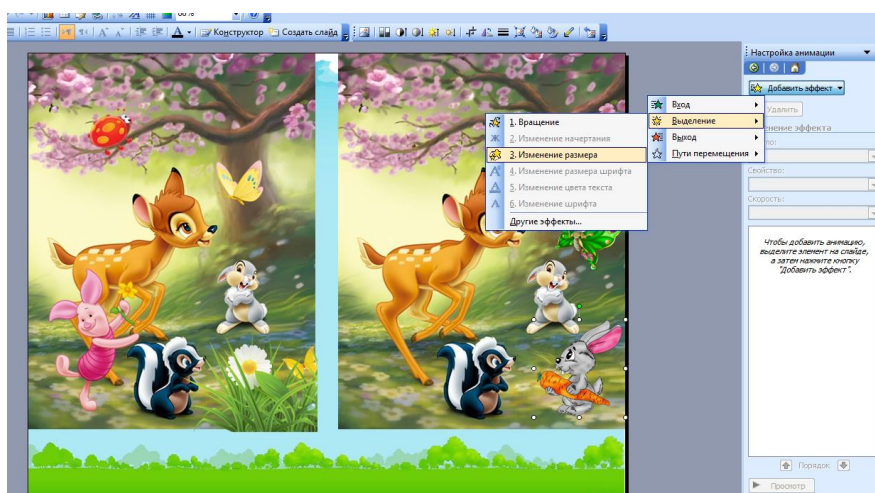


3. Создаем второй слайд (ВСТАВКА – СОЗДАТЬ СЛАЙД.)

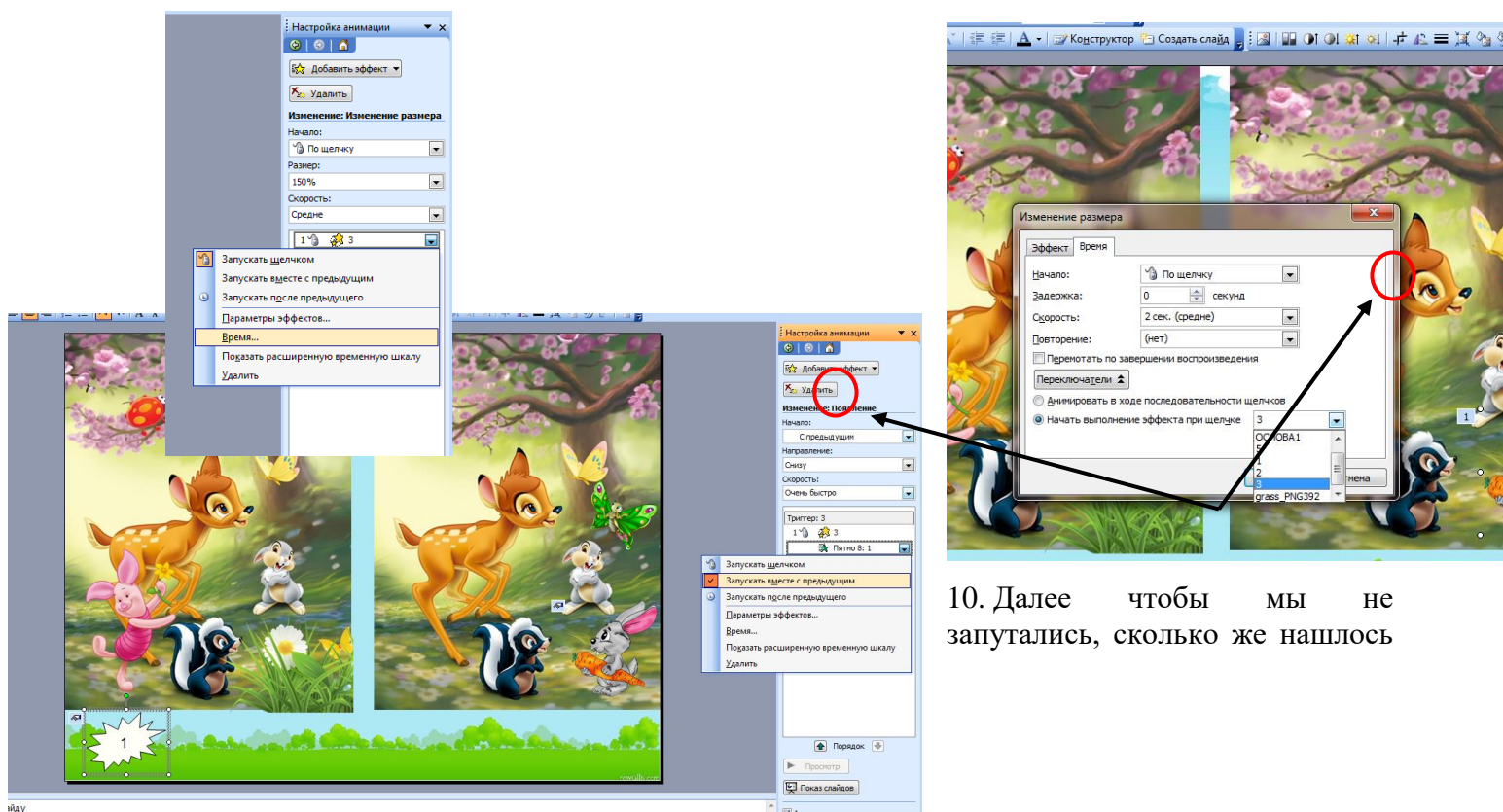
4. На первом слайде, где подзаголовок слайда мы размещаем надпись НАЧАТЬ ИГРУ. Теперь нам нужно сделать так чтобы наша кнопка заработала, для этого нужно поставить на нее гиперссылку. Нажимаем правой кнопкой мыши на текст, в появившемся меню выбираем ГИПЕРССЫЛКА – МЕСТОМ В ДОКУМЕНТЕ – 2 СЛАЙД.

5. Далее нам необходимо разместить на ВТОРОМ СЛАЙДЕ картинку для игры (ВСТАВКА – РИСУНОК – ИЗ ФАЙЛА.) Выбираем картинку в папке ИГРА под названием ОСНОВА. Копируем ее, и вставляем, так чтобы рядом у нас находились одинакового размера картинки.

6. Начинаем работать непосредственно над самым заданием. Вставляем любую автофигуру(ВНИЗУ ЭКРАНА, ПАНЕЛЬ РИСОВАНИЯ) под нашими картинками, копируем ее 5 раз. Нумеруем наши фигуры, в нашем случае звездочку, от 1 до 5, для этого используем функцию «Надпись» (ВСТАВКА – НАДПИСЬ).
7. Теперь начинается самое сложное – нужно будет создавать отличия на картинках. В папке ИГРА имеются картинки с уже подготовленным прозрачным фоном (такие же можно найти в интернете с расширением PNG). С помощью ВСТАВКА – РИСУНОК – ИЗ ФАЙЛА, вставляем на слайд эти рисунки, не заменяя ОСНОВУ (иными словами накладываем картинки на основной рисунок). Уменьшаем размер и делаем объект более незаметным.
8. Теперь нам нужно сделать так, чтобы при нажатии на отличие оно выделялось. Для этого настраиваем анимацию. Нажимаем на объект (в данном случае рисунок № 1) добавляем анимацию с помощью меню ПОКАЗ СЛАЙДОВ - НАСТРОЙКА АНИМАЦИИ - ВЫДЕЛЕНИЕ – ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРА.



9. После того как мы наложили анимацию «Выделение» 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 1).



10. Далее чтобы мы не запутались, сколько же нашлось



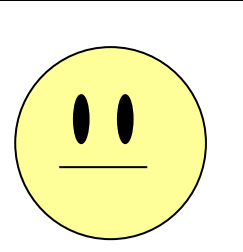
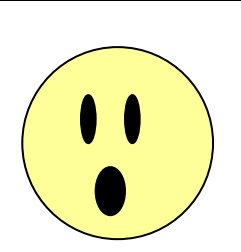
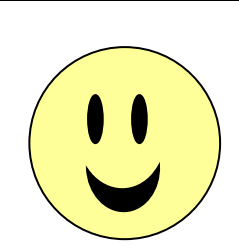
отличий, нужно сделать так, чтобы после каждого нажатия на отличия выходили звездочки. Для этого нам нужно поставить анимацию. Выделяем АВТОФИГУРУ 1 (в нашем случае звёздочку) и добавляем анимацию входа (любую понравившуюся).

11. В области анимации для нашей звездочки выбираем в настройках – ЗАПУСКАТЬ ВМЕСТЕ С ПРЕДЫДУЩИМ. Меняем ПОРЯДОК анимации, звездочку ставим после рисунка, для этого нужно выделить анимацию звезды и перетащить ее ВНИЗ с помощью СТРЕЛОК внизу области анимации.
12. После того как все 5 отличий сделано, создаем новый слайд. На нем мы можете сделать уже другое задание, а можно просто написать «МОЛОДЦЫ».

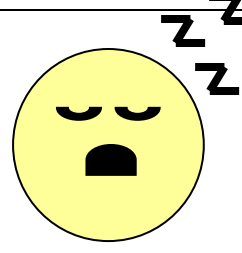
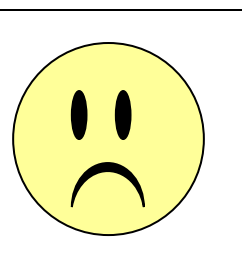
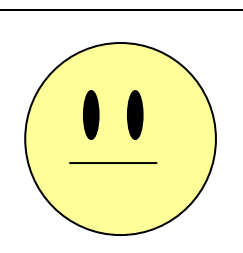
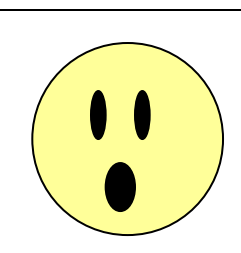
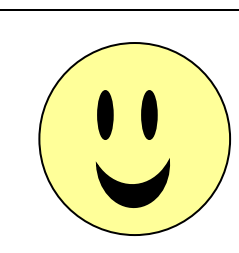
Интерактивная игра готова! Приложение 2

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»

