Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №22 «Тополек»

**Мастер-класс для воспитателей на тему:**

**«Интерактивное обучение педагогов: создание интерактивных плакатов, игр»**

Подготовила:воспитатель

С.Н. Карлина

р.п. Гремячево

2022г.

**Цель:** создать условия для мотивации педагогов к использованию электронных образовательных ресурсов на различных этапах организованной образовательной деятельности.

**Результативность:** создание интерактивного плаката, освоение основ работы в программе «Power Point», публикация созданных интерактивных плакатов по темам проекта на страницах личного педагогического сайта и других социальных сетях.

Деятельность в современном детском саду… Какой она должна быть? Сегодня педагог обязан предоставлять детям «свободу выбора» предстоящей деятельности и, в тоже время, своим мастерством увлечь детей за собой.  Современная жизнь вносит свои коррективы. Чтобы деятельность была интересной для воспитанников, педагогу приходится осваивать новые методы, технологии, приёмы подачи материала. Интерактивные технологии все больше и больше завоевывают сферу образования. И демонстрационные плакаты сейчас тоже стали интерактивными. *Так что же такое «Интерактивный плакат»?*

*Плакат* - это наглядное изображение, которое может быть использовано в самых различных целях: реклама, агитация, обучение. Основная цель создания плаката не просто размещение на нем каких-то данных, а повышение наглядности информации и эффективности процесса обучения.

*Существует несколько разновидностей электронных плакатов:*

*• мультимедийный плакат,* содержащий совокупность видео-, аудио-, информации, а также статичную графику (обычные иллюстрации) и текст;

*• интерактивный плакат.* Он также может являться мультимедийным, но обладает еще и дополнительными свойствами, обеспечивающими обратную связь с пользователем (от действий пользователя меняется вид данных или способ их представления);   
*• трехмерные плакаты.* Эти плакаты могут представлять собой разновидность интерактивных плакатов, и в то же время предоставляют пользователю более широкие возможности получения информации.

*Интерактивный плакат –* это средство предоставления информации, способное активно и разнообразно реагировать на действия пользователя. Интерактивность обеспечивается за счет использования различных интерактивных элементов: ссылок, кнопок перехода, областей текстового или цифрового ввода и т.д. Такие плакаты содержат гораздо больше материала, чем обычные мультимедийные плакаты и предоставляют его в гораздо более наглядной и эффективной форме.

*Для чего он нужен?*

В процессе обучения интерактивный плакат позволяет достичь двух очень важных результатов:

* за счет использования интерактивных элементов вовлечь воспитанника в процесс получения знаний;
* за счет использования различных мультимедиа и 3D объектов добиться максимальной наглядности и улучшить восприятие и запоминание информации;
* позволяет добиться максимальной наглядности
* даёт возможность сделать вашу работу с детьми насыщенной, доступной, интересной, можно использовать как групповую работу, так и индивидуальную;

Сегодня мы с вами будем учиться создавать и использовать интерактивный плакат в своей работе с детьми. Все пособия разработаны в среде Power Point и выполнены в технике «единого экрана», что позволяет визуально воспринимать плакат, как один слайд, не замечая переходов между ними.

1.Для начала вам нужно создать на рабочем столе «папку», в которой вы разместите картинки, например, по теме «Домашние животные», также документ Word с краткой информацией о каждом животном.

2. Cдаём презентацию Microsoft PowerPoint. Заходим в программу в меню →вставка→ создать слайд

3.Заходим в меню→вставка→рисунок, на рабочем столе выбираем нужную папку с картинками, открываем ее и выбираем рисунок корова→вставить→уменьшаем картинку до нужного размера→копируем и вставляем картинку 7 раз, чтобы картинки были одинакового размера

4.Правой кнопкой мышки→изменить рисунок→обзор→выбираем следующий рисунок→вставить, так проделываем со всеми рисунками

5.Выделяем рисунки верхнего ряда, удерживая клавишу Shift и кликаем мышкой на каждую картинку→заходим в меню→формат→выбираем выравнивание по верхнему краю, чтобы картинки располагались ровно, аналогично с картинками нижнего ряда, только выравнивание по нижнему ряду→выравнивание по горизонтали

6.Нам нужно подписать картинки→меню→вставка→надпись и подписываем, корова→копируем надпись и вставляем под каждой картинкой, изменяя надписи→выделяем все надписи, удерживая клавишу Shift и кликаем мышкой на каждую надпись→заходим в меню→формат→выбираем выравнивание по верхнему краю→по горизонтали. Аналогично с надписями нижнего ряда (выравнивание по нижнему ряду)

7.Этот слайд выделяем слева→копируем→вставляем 6 раз

8.Работаем со 2 слайдом. Меню→вставка→фигуры→прямоугольник на весь слайд→кликаем правой копной мышки→контур→нет контура→правой кнопкой заливка→другие цвета заливки→прозрачность 50%, также можно поменять цвет.

9.Далее берем прямоугольник и вставляем его на все слайды

10.Вернемся на 1 слайд→выбираем 1 картинку→копируем→вставляем её на 2 слайд, ставим по середине→с помощью клавиши Shift удерживаем и растягиваем→добавляем контур, правой кнопкой мышки формат рисунка→цвет линии→копируем картинку коровы→вставляем на 3, 4, 5, 6, 7 слайд→изменяем рисунок, выбирая картинку из обзора.

11. Будем делать гиперссылку. На 1 слайде выделяем 1 рисунок, нажимаем правой кнопкой мыши→гиперссылка→место в данном документе→слайд 2→ок.

12.Нужно вставить кнопку возврата, ее можно скачать в сети интернет и вставить в папку, где находятся картинки с животными. Переходим к слайду 2 вставка рисунок выбираем и вставляем правой кнопкой нажимаем на кнопку возврата гиперссылка место в документе  → слайд 1.  Аналогично с другими картинками.

13. Смотрим, что у нас получилось→показ слайдов→сначала. Нажимаем на животного, далее на кнопку возврат.

14. Добавим на картинку гиперссылку на другой документ, нажимаем на надпись→меню→гиперссылка→файл с веб-страницы→файл документ Word корова→ок→показ слайдов→кликаем на надпись корова и нам выходит документ, на котором есть краткая информация о данном животном. Так гиперссылки можно сделать на каждого животного.

Данный вид пособий является хорошим помощником для педагогов. Он не только позволяет наглядно продемонстрировать те или иные явления природы, взаимосвязи между объектами, но даёт детям возможность добывать информацию самостоятельно, оперировать с этой информацией, проверять и закреплять полученные знания. В тоже время воспитанникам нравиться работать с интерактивными пособиями. Взаимодействие с ними вызывает в детях живой интерес, способствует развитию познавательной активности.

**Создание интерактивных игр.**

Сегодня ещё мы поговорим о возможностях всем близкой и знакомой **программе PowerPoint**, точнее попробуем **создать интерактивную дидактическую игру**, используя эффекты анимации, триггеры.

-Также целью моего **мастер класса является**: Обучение технологии **создания интерактивных** дидактических игр в **программе PowerPoint**

Задачи М К – это формирование представлений о новых возможностях **программы PowerPoint**. Обучить и показать приемы **создания интерактивной игры**. Способствовать развитию творческой активности у **воспитателей и педагогов**.

Актуальностью моего **Мастер** класса является то что, в настоящее время, информационно-компьютерные технологии все больше входят в процесс обучения. В связи с этим, **воспитателю** предъявляют всё большие требования. **Воспитатель** должен владеть компьютером, **создавать презентации и игры для детей**. **Программа Powe**rPoint позволяет расширить возможности **воспитателя для создания интерактивных дидактических игр**.

- ожидаемым результатом **мастер** класса - это новые возможности применения **программы PowerPoint при создании** электронных приложений к занятиям, сформированы первоначальные умения и навыки использования приемов **создания интерактивных игр**, сформирована профессиональная направленность **воспитателя на создание и реализацию интерактивного программного продукта**

Приступая к работе, следует отметить для начала, что такое **интерактивная игра**. **Интерактивная** дидактическая игра - современный и признанный метод обучения и **воспитания**, обладающий образовательной, развивающей и **воспитывающей функциями**, которые действуют в органическом единстве.

Собираясь сделать обучающую игру-презентацию, изначально надо

-определить обучающие задачи, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, требованиями **программы**.

- продумать игровую мотивацию: что будем делать, для кого или для чего?

- определить способ выполнения задания: как это делать?

- уточнить, как ребенок должен действовать в игре, чтобы решалась обучающая задача.

**Создавая игру**,определяю цель и задачи : закрепить с детьми старшего возраста животных обитающих в жарких странах, например в Африке.

Придумаем игровую мотивацию: помогите животным вернуться домой. Картинки с изображением животных жарких стран и не только сохраняю в папку на рабочем столе, также можно найти и сохранить фон для презентации и сказочного персонажа. Предварительная работа для **создания нашей игры сделана**.

Приступаем к **созданию самой игры**: на рабочем столе щелкаем правой клавишей мыши – **Создать – презентацию PowerPoint**

Открываем презентацию **создаем слайд**, выбираем Макет – Пустой слайд

Далее нажимаем кнопку Вставка – Рисунок –Выбираем папку на рабочем столе где у нас сохранены все картинки, которые мы будем использовать для **создания игры** – Выбираем картинку с фоном для презентации. Щелкаем на нее левой кнопкой мыши – нажимаем внизу кнопку Вставить. Устанавливаем фон для нашей **игры**

Далее на полученный фон вставляем картинки для нашей **игры**: нажимаем Вставка –Рисунок – наша папка – выбираем картинку с изображением пейзажа Африки – Вставить – картинку перемещаем вниз слайда. Это дом наших животных.

Далее мы также переносим картинки животных на слайд: Вставка – Рисунок – Папка на рабочем столе с картинками – выбираем картинки животных – Диалоговом окне кнопка Вставить. Для начала уменьшаем картинку.

Так как наша картинка имеет белый фон нам нужно от него избавиться. Для этого выделяем ее – находим сверху Средства рисования – нажимаем Формат – перемещаемся в левый угол - Перекрасить – Установить прозрачный цвет *(в самом внизу окна)* - нажимаем левой кнопкой мыши и щелкаем на белом фоне картинки. Фон картинки стал прозрачным.

Вставляем последовательно все остальные картинки, если нужно делаем фон прозрачным *(как описывалось выше)*. Для того чтобы игра была не совсем простой добавляю и животных из другого континента.

Далее чтобы легче было ориентироваться я добавлю название каждому рисунку. Для этого в самой верхней строке нахожу Средства рисования – Формат нажимаю вкладку Область выделения. При этом нажимая на рисунок он выделяется в области выделения. Даю название рисункам.

Ну, а теперь приступим к добавлению Эффектов Анимации. Нажимаю на вверху Анимация – Настройка анимации

Добавим анимацию к рисункам : выделяю картинку слона – Добавить эффект – Пути перемещения – Рисованная кривая

Рисуем кривую от объекта *(слон)* к рисунку с пейзажем Африка. Начало движения это зеленый треугольник, конец движения это красный треугольник. Таким образом картинка слона будет двигаться к Африке

Чтобы объекты в презентации не двигались хаотично, установим Триггеры. Для этого в окне настройка анимации нажимаю на кнопку с треугольником рядом с рисунком

Появляется выноска – нажимаю Время

В появившемся окне нахожу Переключатели – нажимаю на два треугольника рядом – выбираю Начать анимацию при щелчке.

Далее соседнее окно команды стало активным, выбираю название картинки слон, то есть при щелчке на картинку слона *(картинка начнет двигаться к изображению Африки.)* – Ок.

Справа в окне настройки анимации появилась надпись Триггер: слон. При щелчке на картинку слона она начнет двигаться к картинке с Африкой.

Таким же приемом устанавливаем эффект анимации и триггеры для всех картинок с животными Африки.

Ну, а теперь созрел вопрос что же мы будем делать с картинками животных не относящихся к Африке. Им так же добавлю эффект анимации, установлю триггер таким образом чтобы при щелчке на картинку лиса, медведь, белка – они будут вращаться. Для этого щелкаю левой кнопкой мыши по картинке с лисой. В окне Настройки анимации нажимаю Добавить эффект – Выделение – Вращение.

Затем устанавливаю триггер для картинки с лисой для того чтобы при щелчке на картинку она вращалась. Щелкаю в настройках анимации по треугольнику рядом с названием - появилось окно выбираю - Время

Далее выбираю Переключатели – Начать выполнение эффекта при щелчке… - выбираю название рисунка Лиса и нажимаю ОК. Точно так же добавлю анимацию для остальных картинок медведя и белки.

Можно так же добавить звуковое сопровождение : Вставка \_ Звук – Запись звука.

В появившемся окне нажимаем кнопку с красной точкой записываем задание для ребят. – Ок.

Появившийся значок звука перемещаем в сторону

А сейчас можно посмотреть что же получилось. Показ слайдов – С начала.

Щелкаю левой кнопкой мыши по зебре и она возвращается домой, если же щелкнуть по лисе то картинка просто будет вращаться

А теперь я приглашаю 2 – 3 желающих попробовать самостоятельно **создать свою игру**.

На рабочем столе папка **игры**: предлагаю вам придумать игру овощи и фрукты, животные севера или животные жарких стран или же фигуры.

Предлагаю сделать игру : Найди лишний предмет или животное.

Пауза : гимнастика для глаз.

Подведение итогов : демонстрация игр участников **мастер класса**.