

# Создание дидактических игр через использование мультимедийной программы Microsoft PowerPoint

Информационно-компьютерные технологии все больше входят в процесс обучения дошкольников. Одной из составляющих информационных технологий являются мультимедиа-технологии, которые являются эффективными образовательными средствами, благодаря присущим им качествам интерактивности, гибкости и возможности интеграции различных типов информации, способствующим раскрытию индивидуальных способностей, творческого потенциала обучающихся и повышению их мотивации к учению.

В психолого-педагогической литературе представлены различные подходы к определению понятия “дидактическая игра”. Как отмечают многие педагоги (Н.П. Аникеева, М.Ж. Арстанов, Е.И. Балакирева, В.М. Букатов, А.П. Букин, О.С. Газман, Д.Н. Кавтарадзе, П. И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров, С.А. Шмаков и др.), дидактическая игра – это технология, позволяющая повысить активность, самостоятельность и заинтересованность ребенка в процессе познания, сделать учебную деятельность лично значимой, значительно облегчить процесс приобретения новых знаний и умений.

Под дидактической игрой Дергачева Л.М. понимает деятельность, организуемую в процессе обучения целью которой является развитие познавательного интереса за счет эмоциональной окрашенности игровых действий основанных на имитационном или символическом моделировании изучаемых объектов явлений или процессов. В результате проведения игры, у ее участников формируются конкретные знания, соответствующие умения и навыки по творческому использованию знаний. Дидактические игры включают в себя обучающие предметные и учебные игры. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей. Она активизирует психические процессы, вызывает у них живой интерес к процессу познания.

Интерактивная дидактическая игра - современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

Интерактивная дидактическая игра имеет определенный результат, который является финалом игры, придает игре законченность. Она выступает, прежде всего, в форме решения поставленной учебной задачи и дает школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для воспитателя результат игры всегда является показателем уровня достижений ребенка в усвоении знаний или в их применении.

## **Функции дидактических игр:**

- *Обучающая функция.* Развитие учебных умений и навыков. С помощью игры можно достичь прочного усвоения знаний и проконтролировать умение их применять. Для этого я создаю игры-тренажеры, включающие задания, предусматривающие применение опорных знаний и умений.
- *Воспитательная функция.* Тренинг и коррекция поведения в игровых моделях жизненных ситуаций. Многие игры создаются для групповой работы. Ребята учатся работать коллективно, радоваться успехам товарищей, сопереживать их неудачам. В коллективе формируется общественное мнение, создаются творческая атмосфера и благоприятные условия для развития каждого ученика.
- *Коммуникативная функция.* Установление эмоциональных контактов, реализация стремления ребят к общению, формирование умения аргументировать свою точку зрения по проблеме.
- *Развивающая функция.* Развитие памяти, внимания, мышления.
- *Релаксационная функция.* Снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении.
- *Развлекательная функция.* Создание благоприятной атмосферы, благодаря которой выполнение задания превращается из скучного мероприятия в увлекательное приключение.

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?

Например, освобождаем похищенные цифры от злого цифрозавра; помогаем Малышу выполнить задания, чтобы потом полететь к Карлсону на крышу; зарабатываем звездочки; исправляем чьи-то ошибки и пр.

- определить способ выполнения задания: как это делать?

- уточнить, как ребенок должен действовать в игре, чтобы решалась обучающая задача. Самому ребенку совсем необязательно знать дидактические намерения. Его интересует совершенно иное: (Сюжет игры, мотив, игровая задача и способ выполнения игровой задачи)

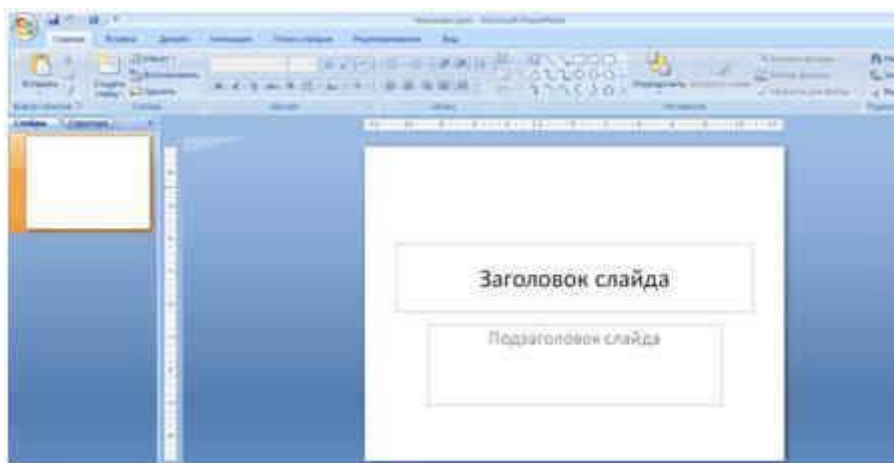
### **Поэтапное создание интерактивной дидактической игры “Погрузи в машину только овощи”**

Обучающая задача - в этой игре детям следует классифицировать овощи и фрукты.

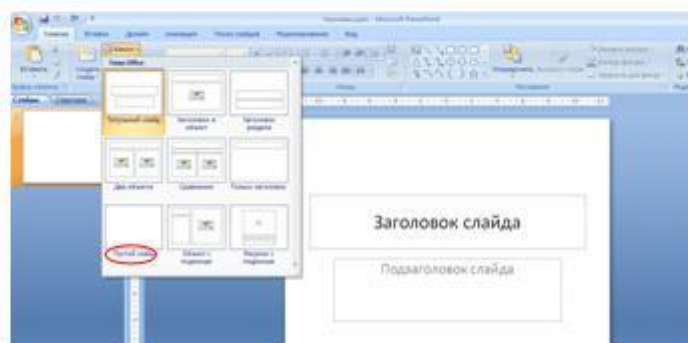
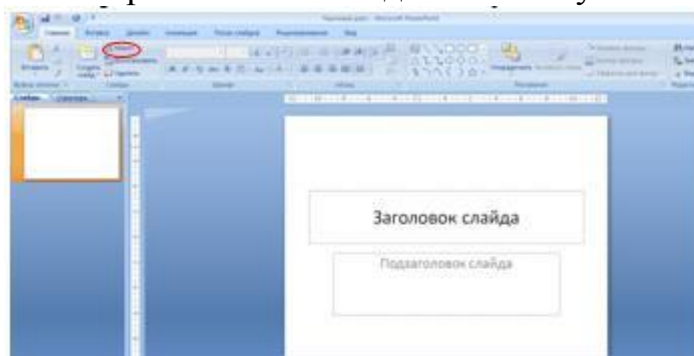
Игровая мотивация - доставить продукты к обеду в детский сад.

Способ выполнения задания - если ребенок выбирает овощи, то они перемещаются в зону грузовика, если выбирает неправильно (фрукты) они перемещаются за слайд.

1. Запустите программу PowerPoint. <Рисунок 1>



2. Выбираем макет слайда: Макет Пустой слайд. < Рисунок 2>



3. Добавляем на слайд картинки с изображением фруктов, овощей и грузового автомобиля, заранее сохраненные на компьютере. < Рисунок 3>



Картинки следует выбирать на белом фоне, чтобы его можно было сделать прозрачным. Для этого выделяем картинку в поле инструментов для работы с рисунками, выбираем 'Перекрасить', выбираем в открывшемся поле команду 'Установить прозрачный цвет'. Наводим курсор на белый фон рисунка и кликаем левой кнопкой мыши. Фон становится прозрачным. < Рисунок 4>



**4. Добавим анимацию на картинки.**

Выделяем картинку с овощем, например – помидор.

Задаем траекторию перемещения, выполнив команду “Анимация” “Настройка анимации” “Добавить эффект” “Пути перемещения” “Нарисовать пользовательский путь” “Линия” задаем траекторию перемещения. < Рисунок 5>.



**5. Привяжем эффект анимации к изображению, чтобы он запускался по щелчку на картинке.** Для этого задаем скорость перемещения: кликаем по стрелке рядом с эффектом в области задач закладка “Время” Переключатели “Начать выполнение при щелчке” в раскрывшемся списке выбираем название изображения картинке ОК. < Рисунок 6>



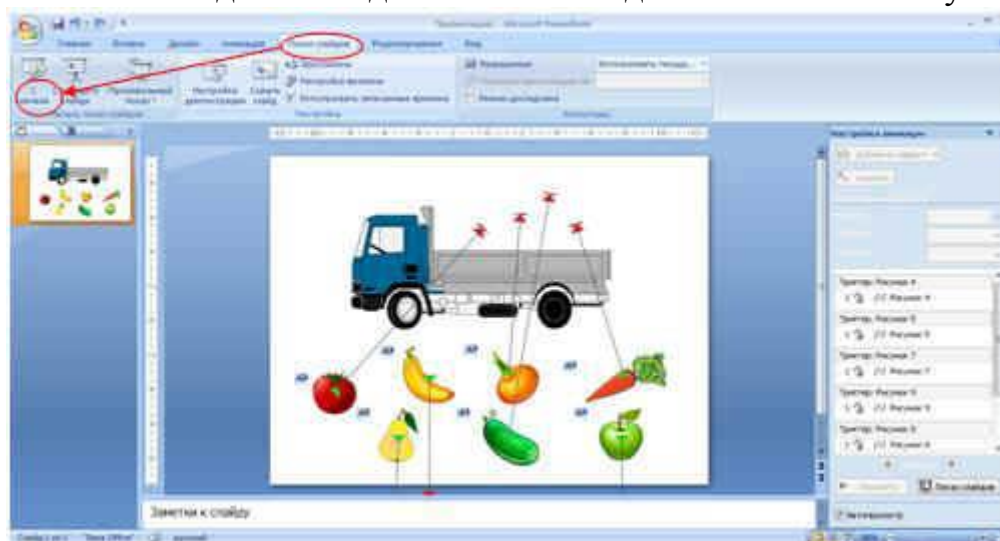
Теперь анимация будет воспроизводиться по щелчку на изображении. Эффект указан под строкой триггера, а на слайде появится значок в виде руки.

Продедаем вышеописанные действия для всех остальных картинок группы “Овощи”.

**6. Для картинок группы “Фрукты” продедаем аналогичные действия с выходом за слайд.** <Рисунок 7>



7. Показ слайдов: Вкладка “Показ слайдов” С начала. <Рисунок 8>



8. Наведите указатель на любую картинку. Щелкните, чтобы воспроизвести желаемый эффект анимации.

Пусть ребенок услышит приятный звук – поощрение, звук выбираем его из меню или “другой” - из собственной коллекции звуков в случае правильного ответа. Для этого во вкладке “Вставка” выбираем из меню или из собственной коллекции необходимый звук.

Используемые интерактивные игры позволяют:

- успешно усваивать программный материал и повысить качество знаний;
- обеспечить систематическую проверку и объективную оценку знаний, умений и навыков учащихся;
- моделировать в реальном учебном процессе различные жизненные ситуации;
- сделать учебный материал менее сложным, глубже усвоить материал;
- усилить активность детей в учебном процессе, стимулировать их творческие способности;
- обеспечить особый настрой и психолого-педагогический климат, снизить уровень тревожности детей.