

Сценарий мастер-класса

«Создание мультимедийных игр для речевого развития старших дошкольников»

Цель – повышение компетентности педагогов в использовании информационно-коммуникационных технологий, а именно мультимедийных игр, в учебно-воспитательном процессе в ДОО.

Задачи:

- 1) Повышение профессионального мастерства педагогов-участников мастер-класса в процессе активного педагогического общения по теме;
- 2) Развивать умения участников мастер-класса создавать мультимедийные игры для речевого развития детей в процессе практической работы с программой Microsoft Power Point;
- 3) Воспитывать интерес к использованию мультимедийных игр в образовательно-воспитательной работе с детьми.

Ожидаемые результаты мастер-класса:

1. Участники мастер-класса овладели основами создания мультимедийной игры в программе MicrosoftPowerPoint;
2. У участников мастер-класса повысился интерес к использованию мультимедийных игр в образовательно-воспитательной работе с детьми.

Оснащение: технические средства (ноутбуки, медиапроектор, экран для проектора, колонки).

Ход мастер-класса:

1. Подготовительный этап (титульный слайд № 1)

- Уважаемые коллеги, рада видеть вас на данном мастер-классе!
- Предлагаю вам немного поиграть (с мячом). Ра-ра-ра, начинается игра, я прошу со слогом РА мне помочь назвать слова. *(Ведущий передает мяч первому участнику, участник называет слово со слогом РА и передает мяч следующему).*
- Что это за игра? *(дидактическая словесная игра)*. Для какого возраста она подходит? *(старшего дошкольного возраста)*
- Какие еще виды речевых игр вы знаете? *(игры с предметами, настольная игра)*
- В речевом развитии дошкольников особое место занимает дидактическая игра, особенно словесная. Но она не всегда является эффективной, так как не приводит в действие наглядно-образное мышление ребенка.
- Как мы можем усовершенствовать словесную игру, чтобы повысить мотивацию детей и создать условия для лучшего восприятия и развития речевой активности детей? *(ответы педагогов).*
- Конечно, мы можем создать мультимедийную речевую игру. В наше время они набирают все большую популярность. Мультимедийные дидактические игры

выполняют функцию средств обучения – дети осваивают признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать, при этом сопровождая свои действия словами, в процессе чего развивается речь.

Поэтому темой данного мастер-класса стала «Создание мультимедийных игр для речевого развития старших дошкольников».Сцелями и задачами вы можете ознакомиться на экране (слайд №2).

- В своей практикеея создаю и использую мультимедийные игры речевого содержания и не только.Позвольте представить вам пример игры.

- И сегодня я предлагаю вам познакомиться с некоторыми приемами создания мультимедийной игры с помощью программыMicrosoftPowerPoint.

2. Основной этап.

- Сейчас я предлагаю вам разделиться на 3 подгруппы, в этом вам помогут символы на спинках стульев. Прошу пройти к компьютерам с соответствующими символами (*участники делятся и садятся за компьютеры*).

- Многие и вас, наверное, уже хорошо с программойPowerPoint, ведь презентации стали для нас обычным делом. Но сегодня мы будем работать с картинками и использовать малоизвестные функции.

Совместная работа педагога и участников по созданию игры «Найди пару» (рифмы)

- 1) Открыть презентацию, создать пустой слайд, выбрать тему«Зеленый».
- 2) Вставить картинки из папки «Картинки для игры»: «Бочка», «Кочка», «Ручка», «Тучка». Изменить размер до нужного и расставить в нужном порядке.
- 3) Добавить надпись с заданием «Найди тучке и бочке пару»
- 4) Добавить анимацию «Пути перемещения» - «Пользовательский». Нарисовать путь: щелкнуть на картинку «Кочка», а затем на место рядом с бочкой, куда она должна переместиться, нажать клавишу Enter. То же самое проделать с картинкой «Ручка».
- 5) Добавить триггеры для картинок «Ручка» и «Кочка». «Область анимации» - Стрелка рядом названием рисунка – «Параметры эффекта» – вкладка «Время» - «Переключатели» - «Начать выполнение эффекта при щелчке» - выбрать название рисунка рядом в области прокрутки.
- 6) Просмотреть игру нажав на F5. Игра готова!

- А сейчас, для закрепления, я предлагаю вам поработать самостоятельно над созданием мультимедийной игры. У вас на столах лежат пооперационные карты(*предлагается перевернуть их*), т.е. алгоритм создания игры. У каждой подгруппы конкретная игра.

-По окончанию работы, пожалуйста, сообщите о своей готовности (готовые игры скинуть на флэшку). После того, как все подгруппы будут готовы, каждая представит получившуюся игру (*один представитель*). Если в процессе работы возникнут затруднения, обращайтесь ко мне за помощью.

3. Заключительный этап.

- Афиширование работ. Обсуждение (все ли получилось).

- На этом наш мастер-класс подходит к концу. Прошу вас оценить свою и мою работу. На столе лежат фразеологизмы: «Шевелить мозгами» - вы были активны и данный мастер-класс оказался для вас полезным, «Краем уха» - что-то осталось для вас непонятным, «Хлопать ушами» - вы были неактивны, много чего не понимали. Выберите подходящую для вас фразу и положите в коробочку. Благодарю, вас за участие!

Создание игры «Найди предметы со звуком [Ч]»

1. Создать титульный слайд.
2. Выбрать тему: вкладка «Дизайн» - тема «Синева» - нажать правой кнопкой - «Применить ко всем слайдам».
3. Добавить название игры «Помоги Маше» (шрифт Arial)
4. В правом нижнем углу первого слайда создать управляющую кнопку, которая приведет непосредственно к игре: «Вставка» – «Фигуры» - «Скругленный прямоугольник». Нажимаем правую кнопку мыши, в меню выбираем – «Изменить текст» - пишем «Начать игру».
5. Создать пустой слайд.
6. Выделить кнопку «Начать игру» - нажать правой кнопкой мыши – «Гиперссылка» - выбираем слева «Место в документе» - Слайд №2
7. На второй слайд вставить картинки «Маша», «Чашка», «Ключ», «Мяч», «Щука», «Заяц», «Жук».
8. Отредактировать картинки: изменить размер до нужного, разместить на слайде (Машу в углу, т.к. она - игровой персонаж).
9. Добавить надпись с игровым заданием «Помоги Маше найти все предметы со звуком [Ч]», используя шрифт Arial: «Вставка» - «Надпись» - нарисовать и добавить текст.
10. Добавить анимацию к картинкам: вкладка «Анимация» - «Настройка анимации» - «Добавить эффект» - анимация выделения «Изменение размера» (для чашки, ключа и мяча) и анимация выделения «Прозрачность» (для щуки, зайца, жука).
11. Добавление триггера для всех рисунков: «Область анимации» - Стрелка рядом названием рисунка – «Параметры эффекта» – вкладка «Время» - «Переключатели» - «Начать выполнение эффекта при щелчке» - выбрать название рисунка рядом в области прокрутки.
12. Создать пустой слайд и добавить надпись «Молодец!».
13. Просмотр игры – клавиша F5.
14. Сохранить игру: «Файл» - «Сохранить как...» - «Рабочий стол» - задать «Имя файла» - тип файла «Демонстрация Power Point».

Создание игры «Сбор урожая»

Игровая задача: разделить предметы на две группы (овощи и фрукты), помочь бабушке собрать в корзину только фрукты.

1. Создать титульный слайд.
2. Выбрать тему: вкладка «Дизайн» - тема «Ромашки» - нажать правой кнопкой - «Применить ко всем слайдам».
3. Добавить название игры «Сбор урожая» (шрифт Arial)
4. В правом нижнем углу первого слайда создать управляющую кнопку, которая приведет непосредственно к игре: «Вставка» – «Фигуры» - «Скругленный прямоугольник». Нажимаем правую кнопку мыши, в меню выбираем – «Изменить текст» - пишем «Начать игру».
5. Создать пустой слайд.
6. Выделить кнопку «Начать игру» - нажать правой кнопкой мыши – «Гиперссылка» - выбираем слева «Место в документе» - Слайд №2
7. На второй слайд вставить картинки «Бабушка», «Апельсин», «Банан», «Лимон», «Лук», «Морковь», «Огурец», «Томат», «Яблоко».
8. Отредактировать картинки: изменить размер до нужного, разместить на слайде (Бабушку в углу, т.к. она - игровой персонаж).
9. Добавить надпись с игровым заданием «Помоги Бабушке собрать в корзину только фрукты», используя шрифт Arial: «Вставка» - «Надпись» - нарисовать и добавить текст.
10. Добавить анимацию к картинкам: вкладка «Анимация» - «Настройка анимации» - «Добавить эффект» - «Пути перемещения» - «Пользовательский». Нарисовать путь: щелкнуть на картинку «Яблоко», а затем на бабушку (фрукты должны переместиться к бабушке в корзину), нажать клавишу Enter. То же самое проделать со всеми фруктами.
Чтобы фрукты исчезал после перемещения: «Область анимации» - Стрелка рядом названием рисунка – «Параметры эффекта» - вкладка «Эффект» - «После анимации:» - в окне прокрутки выбрать «После анимации скрыть».
11. Добавление триггера для рисунков фруктов: «Область анимации» - Стрелка рядом названием рисунка – «Параметры эффекта» – вкладка «Время» - «Переключатели» - «Начать выполнение эффекта при щелчке» - выбрать название рисунка рядом в области прокрутки.
12. Создать пустой слайд и добавить надпись «Молодец!».
13. Просмотр игры – клавиша F5.
14. Сохранить игру: «Файл» - «Сохранить как...» - «Рабочий стол» - задать «Имя файла» - тип файла «Демонстрация Power Point».

Создание игры «Помоги Пете»

Игровая задача: помочь Пете соединить каждую слоговую схему с теми предметами, в названиях которых столько же слогов, сколько частей в схеме.

1. Создать титульный слайд.
2. Выбрать тему: вкладка «Дизайн» - тема «Зеленый» - нажать правой кнопкой - «Применить ко всем слайдам».
3. Добавить название игры «Помоги Пете» (шрифт Arial)
4. В правом нижнем углу первого слайда создать управляющую кнопку, которая приведет непосредственно к игре: «Вставка» – «Фигуры» - «Скругленный прямоугольник». Нажимаем правую кнопку мыши, в меню выбираем – «Изменить текст» - пишем «Начать игру».
5. Создать пустой слайд.
6. Выделить кнопку «Начать игру» - нажать правой кнопкой мыши – «Гиперссылка» - выбираем слева «Место в документе» - Слайд №2
7. На второй слайд добавить надпись с игровым заданием «Помоги Пете соединить каждую схему с теми предметами, в названиях которых столько же слогов, сколько частей в схеме», используя шрифт Arial: «Вставка» - «Надпись» - нарисовать и добавить текст.
8. Вставить картинки «Петя», «Платье», «Малина», «Гриб», «Один слог», «Два слога», «Три слога».
9. Отредактировать картинки: изменить размер до нужного, разместить на слайде (Петю в углу, т.к. он - игровой персонаж).
10. Добавить анимацию к картинкам «Один слог», «Два слога», «Три слога» (слоговым схемам): вкладка «Анимация» - «Настройка анимации» - «Добавить эффект» - «Пути перемещения» - «Пользовательский». Нарисовать путь: щелкнуть на схему, а затем рядом с соответствующей ей картинкой (так, чтобы схема расположилась под картинкой), нажать клавишу Enter. То же самое проделать со всеми схемами.
11. Добавление триггера для слоговых схем: «Область анимации» - Стрелка рядом названием рисунка – «Параметры эффекта» – вкладка «Время» - «Переключатели» - «Начать выполнение эффекта при щелчке» - выбрать название картинки рядом в области прокрутки.
12. Создать пустой слайд и добавить надпись «Молодец!».
13. Просмотр игры – клавиша F5.
14. Сохранить игру: «Файл» - «Сохранить как...» - «Рабочий стол» - задать «Имя файла» - тип файла «Демонстрация Power Point».

«Шевелить мозгами»

«Краем уха»

«Шевелить мозгами»

«Краем уха»

«Шевелить мозгами»

«Краем уха»

«Шевелить мозгами»

«Краем уха»

«Шевелить мозгами»

«Краем уха»

«Шевелить мозгами»

«Краем уха»

«Шевелить мозгами»

«Краем уха»

«Шевелить мозгами»

«Краем уха»

«Хлопать ушами»

«Хлопать ушами»

«Хлопать ушами»

«Хлопать ушами»

«Хлопать ушами»

«Хлопать ушами»

«Хлопать ушами»

«Хлопать ушами»