

**Жилинская Марина Александровна**

воспитатель

МБДОУ «Д/С №54»

г. Воркута, Республика Коми

## **МАСТЕР-КЛАСС ПО СОЗДАНИЮ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ИГР В ПРОГРАММЕ MICROSOFT POWERPOINT**

***Аннотация:** в статье представлен опыт работы по созданию мультимедийных игр в программе Microsoft PowerPoint. Автором отмечается, что мультимедийные игры – наглядный материал для обучения дошкольников – способствует хорошей результативности.*

***Ключевые слова:** мультимедийная игра, Microsoft PowerPoint, демонстрационный материал.*

Многие педагоги детского сада знают о технологии создания мультимедийных игр в программе Microsoft PowerPoint. С помощью этой программы можно создавать яркие презентации, которые станут для вас электронными пособиями для развития детей дошкольного возраста. И если объединить презентацию и дидактическую игру, используя различные возможности программы Microsoft PowerPoint, то своими руками можно создать мультимедийную игру. В игру презентация превращается благодаря различным эффектам анимации. Одно из средств анимации – триггеры. «Триггер» (англ.) – спусковой крючок. С помощью триггеров группы настроенных анимационных эффектов запускаются по желанию пользователя при нажатии на соответствующие объекты слайда.

Наглядность материала таких игр повышает усвоение информации, так как задействованы все каналы восприятия детей – зрительный, механический, слуховой и эмоциональный.

Создавая свои игры, я исхожу из того, чтобы материал был доступен, понятен и краток. В каждом задании заложены яркие зрительные образы.

Прежде, чем приступить к началу создания игры, необходимо, во-первых, определить возрастные особенности детей. Во-вторых, надо продумать игровую мотивацию: что делаем? для кого? или для чего? Подбираем картинки, которые будут нужны в ходе создания игры. Картинки необходимо выбирать с хорошим разрешением, хорошего качества. Для этих картинок создаём отдельную папку на компьютере.

Приступаем к первому пункту, определяем задачи. Допустим, нам необходимо создать игру на закрепление материала по теме «Зима» для детей старшей группы. Для начала необходимо подобрать соответствующий фон, который будет отображать тематику игры, но в то же время не будет выглядеть навязчиво. Этот фон будет располагаться на слайдах с заданиями для детей. Для создания игры я продумала, какие задания будут входить в эту игру, учитывая объём знаний детей, полученных ранее. Допустим, я задумала, что в моей игре будет 6 заданий.

1. «Отгадай загадки»
2. «Найди признаки зимы»
3. «Какие животные спят зимой?»
4. «Найди зимние игры»
5. «Угадай, чьи следы на снегу»
6. «Какие животные меняют окрас к зиме?»

Я заранее подобрала фон, картинки для заданий моей игры.

А для того, чтобы детям было интереснее играть, я решила, что на игровом поле детей будет встречать веселый Снеговик и предлагать поиграть с ним.

1. Открываем программу Microsoft PowerPoint.
2. Создаём несколько слайдов.

3. Делаем фон для игры: дизайн, стили фона, формат фона, рисунок или текстура, файл (выбираем), параметры растяжения по 0%, прозрачность 50%, применить ко всем.

4. Дублируем несколько слайдов. В моей игре это 9 слайдов: титульный, слайд с игровым полем, 6 заданий и один заключительный слайд.

5. Оформляем первый слайд. Это будет титульный слайд. Указываем название игры, рекомендованный возраст детей.

6. Убираем переходы «по щелчку» со 2-го слайда.

7. Создаем кнопки управления: вставка фигуры, звездочка, меняем цвет, рельеф, анимация, дополнительные эффекты выхода, исчезновение, область анимации, время, переключатели, начать выполнение эффекта при щелчке, конечная звезда, ок.

8. Копируем еще 5 звездочек. Размещаем, как удобно на слайде. Обозначаем кнопки-звёздочки цифрами от 1 до 6.

9. Привязываем цифры к слайдам, на которые мы будем переходить при нажатии на кнопку-звездочку. Выделяем сначала только цифру на кнопке управления, вставка, действие, перейти по гиперссылке, слайд, слайд №3 (4, 5, 6, 7, 8), ок, ок.

Выделяем саму звездочку-кнопку, вставка, действие, перейти по гиперссылке, слайд, слайд №3 (4, 5, 6, 7, 8), ок, ок. То есть выполняем одну и ту же операцию сначала с цифрой, потом с кнопкой. Поступаем так со всеми кнопками управления игрой.

Чтобы детям было интереснее играть, слева размещаю фигурку-гифку. У меня это снеговик. На слайде-игровом поле вставляю надпись «Поиграй со снеговиком».

10. На слайдах вставляем надпись – название игрового задания.

11. Создаём кнопку управления «домой»: вставка фигуры, «домик», цвет, рельеф, настройка действий, перейти по гиперссылке – слайд №2, ок.

12. Копируем кнопку «домой» на все слайды, кроме последнего. Так как после выполнения заданий с любого слайда нам надо будет возвращаться на 2-й слайд, на игровое поле.

13. Оформляем последний слайд: на 2-м слайде создаём кнопку «итог»: вставка фигуры, прямоугольник, цвет, рельеф, пишем на этой кнопке слово

«итог», выделяем слово «итог», вставка, действие, перейти по гиперссылке, последний слайд, ок.

14. Оформляем последний слайд: вставка, рисунок, у меня гифка снеговика, как на слайде с кнопками управления.

15. Добавляю музыку: вставка, звук, выбираю с папки музыку, вставить. Нажимаю на значок «звук» на слайде, область анимации, время, начать выполнение эффекта при щелчке, рисунок (снеговик).

16. Оформляем слайды с игровыми заданиями.

Использование мультимедийных игр позволяет сделать любую деятельность детей эмоционально окрашенными, привлекательными, вызывает у ребенка живой интерес, является прекрасным наглядным пособием и демонстрационным материалом, что способствует хорошей результативности!