

## Мастер-класс для педагогических работников «Как создать презентацию»

Цель мастер-класса:

повышение профессионального мастерства воспитателей – участников мастер-класса в процессе активного педагогического общения по освоению опыта работы в создании игр-презентаций в программе Power Point.

Задачи мастер-класса:

1. Знакомство слушателей с приемами работы в программе Microsoft PowerPoint.
2. Формирование умений создания и настройки презентаций.
3. Стимулировать внедрение современных информационных технологий в образовательно-воспитательный процесс педагогов.

Ожидаемые результаты мастер-класса:

1. Практическое освоение участниками мастер-класса навыков создания презентации в программе Power Point.
2. Повысить уровень медиакомпетентности педагога при создании мультимедийной презентации.

Оснащение: технические средства (*к, ноутбуки, интерактивная доска, колонки*).

### Ход мастер-класса

Уважаемые коллеги!

За последние годы произошло коренное изменение роли и места персональных компьютеров и информационных технологий в жизни общества. Человек, умело владеющий технологиями и информацией, имеет другой, новый стиль мышления, принципиально иначе подходит к организации деятельности.

Стремительное внедрение компьютерных технологий во все сферы деятельности человека затронуло и систему образования. Новые информационно-коммуникационные технологии (*ИКТ*) позволяют повысить уровень информационной культуры педагога, а, следовательно, и его профессионализм.

Одним из новшеств последнего времени в работе воспитателей и методистов детских садов стало активное использование различных мультимедийных средств. Технологии не стоят на месте и было бы не совсем правильным отказываться от их использования в работе.

Компьютер, мультимедийные формы как инструменты для обработки информации являются мощным техническим средством обучения, коммуникации, которые необходимы для совместной деятельности педагогов, родителей и дошкольников.

Учитывая это, первостепенной задачей в настоящее время становится повышение компьютерной грамотности педагогов, освоение ими работы с программными образовательными комплексами, ресурсами глобальной сети Интернет, чтобы в перспективе каждый из них мог использовать современные компьютерные технологии для подготовки и проведения занятий с детьми на качественно новом уровне.

Учитывая все преимущества ИКТ и, считая эту проблему актуальной, мы пришли к выводу, что необходимо организовать работу в этом направлении. Совет нам всем: «Выживает не самый сильный и не самый умный, а тот, кто лучше всех откликается на происходящие изменения...» Чарльз Дарвин.

Основная цель мастер – класса, проводимого сегодня – это повышение профессионального мастерства воспитателей по освоению опыта работы в создании игр-презентаций в программе Power Point.

Мультимедийные презентации в детском саду с использованием компьютеров или проекционных экранов всё чаще и чаще можно увидеть в самых разных дошкольных учреждениях. Чаще всего презентации для детского сада создаются в Microsoft PowerPoint — самой популярной на сегодняшний день программе для создания и проведения презентаций, которая является частью Microsoft Office.

Представляю вашему вниманию игры, созданные в этой программе предлагаю перейти к самостоятельному их созданию.

### **Пример1.**

Рассмотрим создание обучающей игры на примере нахождения гласных букв.

На слайде игры изображено волшебное дерево, на плодах которого размещены различные буквы. Требуется собрать в корзинку плоды с гласными буквами.

1. Создайте новый слайд. Выберите макет «пустой слайд» - это самый удобный макет для создания маленьких игр. Первый слайд остается пустым, а на втором - надпись «Молодцы», можно добавить картинку.

2. Вернемся к первому слайду. Сначала необходимо нарисовать все фигуры, которые должны находиться на слайде. Дерево и корзину можно скачать в интернете (для удобства скачиваем картинки на прозрачном фоне). «Плоды» создаем следующим образом: Вставка – Фигуры. Создадим надписи на плодах: правая кнопка мыши – Изменить надпись.

3. Плоды с гласными ребенок отправляет корзину, а остальные будут только качаться и с ветки не оторвутся. Поэтому в этой игре клик на неверный плод будет ошибочным, а значит, эта ошибка должна быть отмечена. Сколько плодов качается – столько было сделано ошибочных кликов.

4. Создадим анимацию для плодов с неправильными ответами следующим образом:

- Выбираем вкладку Анимация – настройки анимации. С правой стороны появится окно. Выбираем: Добавит эффект – Выделение – Вращение.

- Теперь запишем время эффекта. Для этого на вкладке Анимация в группе команд Анимация вызовем диалоговое окно нажав на кнопку

В появившемся окне выбрать вкладку Время. Здесь нам потребуется задать время эффекта. Устанавливаем скорость – «*Быстро*». Повторение – «*До окончания слайда*». Нажав кнопку Переключателя, выбираем – «*Начать выполнение эффекта при щелчке*». В раскрывающемся списке выбираем название нашего плода. Теперь при показе слайда, если вы сделаете клик мыши по плоду, оно начнет качаться, и будет качаться до окончания слайда.

- По этой же схеме вы задаете анимацию на остальные плоды с согласными.

5. Теперь зададим анимацию на плоды, которые можно собрать в корзинку. Выделяем нужный плод, щелкнув по нему левой кнопкой мыши. Добавить эффект – Пути перемещения – Нарисовать пользовательский путь – Рисованная кривая. Рисуем линию, которая уходит в корзинку. Настраиваем триггер на этот плод (указываем повторение – «*Нет*»). При щелчке по этому плоду, он «*улетит*» в корзинку.

6. Теперь очень важно изменить режим смены слайдов. Смена слайдов по щелчку нам не подойдет, т. к. «*промахнувшись*» мимо плода дети при игре будут попадать на следующий слайд или показ будет заканчиваться. Изменим режим показа слайдов. выбираем Вкладку Анимация - Смена слайдов (в правом верхнем углу) удалите флажок «*по щелчку*». Теперь по щелчку смены слайдов не будет.

7. В этом режиме демонстрации презентации необходимо установить управляющую кнопку «*Завершение игры*»: вкладка Вставка – Фигуры, правая кнопка мыши – изменить надпись на «*завершить показ слайдов*» - правая кнопка мыши – гиперссылка – связать с «*местом в документе*» - слайд 2. Теперь при нажатии на кнопку мы перейдем на следующий слайд.

Игра готова!

## **Пример 2.**

1. Очень часто в дидактических интерактивных играх – презентациях требуется исключить лишние объекты или понятия. Мы не знаем, с какой картинки или слова ребенок начнет работу, применение такого средства анимации как триггеры, позволяет решать проблему очередности объектов в настройках анимации. Итак, на слайде дикие и домашние животные.

2. Играющему требуется убрать изображения диких животных. Значит, нам требуется проставить для этих изображений эффект Выход -

Исчезновение при нажатии на них мышью. Теперь запишем триггер. Это можно сделать тем способом, что описан в примере 1 (*шаг 4*)

3. Таким же образом проделываем описанные действия в отношении всех животных. (*исчезнуть должны все животные, чтобы проверка была более полной*)

4. Запустим презентацию и посмотрим результат. На слайде по щелчку мыши исчезают заданные изображения.

5. Выполним шаг 6 из примера 1.

6. Создаем второй слайд, на котором изображены только домашние животные.

7. Переходим на первый слайд, добавим кнопку «Проверка» (*см. пример 1 шаг 7*).

8. У нас на следующем слайде остались только домашние животные:

Подведение итогов:

Просмотр созданных презентаций. Обсуждение результатов.

Наш мастер–класс подошёл к концу. Подведём итог.

Мы научились создавать презентацию Программе PowerPoint.

Выскажите своё мнение о проделанной работе.

Что удалось и с какими трудностями столкнулись?

Является ли для вас интересным и полезным материал?

Спасибо за внимание, уважаемые коллеги!

