

**Частное учреждение образовательная организация
дополнительного профессионального образования «Центр
повышения квалификации «Образовательные технологии»**

УТВЕРЖДЕНО

Педагогическим советом

Протокол № 4 от 01. 03. 2016

Директор ЧУООДПО «Центр повышения
квалификации «Образовательные технологии»,
председатель Педагогического совета



Н.С. Соляникова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

«ИКТ-компетентность педагога дошкольной образовательной организации».

Модуль «Интерактивные задания и игры средствами PowerPoint»

**Санкт-Петербург
2016**

**Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации
«ИКТ-компетентность педагога дошкольной образовательной организации».
Модуль «Интерактивные задания и игры средствами PowerPoint»**

I. Введение

Интерактивные доски к настоящему моменту имеются во многих дошкольных образовательных организациях, но, к сожалению, зачастую выполняют лишь роль экрана. Это связано с тем, что для полноценного использования интерактивных досок необходимо установить и освоить специальное программное обеспечение, не являющееся универсальным для любого типа досок. Тем не менее, в педагогическом сообществе имеется понимание того, что использование интерактивных технологий в детском саду может существенно мотивировать детей, начиная с первого знакомства с детским садом и заканчивая трудным фонетическим разбором слов на занятиях с учителями-логопедами. Интерактивные задания по логике, развитию речи и т.п. позволяют повысить активность детей, усилить эмоциональную и наглядную составляющие занятия.

Сегодня многие педагоги ДОО уже имеют основные навыки работы с компьютером, особенно с такими широко используемыми программами, как Microsoft Word и Microsoft PowerPoint. Приобретение новых знаний о возможностях создания интерактивных заданий вместе с большим практическим опытом педагогов дадут возможность применить пакет PowerPoint для разработки полноценных методических и дидактических материалов, пригодных для использования на интерактивных досках любого типа.

Игра является основным видом деятельности ребенка. Обучающие компьютерные игры можно отнести к достижениям современных информационных технологий. Ведь практически те же задания на изучение материала или закрепление навыков сложены в игру с уровнями и системой поощрений. PowerPoint позволяет реализовать множество типов игр от разовых (шашек, крестиков-ноликов, найди отличия) до квеста-приключения в виде многоуровневой игры. При этом содержательное наполнение игры педагог реализует сам в зависимости от поставленных образовательной программой ДОО целей.

Программа «ИКТ-компетентность педагога ДОО: интерактивные задания и игры средствами PowerPoint» рассчитана на специалистов дошкольных образовательных организаций, которые имеют базовые навыки работы с компьютером и опыт создания презентаций в PowerPoint. Она нацелена на слушателей, желающих повысить квалификацию в области интерактивных технологий.

Целью программы является повышение уровня ИКТ-компетентности специалистов системы дошкольного образования и формирование положительной мотивации для дальнейшего развития собственной ИКТ-компетентности.

Задачами курса являются:

- изучение анимации с переключателями, настройки эффектов и звуков;
- изучение технологий создания интерактивных заданий на единственный верный ответ и множество верных ответов, на соответствие разных типов, сортировку, последовательности, игры с буквами;
- освоение приемов работы в PowerPoint для быстрого редактирования слайдов и использования готовых заданий в качестве шаблонов;
- изучение основных приемов работы в графическом и аудио- редакторах.

Ожидаемые результаты: в результате освоения программы повышения квалификации слушатели должны:

- знать технологию создания и настройки анимационных эффектов с переключателями;
- владеть технологиями создания игр «судоку», «найди отличия», «соответствия», «последовательности» и т.д.;
- знать методы работы со звуковыми эффектами в презентациях.
- уметь создавать интерактивные презентационные материалы с гиперссылками;
- работать с презентациями, содержащими макросы;
- выполнять подготовку изображений в программе Paint.Net;
- создавать самостоятельно «простые» задания с переключателями и по инструкциям «сложные» задания с переключателями и служебными прямоугольниками;
- дополнять анимацию встроенными или авторскими звуками.

Категория слушателей:

Данный курс предназначен для работников системы дошкольного образования всех категорий.

Начальные требования к слушателям: уверенное владение компьютером, навыки работы в программе MS Word, умение создавать информационные презентации в PowerPoint, навыки работы в сети Интернет.

Продолжительность обучения: 36 академических часов.

Формы обучения: очная.

Режим занятий: 4 академических часа в день.

II. Содержание программы

Тема 1. Нормативно-правовое обеспечение системы дошкольного образования – 1 час

В данной теме слушатели знакомятся с основными нормативными документами в области организации и осуществления образовательной деятельности, принятыми за последние три года (Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации». ФГОС ДО, профессиональный стандарт педагога).

Тема 2. Основные приемы для быстрого создания презентации – 3 часа

2.1 Приемы по оформлению текстовой презентации

Форматирование заголовков и текстов, форматирование по образцу, создание списков с нестандартным оформлением, выравнивание объектов, копирование объектов внутри презентации и перенос из других презентаций. Работа с фигурами и фонами.

2.2 Приемы по обработке изображений.

Вставка изображений в презентацию, обрезка, удаление фона, сжатие изображений, замена изображения.

Тема 3. Изучение анимации для объектов с применением триггеров – 4 часа

Добавление анимационных эффектов к объектам: вход, выделение, выход, пути перемещения. Установка переключателей и управление порядком выполнения эффектов. Настройка времени движения объекта и звукового сопровождения.

Тема 4. Основные приемы подготовки изображений в графическом редакторе Paint.net – 2 часа

Инструменты и их настройки. Удаление одноцветного фона рисунка. Настройка размера изображения, сохранение обработанного рисунка, форматы графических файлов. Удаление цветного фона, инструменты, настройки, особенности их комбинирования.

Кадрирование фотографий, настройки изображения и эффекты. Подготовка фонов для презентаций.

Тема 5. Создание типовых интерактивных заданий – 6 часов

Создание заданий следующих типов: единственный верный ответ и множество верных ответов, игра «Найди отличия», счетчик верных ответов, игра «Найди пары», загадки, заплатки, тени.

Использование служебного прямоугольника, копирование объектов с анимацией и замена объектов в готовой анимации, переименование объектов.

Тема 6. Знакомство с макросами и расстановка гиперссылок – 4 часа

6.1. Применение готовых макросов

Настройка PowerPoint для исполнения макросов, перенос готовой презентации в заготовку с макросами, применение макросов к объектам.

6.2 Типы интерактивных заданий под управлением макросов

Создание заданий следующих типов: распределение объектов по группам, задания на соответствие, судоку, пазл.

6.3 Работа с гиперссылками.

Добавление гиперссылок, создание страницы содержания проекта, организация навигации по проекту.

Тема 7. Обработка звука и использование мультимедиа – 2 часа

7.1 Поиск и сохранение аудио и видеофайлов, обработка звука.

Обзор интернет-ресурсов с аудио и видео материалами, сохранение файлов в папку. Средства обработки аудиофайлов: выбор фрагмента, изменение скорости воспроизведения. Конвертация в другие форматы.

7.2 Настройки аудио и видео в презентации.

Воспроизведение звуков разных форматов в презентации. Параметры аудио, настройка начала и окончания воспроизведения. Установка переключателей для воспроизведения аудио разных форматов.

Тема 8. Создание сложных интерактивных заданий и игр – 6 часов

Создание логической игры по сортировке объектов на 2 корзинки с подготовкой изображений полупрозрачных корзинок и изучением технологии организации контроля правильности выполнения задания.

Создание логических игр на соответствие один к одному, много к одному, один ко многим с автоматическим контролем правильности ответов.

Создание логической игры на построение последовательности текстов или картинок с автоматическим контролем правильности ответов.

Тема 9. Реализация игр с буквенными символами – 6 часов

Применение анимации выделение к тексту и фону текста для создания кроссвордов и игр типа «Виселица». Изучение приемов «сорbonка», «викторина», «своя игра», «поле чудес», «таймер».

III. Итоговая аттестация

Итоговая аттестация по программе повышения квалификации проводится в форме разработки и защиты авторской творческой работы (проекта), содержащей элементы содержания пройденного материала. Тема авторского проекта выбирается слушателем самостоятельно и согласуется с преподавателем с учетом приближения темы к роду

профессиональной деятельности слушателя в образовательном учреждении, нужд и профиля этого учреждения, а также квалификации специалиста, проходящего повышение квалификации.

Итоговый проект представляется членам аттестационной комиссии и представляет собой:

- короткое сообщение (регламент выступления – 5–7 минут), включающее в себя формулировку темы, основную идею работы, демонстрацию презентации с интерактивными заданиями, комментарий к использованным методам, выводы и предложения;
- ответы автора на вопросы по содержанию и оформлению представленной работы.

Примерные темы проектов:

1. Комплекс дидактический заданий по выбранной теме.
2. Интерактивная игра для мероприятия с детьми.
3. Интерактивная сказка или рассказ.

IV. Методические рекомендации по реализации программы

Наиболее оптимальной для данного учебного курса является очная форма организации учебного процесса. Данный вид обучения требует непосредственного присутствия слушателей и является наиболее эффективной формой организации занятий (для данного курса) с использованием традиционных методов подачи материала – лекций и практических занятий. В рамках обучения предусматривается использование ИКТ и других технических средств. В ходе обучения преподаватель организует самостоятельную работу слушателей курсов, включая их в разные виды деятельности.

При изучении данной программы предполагается активное участие слушателей в практических занятиях, а также их самостоятельная работа. Курс имеет практическую направленность, что дает возможность слушателям использовать полученные знания в различных видах их профессиональной деятельности.

VII. Учебно-методическое обеспечение программы

Основная литература:

1. Афанасьева Е. Презентации в Power Point. Шпаргалка. НТ Пресс, 2006.
2. Бортник О.И. Базовый курс PowerPoint. Изучаем Microsoft Office. Современная школа, 2007.
3. Копыл В.И. Презентация Power Point. Харвест, 2006.

4. Комаровский А.Н. Тесты в PowerPoint. <http://www.rosinka.vrn.ru/pp/index.htm>

Дополнительная литература:

5. Комаровский А.Н. Проект «Машина времени». «Информатика» № 7, 2009 г.

<http://www.rosinka.vrn.ru/dinex/time1.htm>

6. Руководство по продукту Microsoft PowerPoint 2010.

VI. Материально-техническое обеспечение программы

- Учебная аудитория, снабженная компьютером и мультимедийным оборудованием для презентаций.
- Персональные компьютеры слушателей и преподавателя, объединенные в локальную компьютерную сеть, с возможностью работы с мультимедиа, доступа к учебному серверу и выходом в Интернет.
- Программные средства обеспечения курса: ОС Windows, офисное приложение MS PowerPoint, графический редактор Paint.net.

VII. Учебный план

**дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
«ИКТ-компетентность педагога дошкольной образовательной организации».**

Модуль «Интерактивные задания и игры средствами PowerPoint»

Количество часов по темам и разделам программы

| № п/п | Наименование тем и разделов | Всего часов | В том числе | | Текущий контроль |
|----------|--|----------------|-------------|------------------------------|---------------------|
| | | | Теория | Практи- ческие занятия | |
| 1. | Тема 1. Нормативно-правовое обеспечение системы общего образования | 1 | 1 | 0 | |
| 2. | Тема 2. Основные приемы для быстрого создания презентации | 3 | 1 | 2 | |
| 3. | Тема 3. Изучение анимации для объектов с применением триггеров | 4 | 2 | 2 | Практическая работа |
| 4. | Тема 4. Основные приемы подготовки изображений в графическом редакторе Paint.net | 2 | 1 | 1 | |
| 5. | Тема 5. Создание типовых интерактивных заданий | 6 | 3 | 3 | Практическая работа |
| 6. | Тема 6. Знакомство с макросами и расстановка гиперссылок | 4 | 1 | 3 | |
| 7. | Тема 7. Обработка звука и использование мультимедиа | 2 | 1 | 1 | |
| 8. | Тема 8. Создание сложных интерактивных заданий и игр | 6 | 3 | 3 | Практическая работа |
| 9. | Тема 9. Реализация игр с буквенными символами | 6 | 3 | 3 | |
| 10. | Итоговая аттестация | 2 | - | 2 | Защита проекта |
| 11. | ИТОГО: | 36 | 16 | 20 | |

VIII. Календарный учебный график

дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «ИКТ-компетентность педагога дошкольной образовательной организации».

Модуль «Интерактивные задания и игры средствами PowerPoint»