***Слайд 2.* Для создания дидактической игры в PowerPoint педагог должен:**

1. Разработать понятные для дошкольников правила и увлекательный сюжет игры (обеспечить возможность выбора вариантов содержания изучаемого материала, выбора режима работы) .

2. Составить конспект, где должен описать алгоритм действий. Все действия показывать стрелками, мигающими значками, выделением, увеличением размера объекта. Это позволит ребенку сосредоточить внимание на нужном объекте, запомнить порядок действий.

3. Определить цель и обучающие задачи игры.

4. Определить действия дошкольника в игре, направленные на решение обучающей задачи.

5. Задать игровую мотивацию (что будем делать, для кого и для чего) .

6. Показать дошкольникам способ выполнения задания (как это делать).

***Слайд 13.*** Программа Power Point позволяет устанавливать различные эффекты анимации. Одно из средств анимации – триггеры. «Триггер» – спусковой крючок. С помощью триггеров мы можем пользоваться технологией «горячих зон», когда группы настроенных анимационных эффектов запускаются по желанию пользователя при нажатии на соответствующие объекты слайда. Использование технологии горячих зон позволяет значительно улучшить обратную связь с обучаемыми, обеспечить более комфортные условия проведения занятия и индивидуального подхода в обучении. Триггер как и управляющая кнопка, срабатывает при наведении курсора по щелчку левой кнопки мышки, при этом в момент наведения сам курсор меняет внешний вид на «ладошку». Причем данное действие можно применить многократно. Приведенные примеры могут служить основой для составления развивающих игр - презентаций, включающие задания на исключение лишнего, классификацию, использоваться при проверке знаний.

***Слайд 14***. Сначала надо придумать, что же мы хотим и создать сам слайд. Допустим, мы хотим создать игру «Найди детеныша?» Размещаем на слайде нужные нам изображения.

***Слайд 15.*** Присваиваем объектам, кроме правильных, анимацию выделения (например «качание») и нужным объектам анимацию выделение (например «изменение размера») и пути перемещения

***Слайд 16.*** СОВЕТ. Если надо настроить несколько объектов сразу, то нажмите и удерживайте Shift на клавиатуре, а левой кнопкой мыши выделите нужные объекты. Отпустив Shift можно настраивать анимацию. Далее останется только задать нужные параметры анимации.

***Слайд 17.*** После выполненных действий область анимации принимает следующий вид

***Слайд 18.*** Далее приступаем к созданию и настройке триггеров. В Области анимации в выпавшем окне выбираем Время.

***Слайд 19.*** Настраиваем триггеры для всех объектов.

***Слайд 20***.СОВЕТ. Для того, чтобы проще было работать с объектами, откроем еще одну область задач — Выделение и видимость (в ней перечислены все объекты, находящиеся на слайде). В ней мы можем их переименовать, чтобы было понятно, какому объекту мы назначаем триггер. Для этого переходим на вкладку Главная — группа Редактирование —Выделить — Область выделения.

***Слайд 21.*** После настройки всех триггеров Область анимации выглядит следующим образом.

***Слайд 22.*** Существует вероятность случайного щелчка мышью мимо настроенного объекта с триггером. И тогда произойдет смена слайдов на следующий. А возможности доделать задание на слайде не будет. Чтобы исключить эту возможность надо убрать "галочку" в Смене слайдов "По щелчку". Находится она во вкладке "Анимация" (Office 2007) или "Переходы" (Office 2010). Для перехода на другой слайд можно настроить управляющую кнопку.