

А. А. Зубрилин, Н. С. Салий

Мордовский государственный педагогический университет имени М. Е. Евсевьева, г. Саранск, Республика Мордовия, Россия

ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ КАК ИННОВАЦИОННАЯ ФОРМА ПРИВЛЕЧЕНИЯ ОБУЧАЕМЫХ К СОЗДАНИЮ ПРЕЗЕНТАЦИЙ*

Аннотация

В статье аргументируется необходимость обучения учеников V класса созданию презентаций. Описывается интерактивное мероприятие по информатике, проводимое в форме игры-путешествия, на котором в игровой форме повторяются знания учащихся о разработке мультимедийных презентаций и формируются начальные умения создания собственного персонажа в презентации для его последующего использования в других презентациях. В качестве программного продукта на мероприятии используется приложение Microsoft PowerPoint. Показывается, что благодаря командной работе у школьников наряду со знаниевой компонентой формируются навыки сотрудничества, эмпатия, умение договариваться и находить выходы из конфликтных ситуаций. Каждый этап мероприятия сопровождается слайдами интерактивной презентации. По завершении мероприятия проводится рефлексия, на которой школьники оценивают, насколько хорошо у них сформировалось умение создавать собственных персонажей.

Ключевые слова: презентация, обучение, персонаж, игра-путешествие, Microsoft PowerPoint.

Информация об авторах

Зубрилин Андрей Анатольевич, канд. филос. наук, доцент, доцент кафедры физики, информационных технологий и методик обучения, физико-математический факультет, Мордовский государственный педагогический университет имени М. Е. Евсевьева, г. Саранск, Республика Мордовия, Россия; *e-mail:* azubrilin@mail.ru

Салий Надежда Сергеевна, студентка 4-го курса физико-математического факультета, Мордовский государственный педагогический университет имени М. Е. Евсевьева, г. Саранск, Республика Мордовия, Россия; *e-mail:* nadezhda.saly@yandex.ru

1. Введение

Обучаясь в школе, ученики часто участвуют в конференциях, защищают исследовательские и проектные работы, постигают азы научной деятельности и т. д. Все перечисленное предполагает умение грамотно презентовать полученные результаты, ведь зачастую можно наблюдать такую картину: получены значимые результаты, но они не могут быть грамотно донесены до аудитории. Поэтому одно из важных умений, которое приобретает

при обучении информатике в школе, это создание презентационного материала [5, 10, 14].

Согласно федеральной рабочей программе основного общего образования для V–VI классов общеобразовательных организаций по информатике [15], обучение созданию презентаций начинается с V класса. Однако происходит это далеко не во всех школах, а только в тех, где предусмотрен пропедевтический курс информатики. Обычно школьники осваивают лишь небольшой набор операций (добавление в презентацию слайдов, размеще-

* Материалы к статье можно скачать на сайте ИНФО: http://infojournal.ru/journals/school/school_03-2025/

A. A. Zubrilin, N. S. Saliy

Mordovian State Pedagogical University named after M. E. Evseviev, Saransk, The Republic of Mordovia, Russia

TRAVEL GAME AS AN INNOVATIVE FORM OF INVOLVING STUDENTS IN CREATING PRESENTATIONS

Abstract

The article argues for the need to teach fifth-grade schoolchildren how to create presentations. It describes an interactive event on informatics, conducted in the form of a travel game, where students' knowledge of developing multimedia presentations is repeated in a game form and initial skills of creating their own character in a presentation for its subsequent use in other presentations are formed. The software product used at the event is Microsoft PowerPoint. It is shown that thanks to teamwork, schoolchildren, along with the knowledge component, develop cooperation skills, empathy, the ability to negotiate and find ways out of conflict situations. Each stage of the event is accompanied by slides of an interactive presentation. At the end of the event, a reflection is held, where schoolchildren evaluate how well they have developed the ability to create their own characters.

Keywords: presentation, training, character, travel game, Microsoft PowerPoint.

Information about the authors

Andrey A. Zubrilin, Candidate of Sciences (Philosophy), Docent, Associate Professor at the Department of Physics, Information Technologies and Teaching Methods, Faculty of Physics and Mathematics, Mordovian State Pedagogical University named after M. E. Evseviev, Saransk, The Republic of Mordovia, Russia; *e-mail:* azubrilin@mail.ru

Nadezhda S. Saliy, 4th-year student, Faculty of Physics and Mathematics, Mordovian State Pedagogical University named after M. E. Evseviev, Saransk, The Republic of Mordovia, Russia; *e-mail:* nadezhda.saly@yandex.ru

ние на слайде текста или изображения, создание простейшей анимации). Массовое обучение созданию презентаций начинается с VII класса и, согласно федеральной рабочей программе основного общего образования для VII—IX классов [16], на данный процесс отводится лишь четыре часа: три часа в VII классе и один час в IX классе. При таком объеме часов ученики овладевают лишь базовым набором знаний и умений, зачастую подходу формально к разработке презентаций. Мы согласны с мнением Л. Л. Босовой, А. Ю. Босовой о том, что «одним из путей успешного усвоения обучающимися достаточного объема учебного содержания является начало его систематического изучения уже в V—VI классах» [2, с. 48–49].

Чтобы сделать процесс освоения разработки презентаций более интересным, можно ввести в него элементы творчества, в частности, в качестве мотива может стать разработка презентации с неким персонажем, который в дальнейшем в других презентациях будет озвучивать (голосом, текстом, картинками) какую-то важную информацию.

В настоящей статье мы покажем, как в V классе при обобщении материала, связанного с созданием презентаций, на внеурочном мероприятии, проводимом в форме интеллектуальной игры-путешествия, обучить школьников созданию собственного персонажа.

2. Интеллектуальная игра-путешествие «Создание собственного персонажа для презентации»

Работа с инструментами для создания презентации — непростое занятие, особенно в V классе, когда эта тема может изучаться только в рамках кружковой работы или часов, отведенных на учебные курсы, обеспечивающие образовательные потребности обучающихся в рамках части часов, формируемых участниками образовательных отношений. Поэтому для лучшего закрепления знаний, а также учитывая особенности возраста, целесообразно использовать игровую форму подачи учебного материала [1, 3, 4, 6, 7, 12, 13]. Например, проведя ее в форме игры-путешествия [8]. Благодаря такому подходу усиливается мотивация обучающихся к восприятию учебной информации [9, 11].

В предлагаемой разработке используется **игра-путешествие**: обучаемые, переходя от одного пункта к другому, проходят испытания, следят за правильностью ответов своих товарищей, совместно решают учебные задачи, облеченные в игровую форму.

В качестве программного средства для создания презентаций выбрано приложение Microsoft PowerPoint как одно из наиболее простых для освоения.

Цель мероприятия: формирование умений по созданию собственного персонажа в презентации для его последующего использования в других презентациях.

Задачи мероприятия:

образовательные:

- расширить знания обучающихся в области работы с приложением Microsoft PowerPoint посредством создания собственных персонажей для презентаций;

- объяснить и отработать на практике технологию создания персонажей из геометрических фигур;

развивающая:

- способствовать формированию мыслительных операций; развитию внимания, памяти, логического мышления, познавательных интересов;

воспитательная:

- способствовать воспитанию информационной культуры обучающихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости.

Планируемые результаты обучения:

предметные:

- знание о необходимости использования персонажей в презентациях;
- умение создавать собственных персонажей из геометрических фигур в приложении Microsoft PowerPoint для привлечения внимания к учебному материалу;
- умение представлять результаты своей деятельности в виде структурированных иллюстрированных документов, мультимедийных презентаций;

личностные:

- владение навыками анализа и критической оценки получаемой информации;
- способность и готовность к коммуникативному взаимодействию и сотрудничеству с участниками образовательного процесса;
- развитие навыков концентрации внимания во время решения задач;
- умение избегать конфликтов и находить выход из сложной ситуации;

формируемые УУД:

личностные:

- создание условий для самопознания и самореализации;
- адекватное понимание причин успеха/неуспеха в учебной деятельности;
- навыки самоорганизации при выполнении работ;

регулятивные:

- осмысление проблемной ситуации;
- составление плана действий для решения возникшей проблемы, алгоритма будущей деятельности;
- прогнозирование результатов, рефлексия способов и условий действия;
- контроль и оценка результатов собственной деятельности;

коммуникативные:

- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи;
- умение работать индивидуально и в команде;

познавательные:

- знание о необходимости использования персонажей в презентациях;
- умение анализировать и создавать персонажей самостоятельно;
- умение работать в приложении Microsoft PowerPoint.

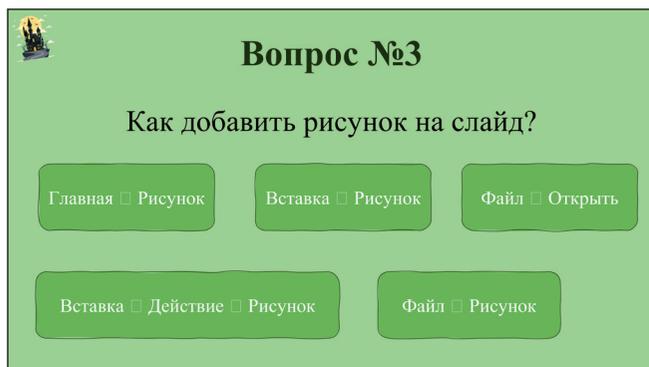


Рис. 5. Слайд с вопросом 3 первого испытания



Рис. 6. Слайд с вопросом 4 первого испытания

III. Основной этап

Испытание 2

Учитель. Вы молодцы — прошли первое испытание. Но вот на нашем пути уже новая преграда — топкое болото. Что же делать? Может, пройдя болото, мы узнаем, как быстрее добраться до принцессы? Попробуем это сделать (рис. 7).



Рис. 7. Слайд с названием второго испытания

Разделимся на команды по четыре-пять человек. Каждая команда идет по своей тропинке. Тот, кто проигрывает, на время становится зрителем и смотрит, как оставшиеся команды справятся со следующим заданием.

Ученики делятся на команды по четыре-пять человек.

Учитель. Чтобы понять, что предстоит сделать, нужно решить ребус, его вы видите на интерактивной

доске (рис. 8). (Команды проговаривают ответы на ребус, после чего озвучивается правильный ответ.) Правильно, в ребусе зашифровано слово «персонаж» (рис. 9).



Рис. 8. Слайд с ребусом второго испытания



Рис. 9. Слайд с ответом на ребус

Чтобы спасти принцессу, нужно будет научиться создавать собственных персонажей, которые пригодятся для последующих презентаций (рис. 10).



Рис. 10. Слайд с темой мероприятия

Через решение ребуса ученики подводятся к теме мероприятия и к тому, что они должны узнать на нем.

Учитель. Разберемся, что нужно сделать для создания персонажа. В этом помогут ребусы, которые нужно решить (рис. 11).

Начнем с первого ребуса. Кто определит, что нам должно пригодиться? Чья команда первой решит первый ребус? (Обучающиеся решают первый ребус и по командам называют ответы.)



Рис. 11. Слайд с заданиями-ребусами второго испытания

Правильно, для создания персонажа в приложении Microsoft PowerPoint понадобятся геометрические фигуры (рис. 12). Именно из них мы и будем создавать персонажа. Из круга, например, можно сделать лицо или тело.



Рис. 12. Слайд с ответом на ребус 1 второго испытания

Но нам понадобятся не только геометрические фигуры. Обратимся ко второму ребусу (см. рис. 11), решим его и узнаем, что же должно пригодиться еще. (Обучающиеся решают второй ребус и по командам называют ответы.)

Вы совершенно правы, это действительно эмоции (рис. 13). Ведь куда интереснее, когда персонаж на каждом слайде разный: где-то он грустит, где-то улыбается, а где-то смеется — в зависимости от информации, которая представлена на слайде.

Но есть еще один, самый важный, компонент в создании персонажа. И он зашифрован в третьем ребусе (см. рис. 11). (Обучающиеся решают третий ребус и по командам называют ответы.)

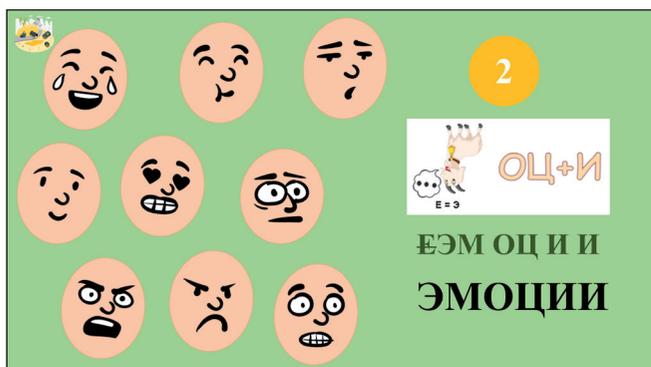


Рис. 13. Слайд с ответом на ребус 2 второго испытания

Верно! Это, конечно же, фантазия (рис. 14)! Вы можете создать слайд, где главным героем будет маленький мальчик или зайчик, пожарный или поросенок из мультфильма. Здесь нет никаких ограничений.



Рис. 14. Слайд с ответом на ребус 3 второго испытания

Подводятся итоги этапа мероприятия. Команды, которые правильно решили все ребусы, выполняют следующее задание, а те команды, которые допустили ошибки, временно становятся зрителями.

Физкультминутка

Учитель. Пройден еще один этап к спасению принцессы. Но что это? Кажется, на нашем пути появилась Баба-Яга (рис. 15). Что же она хочет? Как вы думаете? (Ответы учащихся.)

На самом деле всё просто — она хочет, чтобы мы с вами сделали физкультминутку.

Проводится физкультминутка (рис. 16).

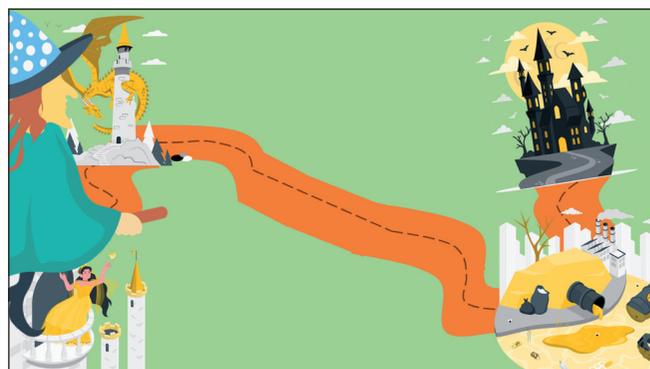


Рис. 15. Слайд с Бабой-Ягой



Рис. 16. Слайд с физкультминуткой

Испытание 3

Учитель. Теперь путь к замку свободен. Чтобы войти в замок, снова нужно выполнить задание. Мы дошли до крепости, но ее окружает высокая стена (рис. 17). Попробуем ее преодолеть.

Нужно соединить фигуры так, чтобы получился персонаж (рис. 18). Чья команда первая скажет, кого вы собрали? (Команды пытаются визуально соединить фигуры и понять, кто изображен на слайде.) Верно, если таким образом соединить фигуры, получится лисенок (рис. 19). Он и может стать персонажем для презентации.

С помощью перехода «трансформация» фигуры медленно соединяются друг с другом на слайде так, чтобы обучающиеся успели посмотреть и запомнить, как из заданных фигур можно собрать персонажа.

Учитель. Следующее задание. А кого здесь сможем собрать из представленных фигур (рис. 20)? (Ответы

учащихся.) Правильно. Это человек (рис. 21). Для своей презентации вы можете сделать даже вот такого, самого простого человечка, которому можно при необходимости менять эмоции и даже позу.



Рис. 17. Слайд с названием третьего испытания



Рис. 20. Слайд с заданием 2 третьего испытания



Рис. 21. Слайд с ответом к заданию 2 третьего испытания



Рис. 18. Слайд с заданием 1 третьего испытания

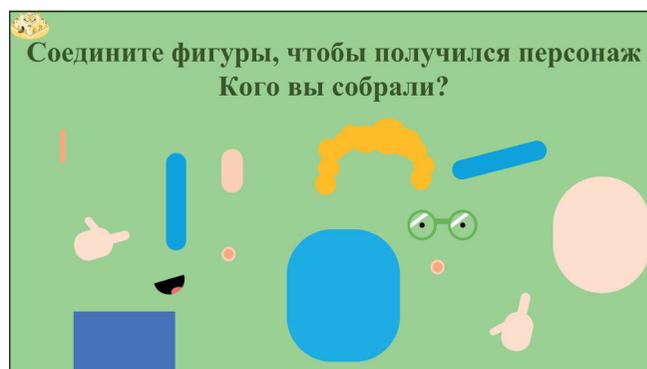


Рис. 22. Слайд с заданием 3 третьего испытания



Рис. 19. Слайд с ответом к заданию 1 третьего испытания

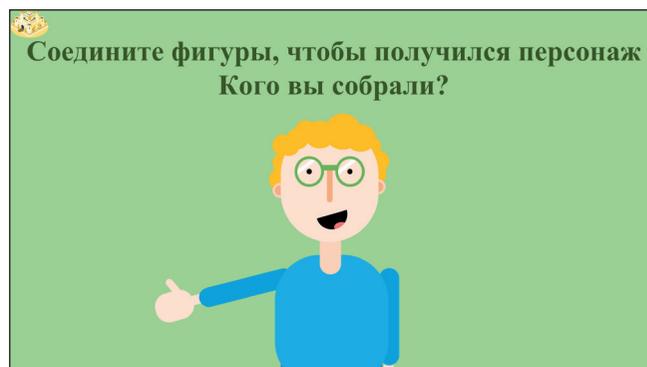


Рис. 23. Слайд с ответом к заданию 3 третьего испытания

И последнее. Кто изображен на следующем слайде (рис. 22)? (Ответы учащихся.) Верно! Здесь тоже человек (рис. 23). Но посмотрите — он совсем другой. Здесь более сложные детали, есть цвет, даже есть очки. Но этот человек сделан из тех же самых простых геометрических фигур. Это значит, что, немного потрудившись, вы сможете создать для своей презентации и более сложных персонажей, которым можно будет менять не только эмоции, но даже и прическу, и костюм, и положение рук и ног.

Испытание 4

Учитель. Вот мы и добрались до самого важного последнего испытания (рис. 24), в котором будут принимать участие все команды.

Нашли башню, в которой держат принцессу, но вокруг нее кружит дракон и нужно его победить.

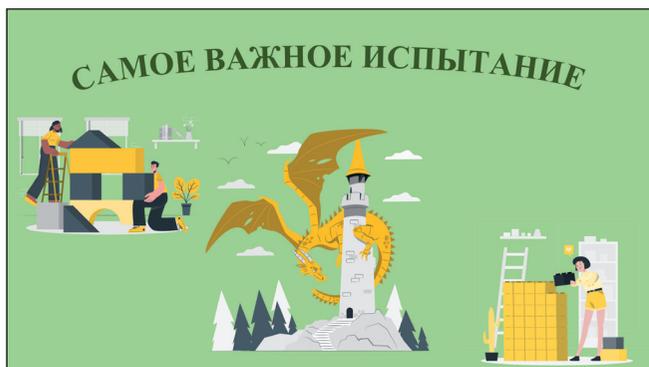


Рис. 24. Слайд с названием четвертого испытания

Для этого каждой команде нужно будет сесть за компьютер и выбрать цифру, под которой будет скрываться категория (рис. 25). Вам нужно будет вместе создать своего персонажа с помощью приложения Microsoft PowerPoint. Время на создание ограничено. Кто какую цифру выберет?



Рис. 25. Слайд с заданиями четвертого испытания

Обучающиеся выбирают цифру и узнают категорию, в которой им необходимо будет создать собственного персонажа (рис. 26), используя все знания, полученные на этом мероприятии и на предыдущих уроках информатики.

Этот этап путешествия раскрывает одну из главных черт игры — творчество. Оно помогает детям со сниженной самооценкой получить возможность проявить себя, не боясь задействовать фантазию, нестандартное мышление и чувство юмора.



Рис. 26. Слайд с выбираемыми персонажами

Учитель. Посмотрим, у кого что получилось. (Команды демонстрируют свои работы.)

Отлично! Сегодня очень хорошо поработали. И принцессу от дракона спасли, и персонажей для презентаций строить научились.

А дома каждый из вас попробует сделать своего персонажа, которого вы сможете использовать в самопрезентации.

IV. Этап рефлексии

Учитель. Вы сегодня все отлично поработали. И нам все-таки удалось совместными усилиями спасти принцессу (рис. 27).

Оценим работу на уроке (рис. 28).

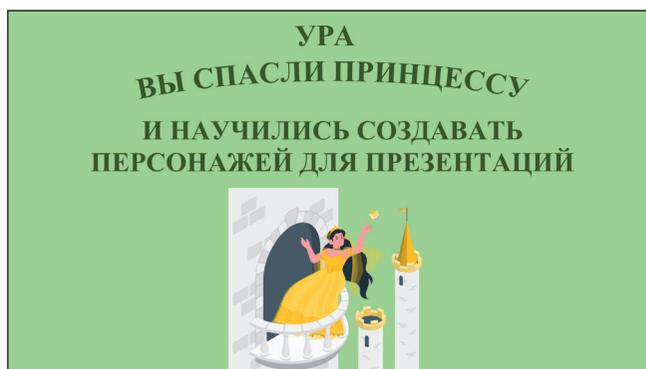


Рис. 27. Слайд с завершением игры-путешествия



Рис. 28. Слайд с рефлексией

Начнем с первой команды. На какой ступеньке лестницы успеха стоите вы? (Ответы учащихся.) Отлично, а следующая команда?

3. Заключение

Таким образом, в игровой форме с привлечением внешней занимательности всего за 40 минут можно объяснить детям необходимость создания персонажа в презентациях и проработать все важные моменты: начиная от основных элементов, заканчивая видами, формами и способами создания презентации. Благодаря тому что в процессе мероприятия происходит частая смена видов деятельности при выполнении заданий, ученики не успевают устать, а значит, усвоение нового материала проходит легко, быстро и качественно.

Данное мероприятие можно провести с любым количеством учащихся, варьируя количество команд и учеников в командах. Можно устроить соревнование в создании персонажей между учениками V и VI классов, так как данная тема изучается и в V, и в VI классах.

Список источников

1. *Архинова Е. А.* Дидактические игры в преподавании школьного курса информатики // Педагогическая перспектива. 2024. № 3. С. 69–78. EDN: KAGZSA. DOI: 10.55523/27822559_2024_3(15)_69.
2. *Босова Л. Л., Босова А. Ю.* О новых подходах к изучению школьной информатики в условиях цифровой трансформации // Актуальные вопросы методики обучения информатике в условиях цифровой трансформации образования: монография / Л. Л. Босова, Н. Н. Самылкина, Д. И. Павлов, А. А. Салахова, А. Ю. Босова, О. И. Шилтова. М.: МПГУ, 2024. С. 33–52. EDN: JSWOAZ.
3. *Вахрушев А. А., Уфимцева Н. В., Устинова Н. Н.* Использование игровых технологий в процессе обучения информатике и математике // Наука и перспективы. 2017. № 1. С. 8–14. EDN: YRXIRZ.
4. *Гильфанова Ю. И.* Игровые технологии на уроках информатики // Актуальные направления научных исследований: от теории к практике. 2015. № 3 (5). С. 120–129. EDN: SCNOQD.
5. *Грибан О. Н.* Применение учебных презентаций в образовательном процессе // Историко-педагогические чтения. 2016. № 20-3. С. 23–32. EDN: TXYWAP.
6. *Дудковская И. А.* Игровая технология как средство обучения информатике // Конструктивные педагогические заметки. 2024. № 12-1 (21). С. 20–24. EDN: IDVGD1.
7. *Заславская О. Ю.* Интерактивная игра как средство развития внеурочной деятельности по информатике // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Информатизация образования. 2019. № 2. С. 138–148. EDN: FQCRJJ. DOI: 10.22363/2312-8631-2019-16-2-138-148.
8. *Зубрилин А. А.* Конструирование уроков-игр по информатике // Информатика в школе. 2008. № 6. 96 с.
9. *Зубрилин А. А., Зубрилина М. С.* Использование игровых элементов во внеурочной деятельности по информатике // Информатика в школе. 2022. № 4 (177). С. 28–35. EDN: CTZYL. DOI: 10.32517/2221-1993-2022-21-4-28-35.
10. *Косолапкина Ю. Ю.* Урок на тему «Создание анимации в программах Microsoft Paint и Microsoft PowerPoint» // Информатика в школе. 2011. № 6 (69). С. 55–59. EDN: ODSPSB.
11. *Лукишина И. Ю.* Обучающие игры как средство повышения мотивации на уроках информатики // Форум. 2016. № 3 (9). С. 50–54. EDN: YOETFR.
12. *Мороз В. А., Стариченко Б. Е.* Использование игровых методов при обучении информатике // Актуальные вопросы преподавания математики, информатики и информационных технологий. 2023. № 8. С. 183–191. EDN: IAGKSP.
13. *Ратбекова Р. Р.* Применение дидактических игр на уроках информатики в 7 классах // Вестник Кыргызского государственного университета имени И. Арабаева. 2017. № 2. С. 308–312. EDN: ODPGCS.
14. *Фахуртдинова Д. М.* Методические рекомендации по созданию интерактивной игры в программе Microsoft PowerPoint // Современное образование: актуальные вопросы и инновации. 2020. № 3. С. 220–225. EDN: QMQRQA.
15. Федеральная рабочая программа основного общего образования. Информатика (базовый уровень) (для 5–6 классов общеобразовательных организаций). <https://fgosreestr.ru/uploads/files/b8e65c9ad4d29aef6a3aa38c3e8533f0.pdf>
16. Федеральная рабочая программа основного общего образования. Информатика (базовый уровень) (для 7–9 классов общеобразовательных организаций). https://edsoo.ru/wp-content/uploads/2023/08/15_ФРП-Информатика-7-9-классы_база.pdf