



Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Иркутской области «Институт развития образования Иркутской области»



Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад комбинированного вида № 23 «Лучик»

## **РЕГИОНАЛЬНАЯ ИННОВАЦИОННАЯ ПЛОЩАДКА «Цифровой детский сад как источник формирования цифровой грамотности обучающихся»**

### **Мастер-класс**

#### **«Геймификация в дошкольном детстве: создание цифровых образовательных ресурсов»**

Здравствуйте, уважаемые коллеги! Сегодня мы представим вам мастер-класс по созданию увлекательной игры "Мемори", используя цифровую платформу Interacty.

*Interacty* — это удобная онлайн-платформа, позволяющая создавать интерактивные учебные материалы, такие как тесты, викторины, игры и многое другое. Платформа предлагает интуитивно понятный интерфейс и множество готовых шаблонов, что делает процесс создания игр быстрым и простым даже для тех, кто не имеет опыта программирования.

Сейчас мы с вами будем создавать игру «Мемори» на тему «Достопримечательности городов Иркутской области». Эта игра необходима для того, чтобы погрузить игроков в уникальную атмосферу нашего региона, воспитывая интерес к его культуре и истории.

Игра «Мемори» идеально подходит для развития памяти и внимания, а также может быть использована как образовательный инструмент.

Для вашего удобства, у вас на столах лежит алгоритм создания игры, а на рабочем столе находится папка с заготовленным материалом для работы.

Итак, давайте начнем!

### **ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ**

Уважаемые коллеги, для начала проверим, все ли успели зарегистрироваться на платформе Interacty. Если у кого - то возникли трудности с процессом, обращайтесь – мы всегда готовы вам помочь.

1. Начнем нашу работу с регистрации на сайте *Interacty*.

Заходим на сайт сервиса и нажимаем на синюю кнопку в правом верхнем углу — **«Зарегистрироваться»**.

2. Сервис работает на нескольких языках - выберите русский язык.

Для регистрации указываем адрес электронной почты и пароль. Нажимаем на кнопку **«Создать аккаунт»**.

Для быстроты можно войти на сайт с помощью аккаунта Google.

3. Выбираем сферу деятельности - **«Образование»**, далее выбираем Роль - **«Учитель»**.

Чтобы попасть в личный кабинет, нажимаем на кнопку **«Давайте начнём!»**.

4. Для создания своей игры, переходим в Свой аккаунт, выбираем команду **«Создать»**. Она открывает галерею доступных интерактивных форматов, из которой мы и будем выбирать.

5. Выбираем **«Создать проект с нуля»**

6. Далее переходим во вкладку **«Все блоки»**

7. На панели слева из предложенного списка игр выбираем игру **«Мемори»**

8. Выбираем Шаблон с определенным количеством карточек. В нашем случае берем

8

9. Чтобы начать работу, нажимаем **«Редактировать»**.

10. Во вкладке **«Игровое поле»** выбираем размер поля, устанавливаем размер карточек.

Чтобы изменить рубашку карточек, нажимаем **«Изменить»** и добавляем изображение с компьютера или интернета. Ставим «галочку» в окне **«Показывать заставку»**. В заголовке прописываем задание игрокам – Найди одинаковые пары картинок. В строке **«Текст на кнопке»**, которая будет запускать игру - Старт

11. Переходим во вкладку **«Пары»**. Здесь мы и будем их создавать.

В качестве пар могут выступать тексты (кнопка с буквой «А»), изображения или аудиофайлы. Нажимаем на одну из трёх кнопок и добавляем нужный контент. (В данном случае выбираем **«Изображение»**)

12. Картинки загружаются с компьютера или добавляются из интернета.

Аудио тоже можно загрузить с ПК или записать голосовое сообщение онлайн. Есть **«Библиотека Interacty»**, где тоже можно поискать подходящий трек.

13. Если включить опцию **«Показывать пояснение к найденным парам»**, то напротив каждой пары можно записать дополнительную информацию, которую игрок увидит, как только соберёт пару правильно.

14. Осталось поработать во вкладке **«Результат»**. Здесь мы создаём поздравительную надпись для игроков, которые правильно собрали все пары. И дополнительно добавляем картинку с компьютера или из библиотеки, нажав на кнопку **«Изменить»**.

Чтобы сохранить игру, нажимаем на одноимённую кнопку — **«Сохранить»**.

15. На панели справа находятся следующие опции: изменение цветовой гаммы, нумерация рубашки карт, показ карточек перед началом игры для запоминания (с установкой времени в секундах), время до переворота карточек, кнопка рестарта. Можно подключить таймер или обратный отсчёт. Вместо словосочетания **«Мой проект»** вписываем название игры.

16. Можно добавить небольшое пояснение к игре, более подробно объяснить задание. Для этого нажимаем на кнопку **«Добавить текст»**.

В текст можно добавить гиперссылку. А ещё можно выбрать шрифт, цвет текста. У текстового блока можно изменить цвет фона, используя панель инструментов справа.

17. С помощью кнопки **«Предпросмотр»** можно проверить, что получилось в итоге.

Чтобы опубликовать работу, нажимаем на одноимённую кнопку **«Опубликовать»**. Обе они находятся справа вверху.

18. После публикации можно скопировать ссылку на игру, код для встраивания её на сайты или в блоги, получить QR-код, конвертировать игру в PDF и распечатать.

Чтобы сделать ваш шаблон общедоступным, нажмите кнопку **«Поделиться с сообществом»**. Настройте свою публичную страницу и нажмите кнопку **«Опубликовать на Interacty»**

Поздравляем! Вы создали и опубликовали свою игру на платформе Interacty.

### **Заключение**

Спасибо всем за участие в нашем мастер-классе! Надеемся, вы получили полезные навыки и теперь сможете самостоятельно создавать интересные и познавательные игры для своих воспитанников.

Желаем вам успехов в создании образовательных игр и всего самого наилучшего!

Полякова Лариса Михайловна, воспитатель  
Кириян Татьяна Евгеньевна, воспитатель  
Кашарова Елена Павловна, воспитатель  
Самогородецкая Мария Михайловна, воспитатель  
Шинкарева Татьяна Александровна, воспитатель