



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



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

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

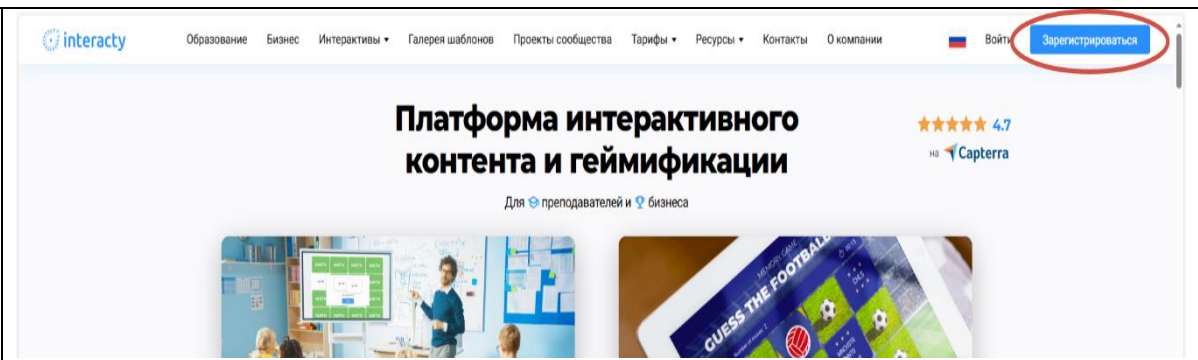
**«Возможности геймификации для вовлечения детей дошкольного возраста в образовательный процесс»**

**АЛГОРИТМ**  
**создания интерактивной игры на платформе **Interacty****

Составители:  
Полякова Лариса Михайловна, воспитатель  
Кирьян Татьяна Евгеньевна, воспитатель  
Кашарова Елена Павловна, воспитатель  
Самогородецкая Мария Михайловна, воспитатель  
Шинкарева Татьяна Александровна, воспитатель

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

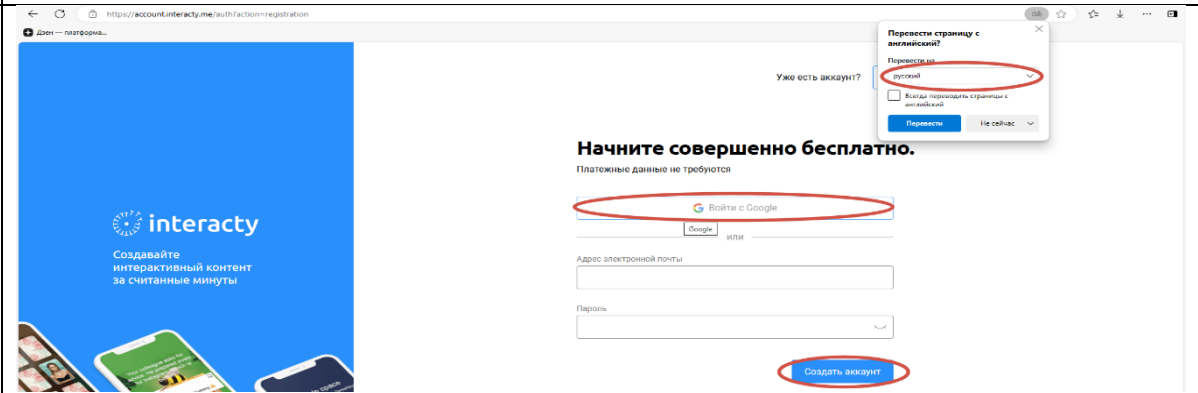
Заходим на сайт сервиса и нажимаем на синюю кнопку в правом верхнем углу — «Зарегистрироваться».



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

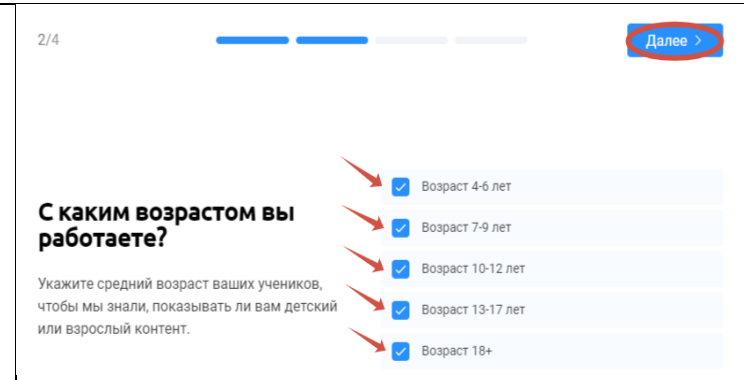
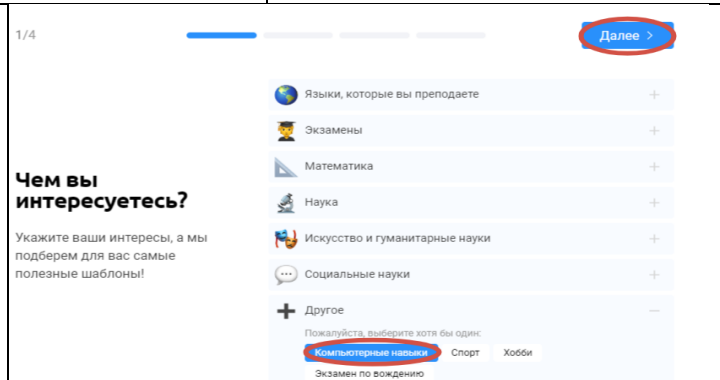
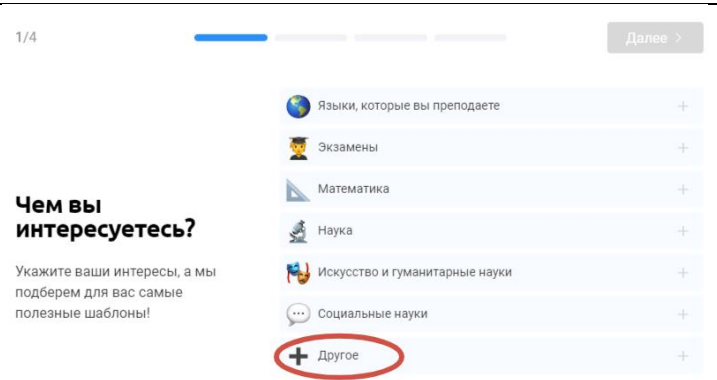
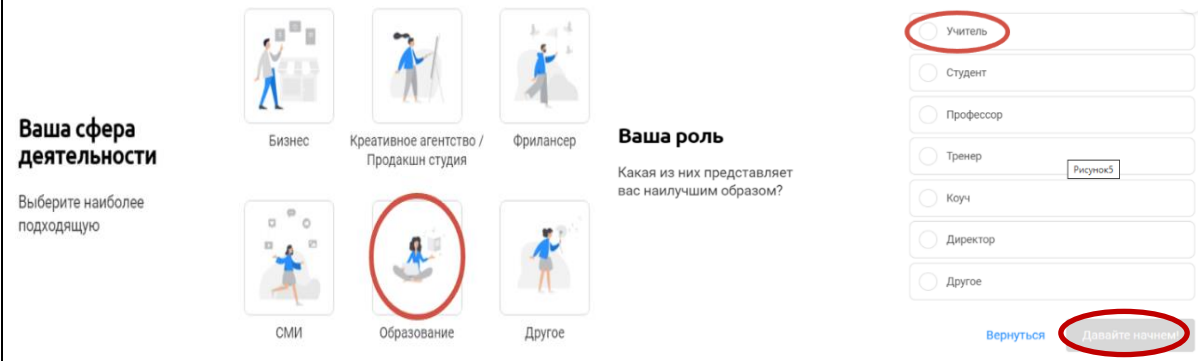
Для регистрации указываем адрес электронной почты и пароль. Нажимаем на кнопку «Создать аккаунт».

Для быстроты можно войти на сайт с помощью аккаунта Google.

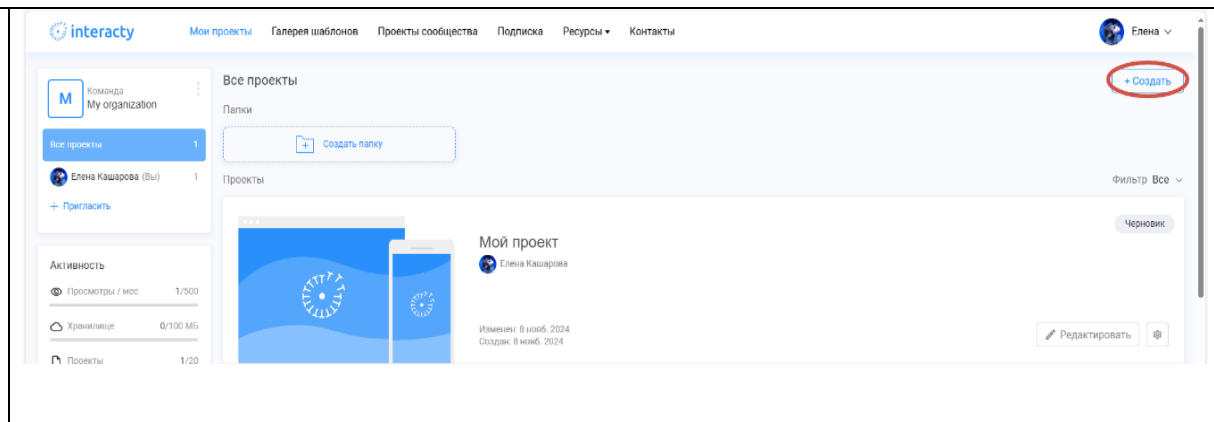


3. Выбираем сферу деятельности «Образование», далее выбираем Роль «Учитель».

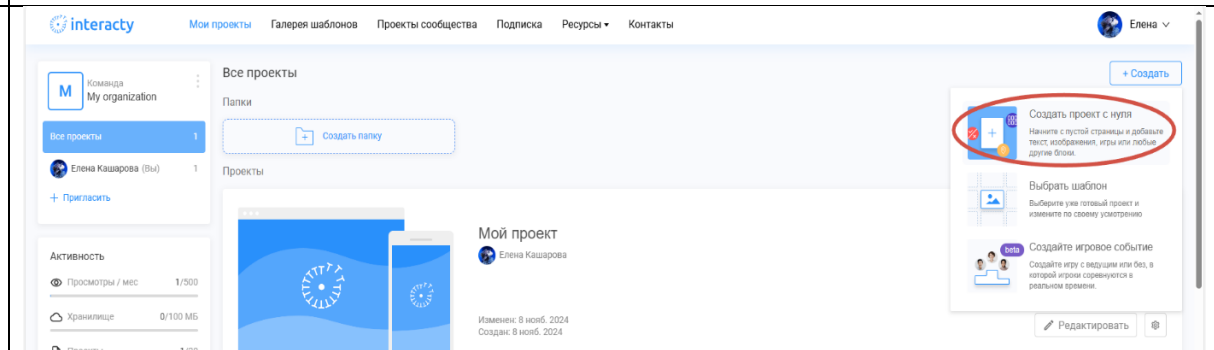
Чтобы попасть в личный кабинет, нажимаем на кнопку «Давайте начнём!».



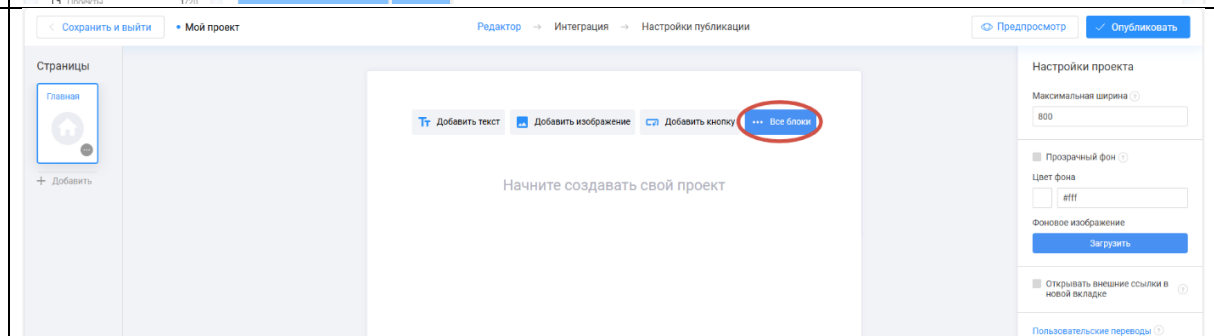
4. Для создания своей игры, переходим в Свой аккаунт, выбираем команду «Создать». Она открывает галерею доступных интерактивных форматов, из которой мы и будем выбирать.



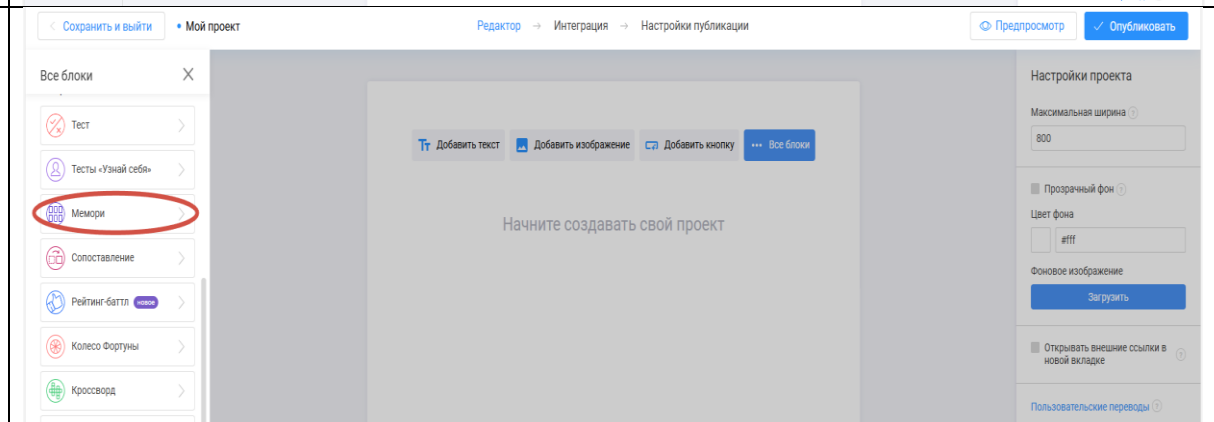
5. Выбираем «Создать проект с нуля»



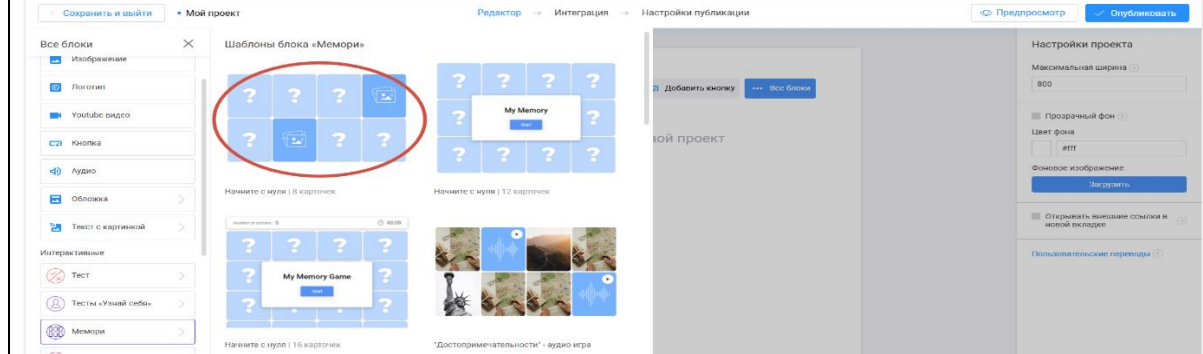
6. Далее переходим во вкладку «Все блоки»



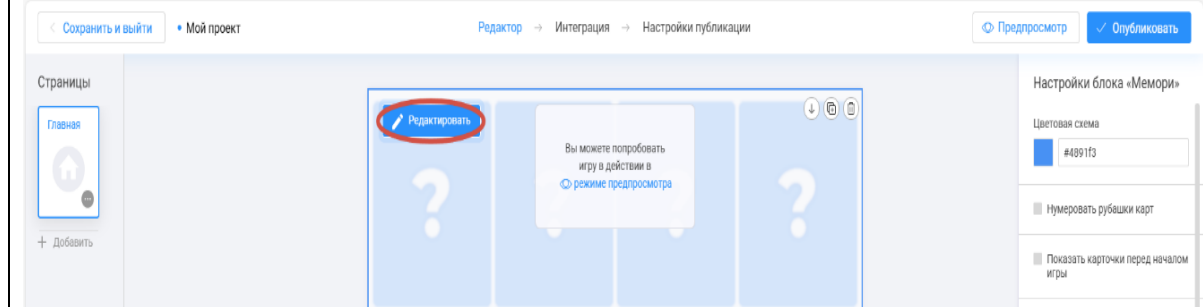
7. На панели слева из предложенного списка игр выбираем игру «Мемори»



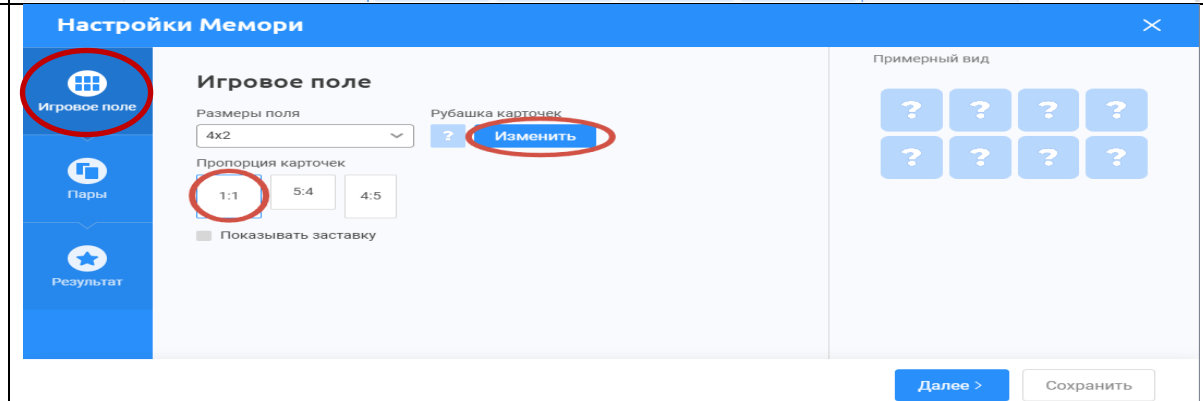
8. Выбираем Шаблон с определенным количеством карточек.  
В нашем случае берем 8

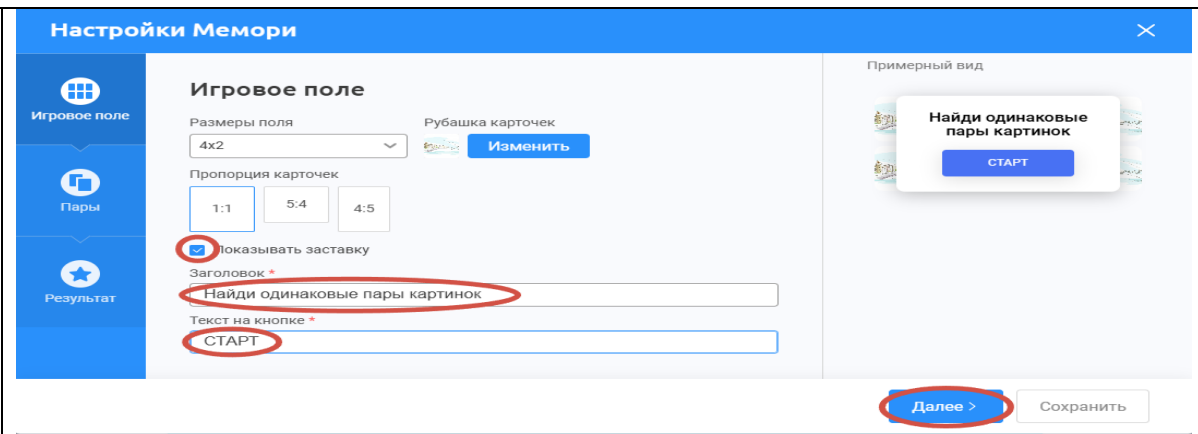


9. Чтобы начать работу, нажимаем кнопку «Редактировать».



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

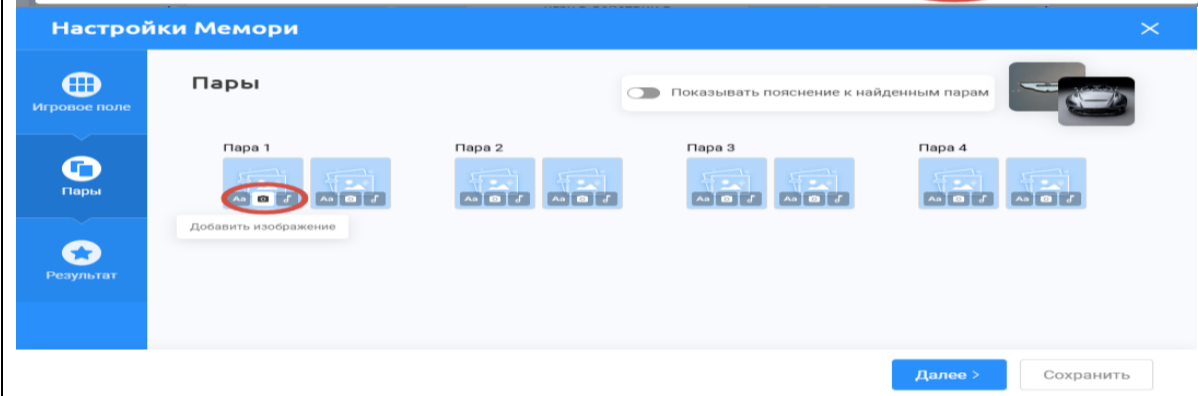
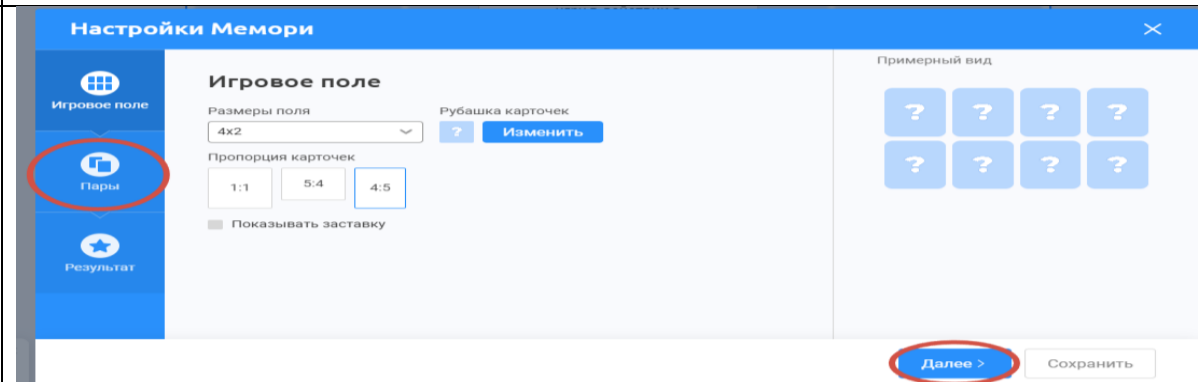




### 11. Переходим во вкладку «Пары».

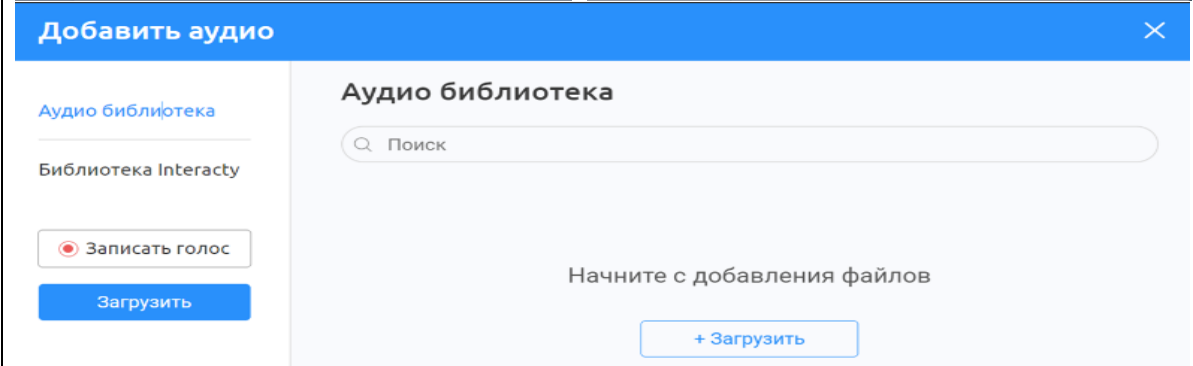
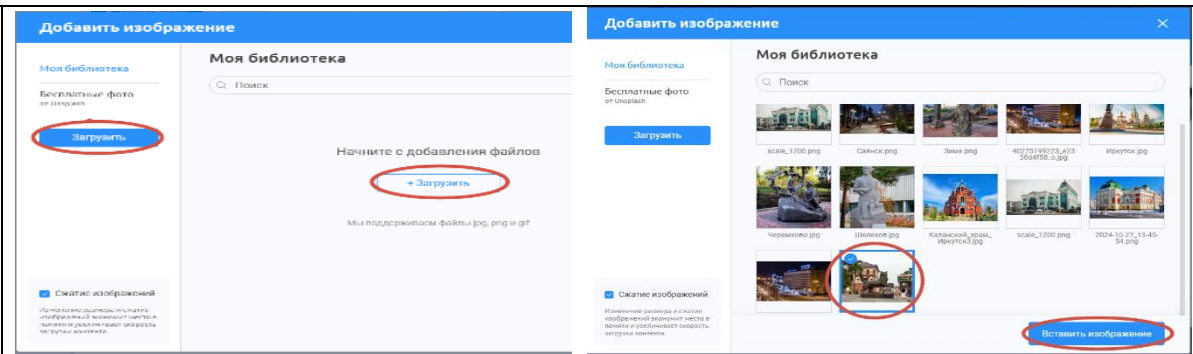
Здесь мы и будем их создавать. В качестве пар могут выступать тексты (кнопка с буквой «А»), изображения или аудиофайлы. Нажимаем на одну из трёх кнопок и добавляем нужный контент.

(В данном случае выбираем «Изображение»)

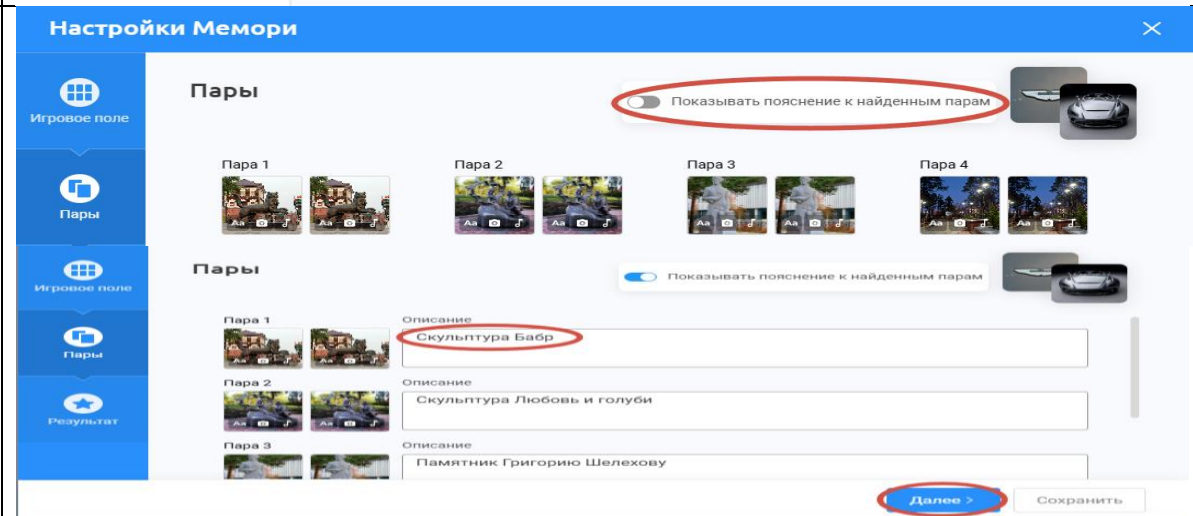


12. Картинки загружаются с компьютера или добавляются из интернета.

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

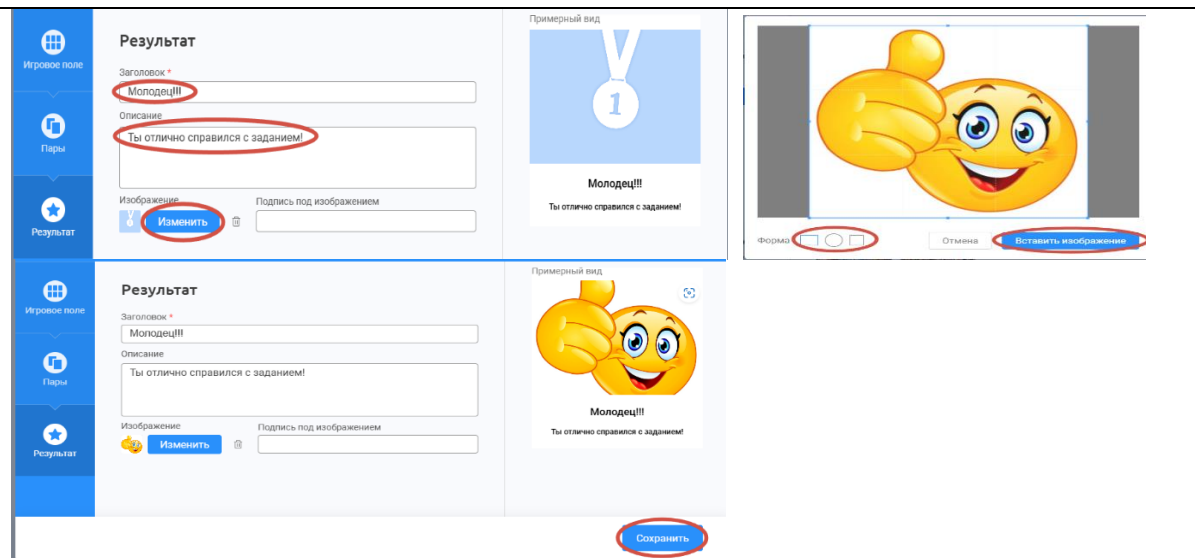


13. Если включить опцию «Показывать пояснение к найденным парам», то напротив каждой пары можно записать дополнительную информацию, которую игрок увидит, как только соберёт пару правильно.

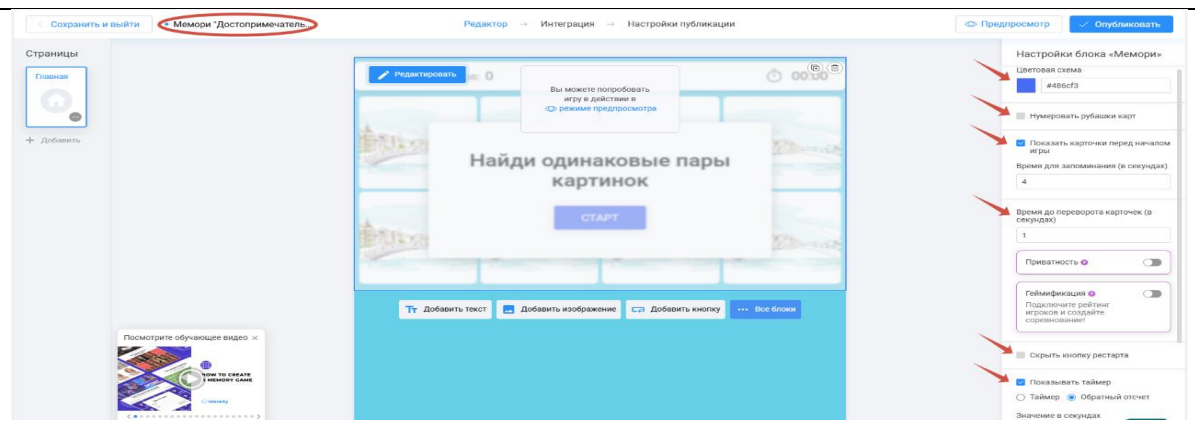


14. Осталось поработать во вкладке «Результат». Здесь мы создаём поздравительную надпись для игроков, которые правильно собрали все пары. И дополнительно добавляем картинку с компьютера или из библиотеки, нажав на кнопку «Изменить».

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

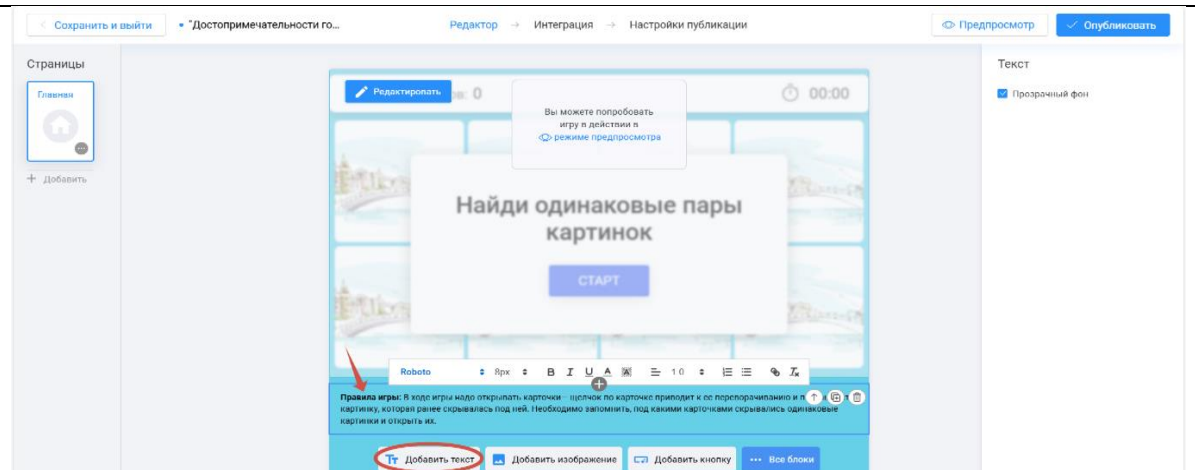


15. На панели справа находятся следующие опции: изменение цветовой гаммы, нумерация рубашки карт, показ карточек перед началом игры для запоминания (с установкой времени в секундах), время до переворота карточек, кнопка рестарта. Можно подключить таймер или обратный отсчёт. Вместо словосочетания «Мой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



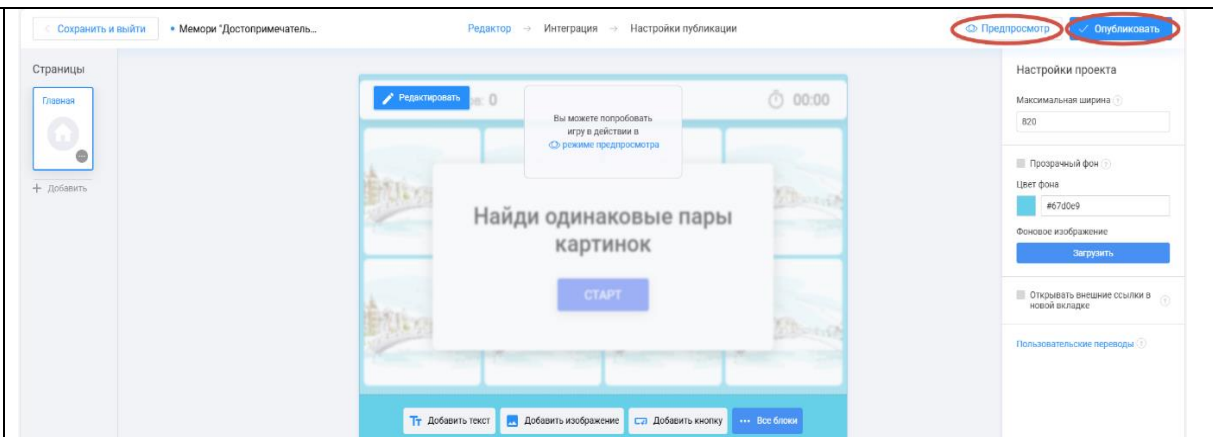
16. Можно добавить небольшое пояснение к игре, более подробно объяснить задание. Для этого нажимаем на кнопку «Добавить текст».

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»

