

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад
комбинированного вида № 3 муниципального образования Темрюкский район

Мастер-класс на тему: «Создание интерактивных компьютерных игр»



Учитель-логопед:
Чиркова А.Л.

г. Темрюк 2021



Интерактивные компьютерные игры создаются с помощью программы IQBoard Software

Данная программа позволяет создавать различные виды интерактивных игр

Игры по развитию лексико-грамматических категорий

Игры по автоматизации звуков

Игры по обучению грамоте

Графические игры и упражнения

Этапы создания интерактивной игры

Создание любой интерактивной игры подразумевает несколько этапов развития от замысла игры до готового продукта



Пошаговый алгоритм создания интерактивной игры в программе IQBoard Software

**Создание любого электронного пособия
(игры) условно подразделяется на два
этапа: подготовительный и основной**

Подготовительный этап

На подготовительном этапе после определения замысла, темы и цели игры (пособия) необходимо подобрать изображения (картины), которые будут использоваться при создании пособия в электронном виде, либо перевести бумажную картину в электронный вид по средствам сканирования

Пошаговый алгоритм создания интерактивной игры в программе IQBoard Software

Основной этап (непосредственно создание игры)

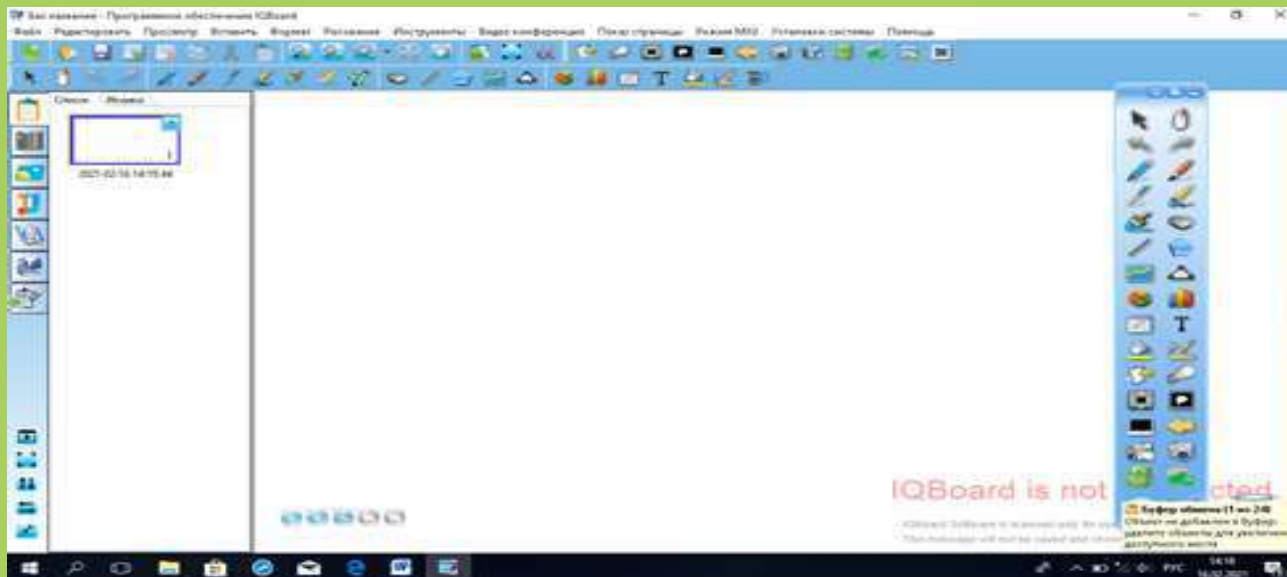
Шаг № 1 Открыть приложение IQBoard Software нажав для этого на «значок» программного обеспечения , располагающийся на рабочем столе



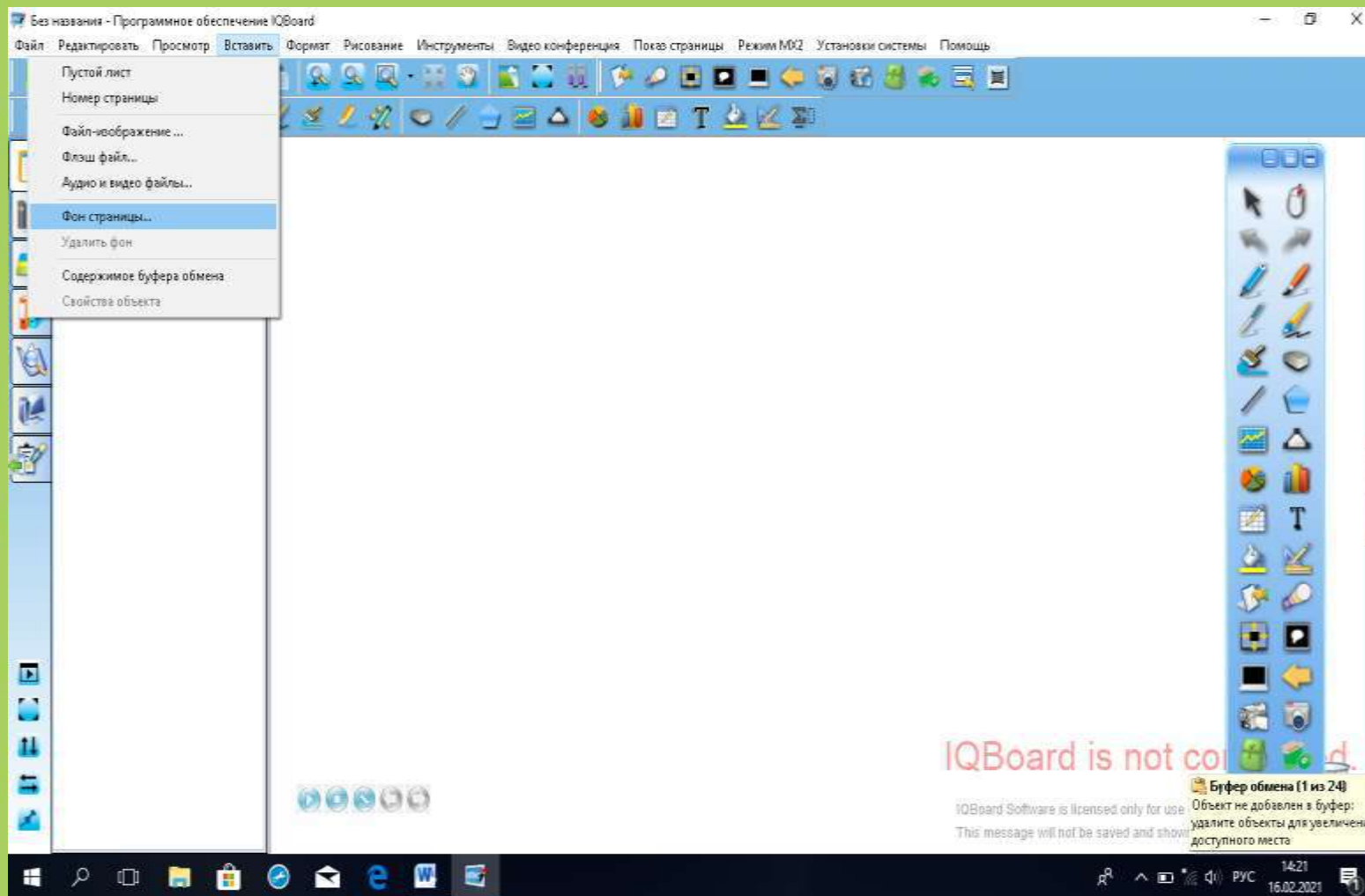
Шаг №2 В появившемся на экране диалоговом окне нажать кнопку «ок» для доступа в программу



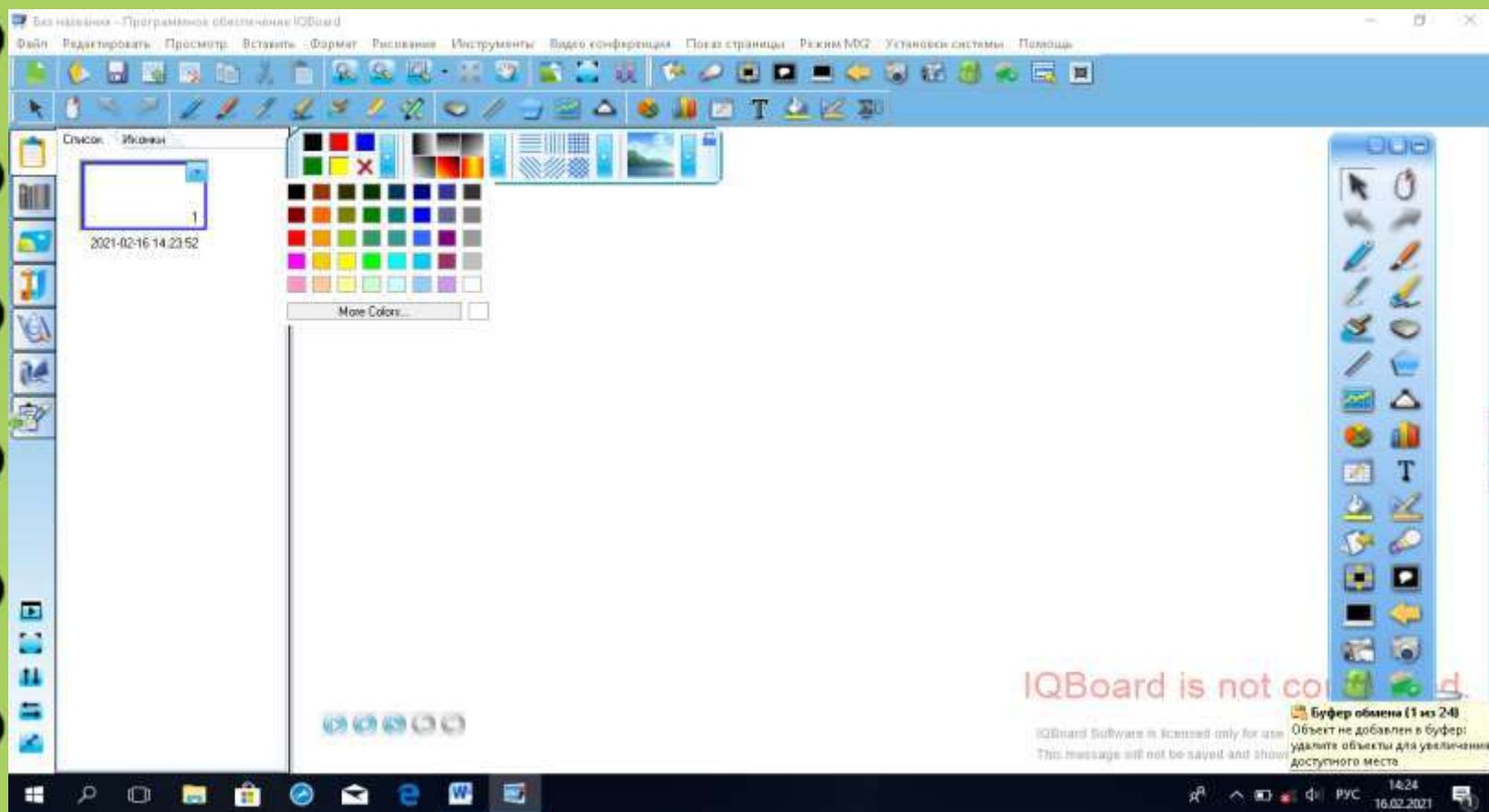
Шаг № 3 На мониторе компьютера появляется программа с панелями инструментов



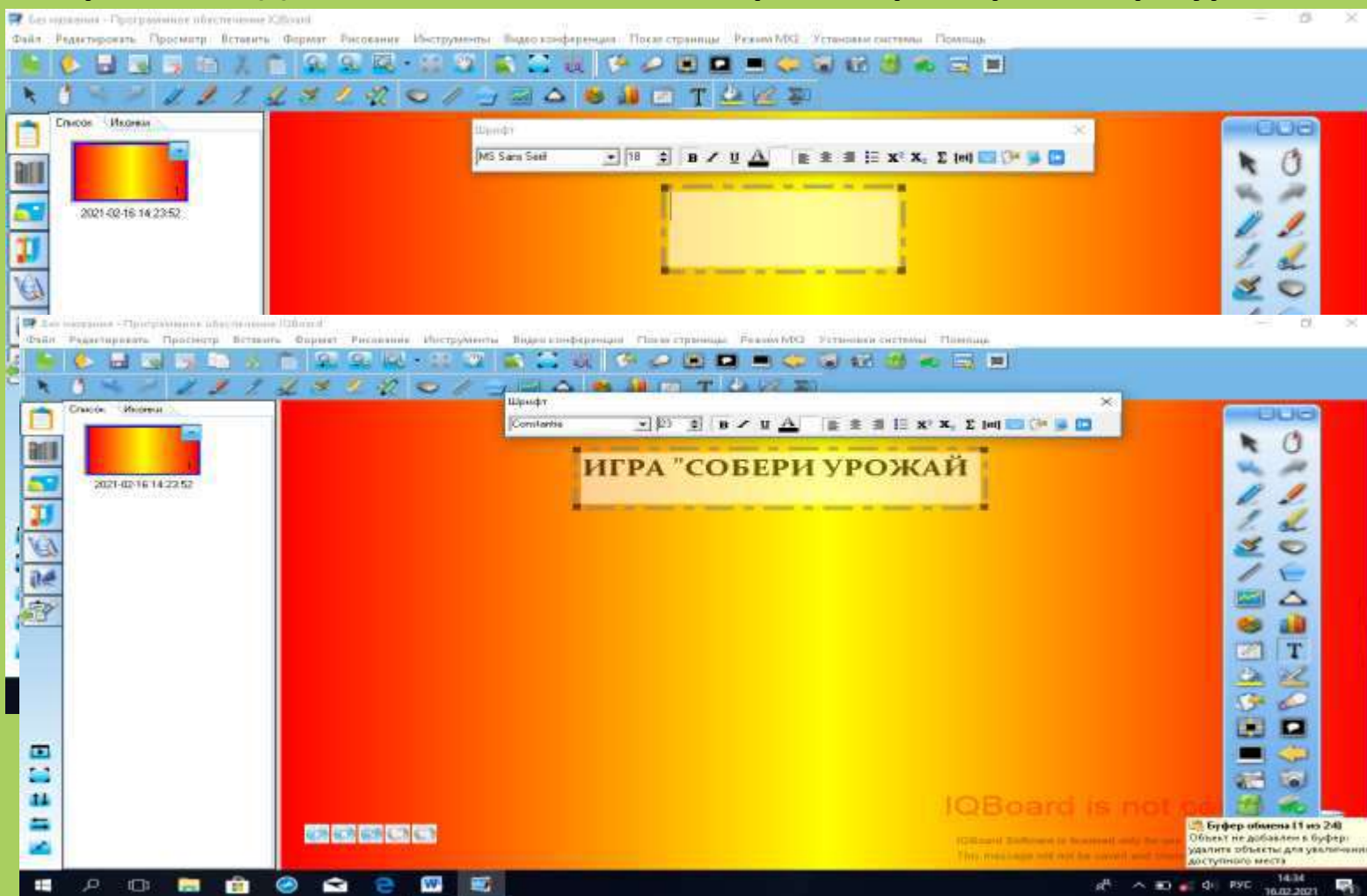
Шаг № 4 Выбор фона для игрового пространства. Для этого на панели инструментов необходимо нажать кнопку «вставка», в появившемся списке выбрать функцию «фон страницы»



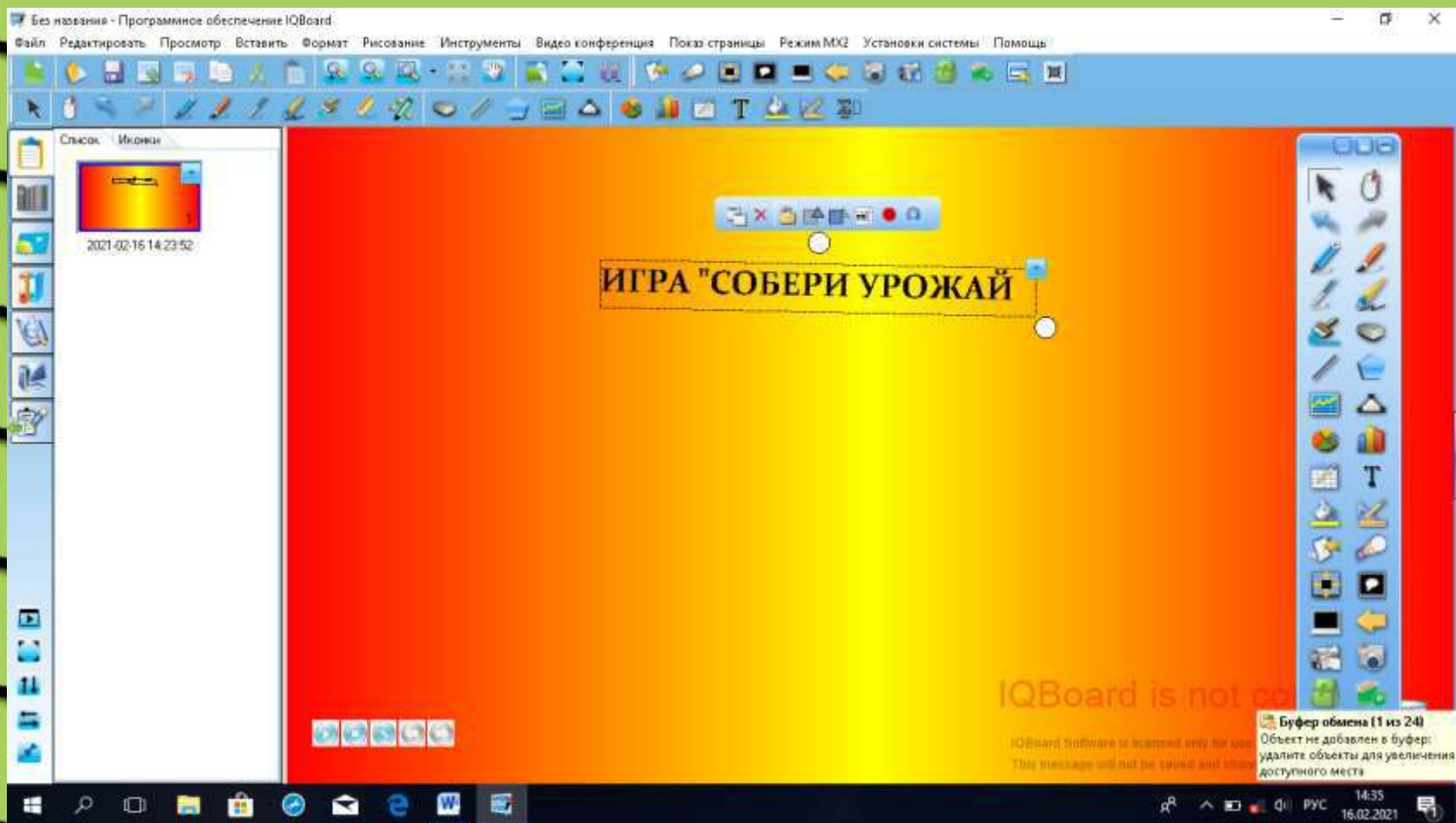
Шаг № 5 После нажатия клавиши фон страницы появляется функция выбора цвета, необходимо выбрать понравившейся цвет и нажать



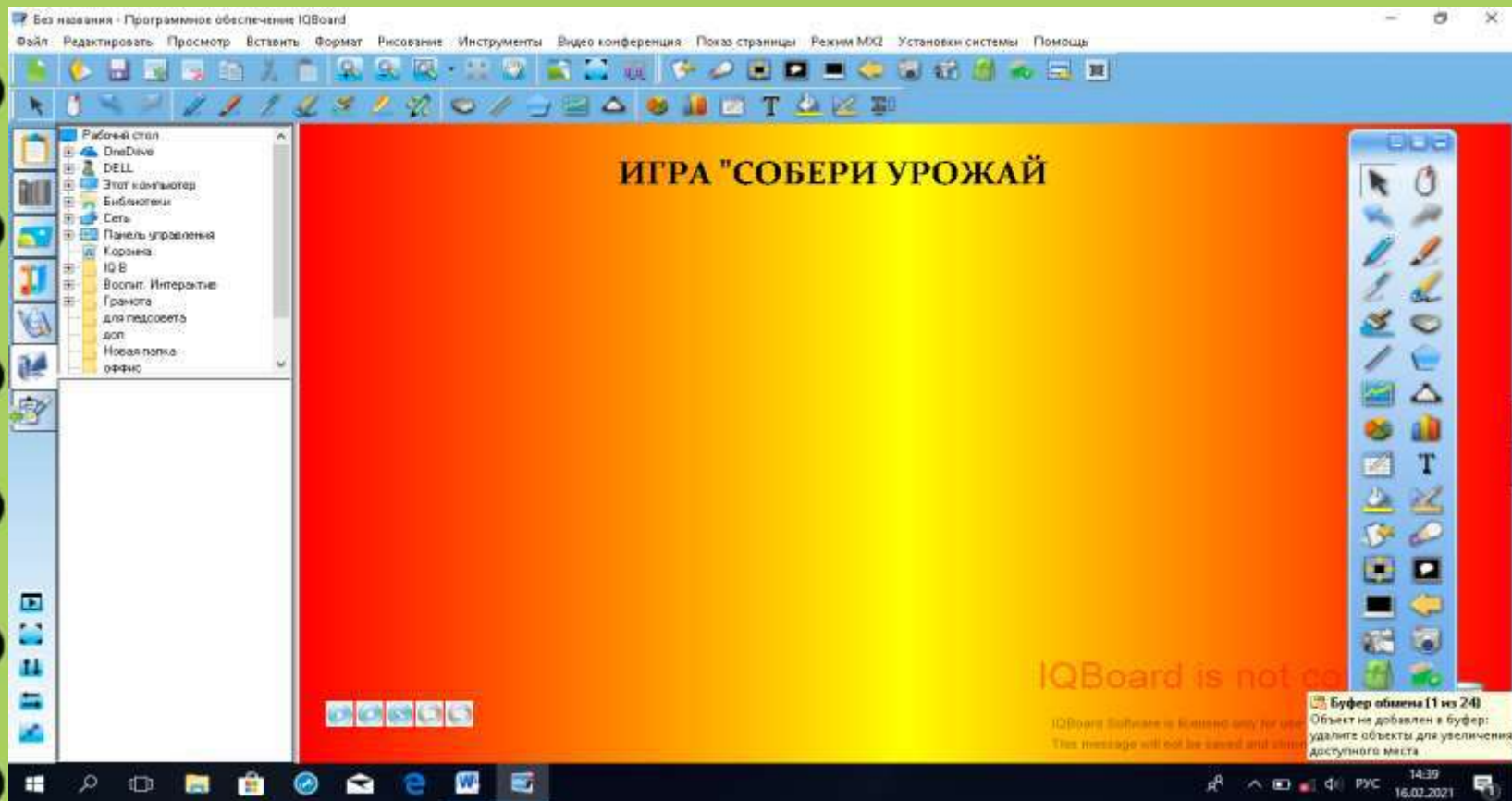
Шаг № 6 После выбора фона необходимо напечатать название игры, для этого на верхней панели инструментов нажимаем значок с заглавной буквой Т, появляется диалоговое окно, которое предлагает выбрать тип шрифта, размер и цвет. Далее вводим название игры, например «Собери урожай»



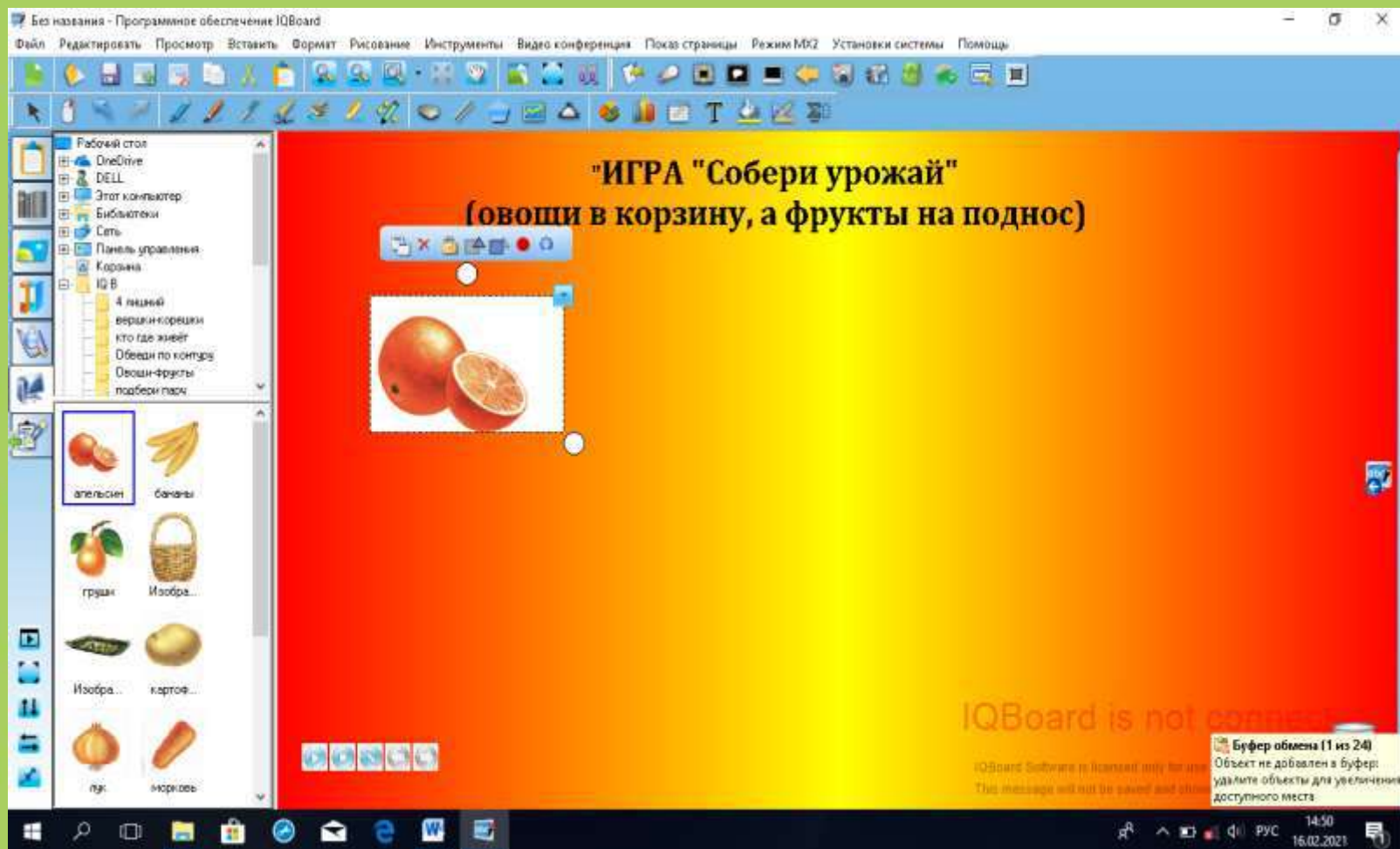
Шаг № 7 После того, как напечатали название игры, его нужно закрепить, чтобы оно не перемещалось в пределах игрового поля. Для этого нажимаем на название игры, появляется мини- панель инструментов, нажимаем на значок с изображением замка- заблокировать.



Шаг № 8 Необходимо извлечь из папки электронные изображения, для этого на левой боковой панели нужно нажать на значок с изображением компьютера. В «окошке» слева появятся изображения папок, среди них нужно найти нужную и нажать на нее 2 раза



Шаг № 9 Нажимая на выбранные изображения в левой части экрана и располагаем картины на игровом поле

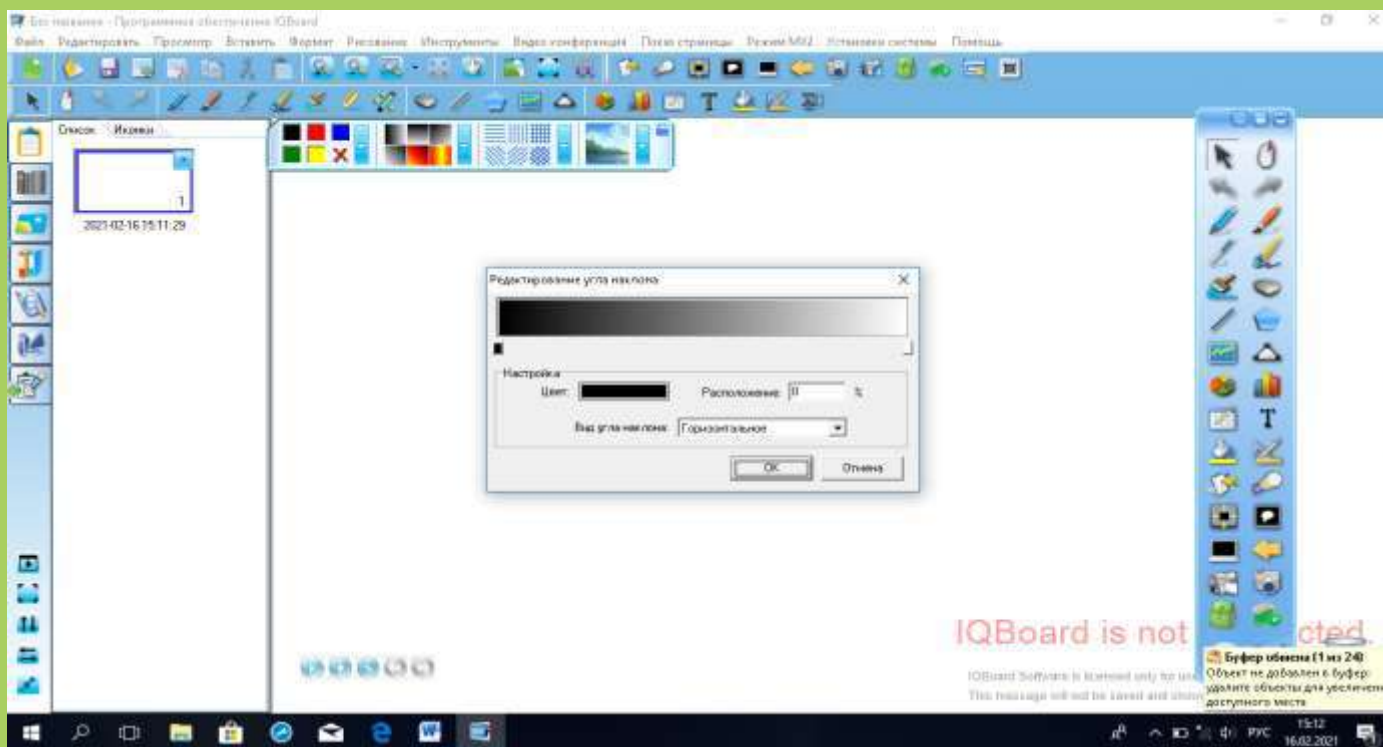


Шаг № 10 После того, как вы разместили все необходимые изображения на игровом поле, необходимо сохранить игру. Для этого в верхней панели нажимаем кнопку файл, выбираем функцию «сохранить как» и сохраняем игру

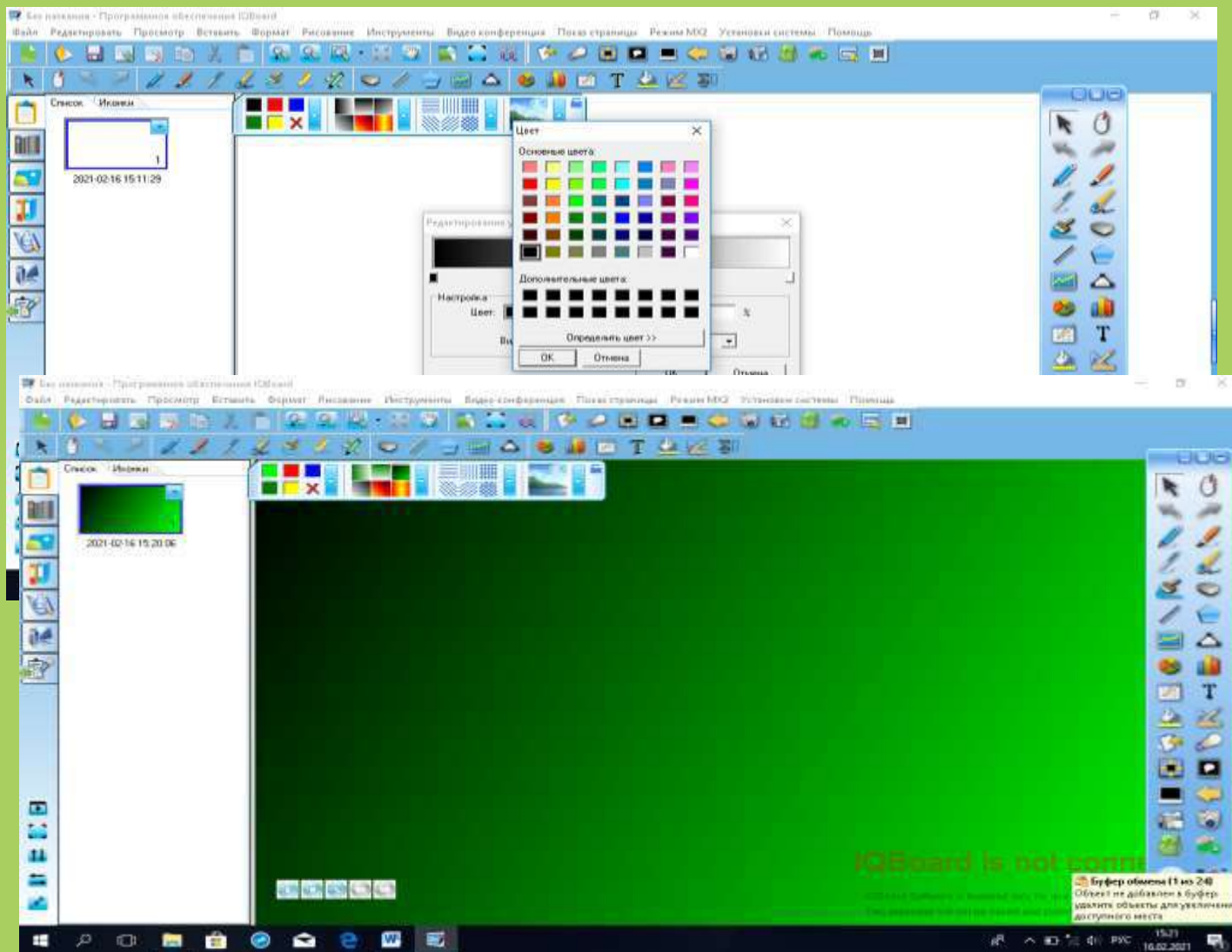


С помощью подобного алгоритма можно создать большое количество разнообразных игровых пособий. Далее ознакомимся с созданием игр, позволяющих максимально задействовать различный функционал программы

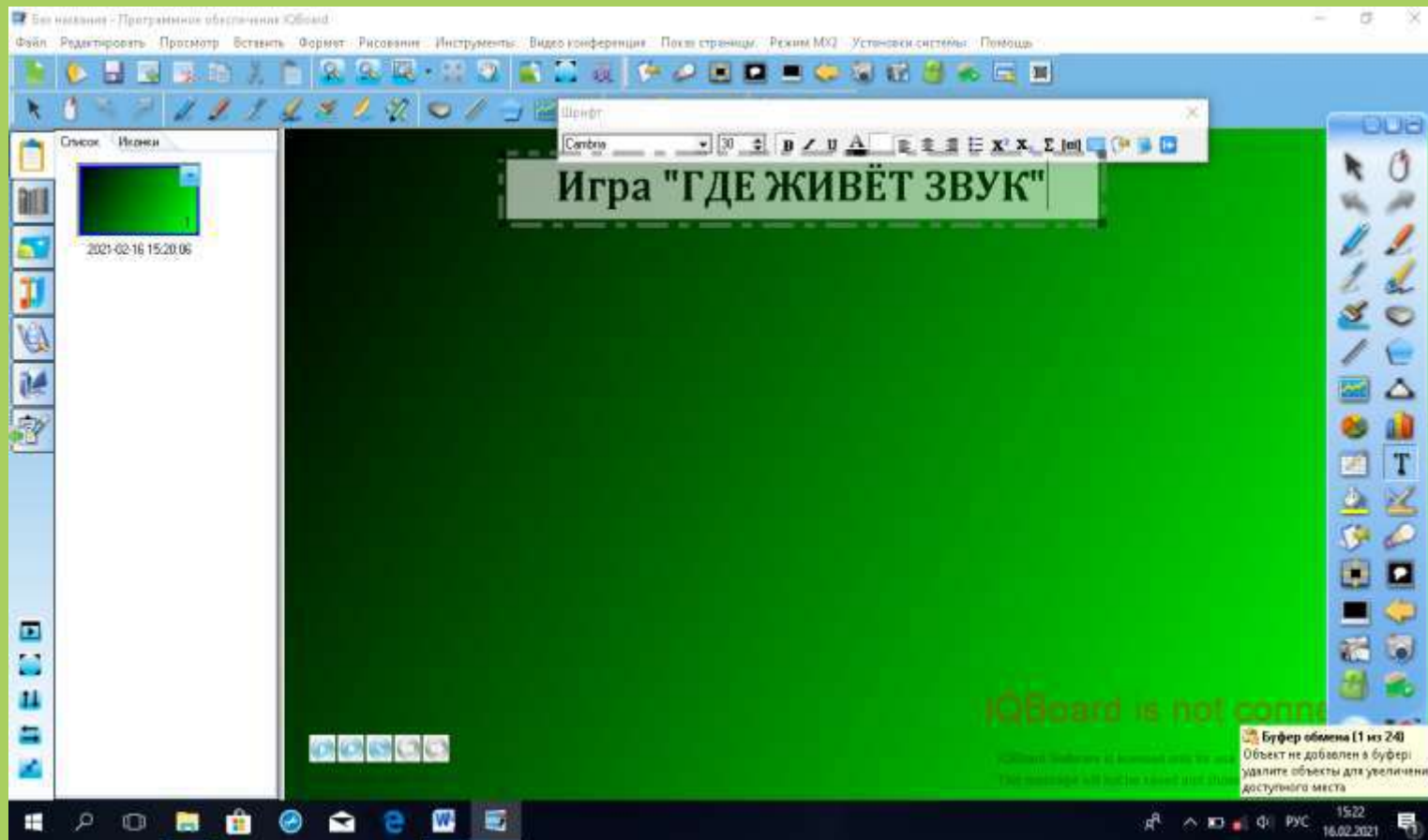
Шаг № 1 Создаём нетипичный фон для игрового пособия. Для этого нужно в верхней панели инструментов нажать кнопку вставка, выбрать функцию «выбор фона», в появившемся окне выбираем направление градиента, цветовую палитру



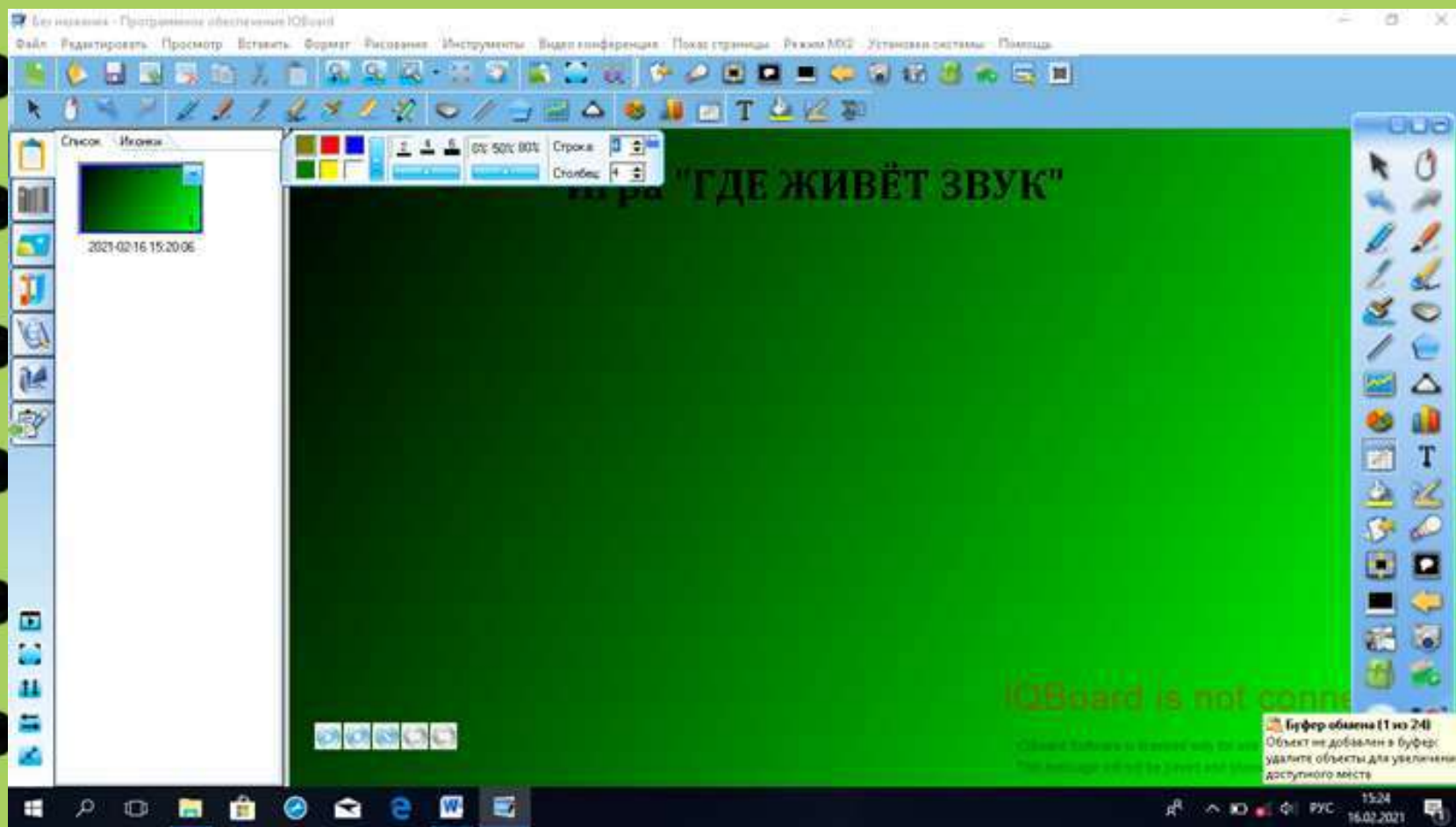
Шаг № 2 После того, как выбрали направление градиента, выбираем цвет



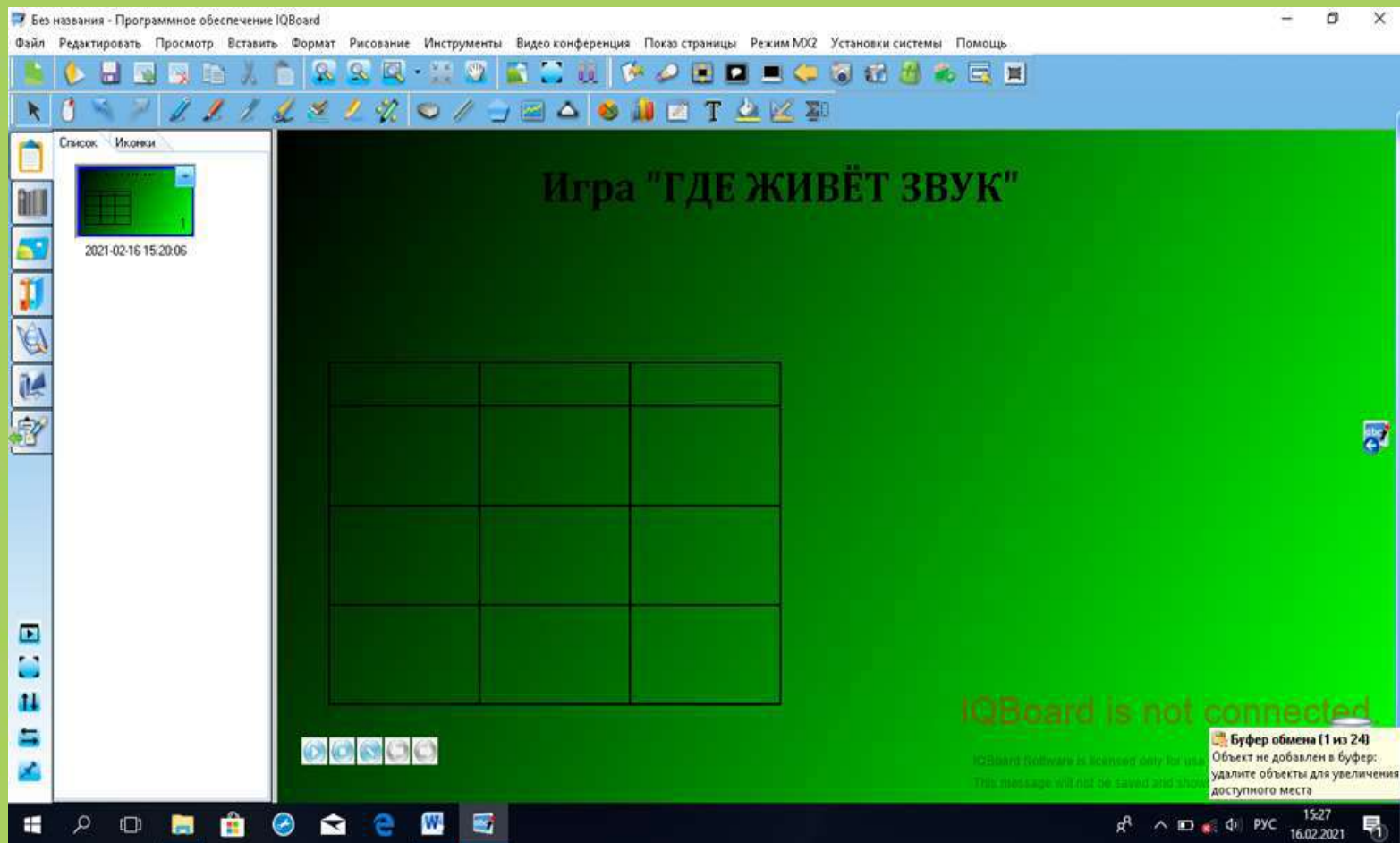
Шаг № 3 После выбора фона печатаем название игры, для этого нажимаем в верхней панели значок T, выбираем тип , размер шрифта и цвет



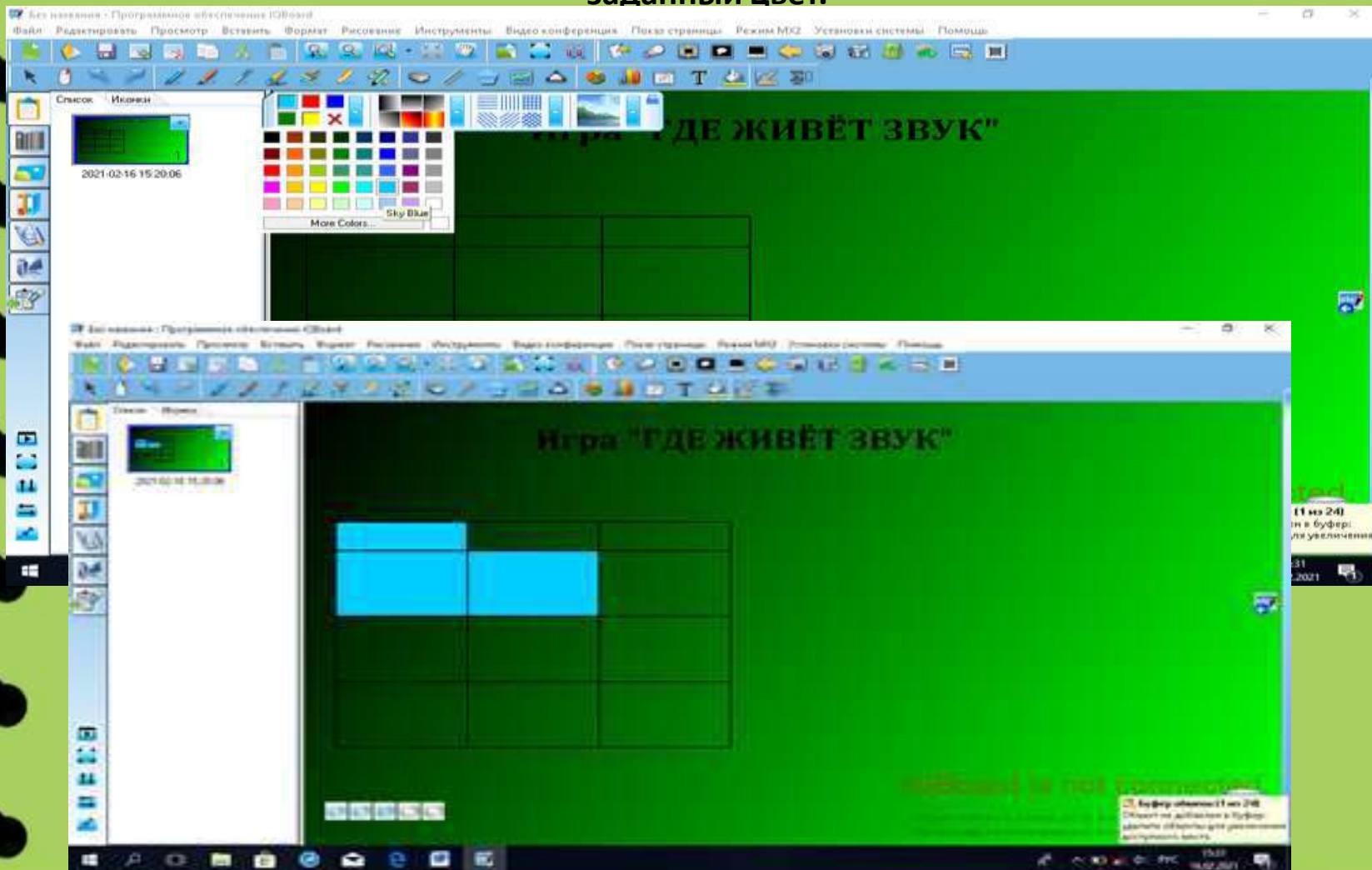
Шаг № 4 Вставить таблицу в игровое поле, для этого необходимо нажать в верхней панели инструментов на значок «таблица», в появившемся окне выбрать количество строк, столбцов, ширину столбцов и цвет таблицы.



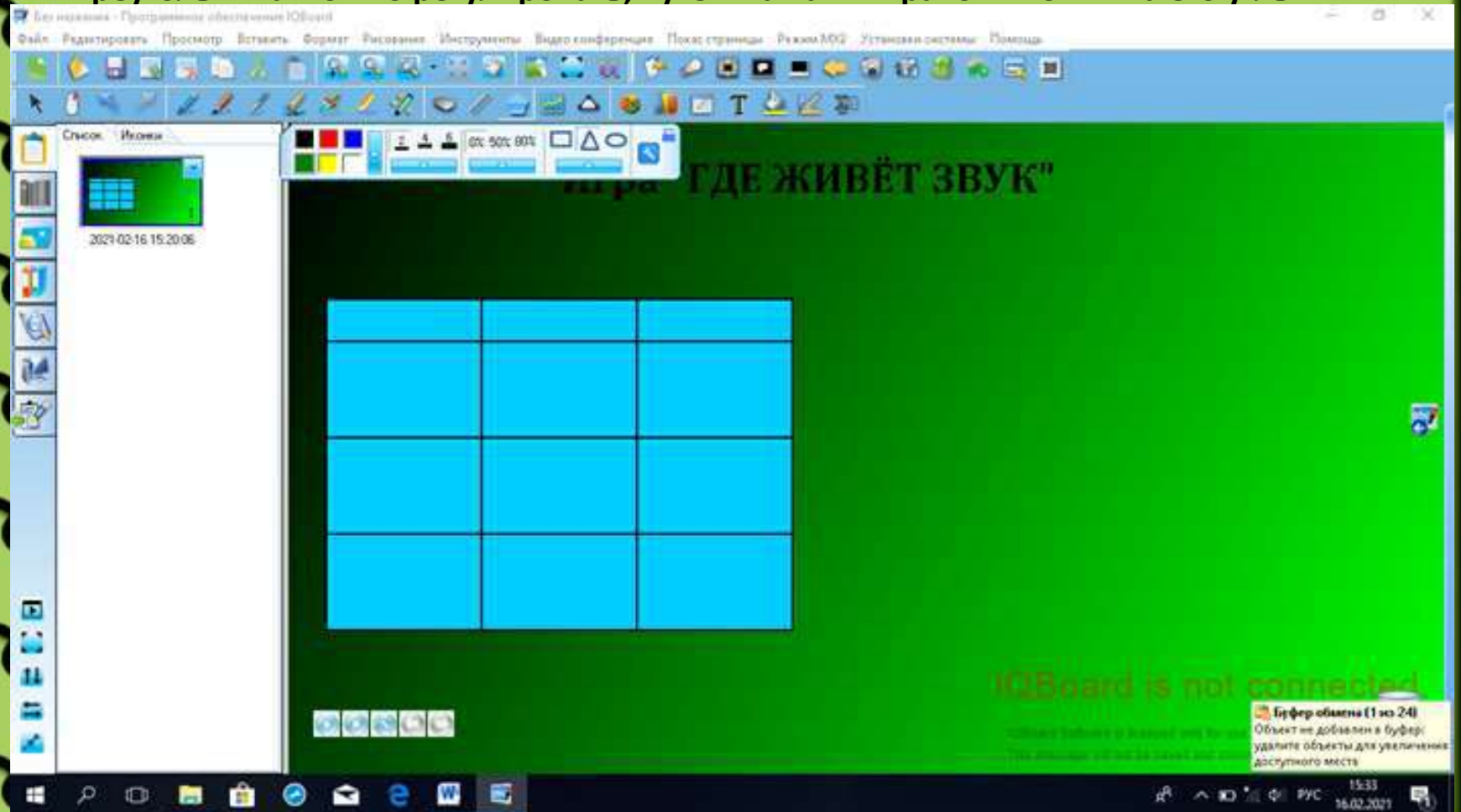
Шаг № 5 После того, как выбрали количество столбцов и строк в таблице, на экране появляется изображение ручки, нажимаем на него и появляется таблица



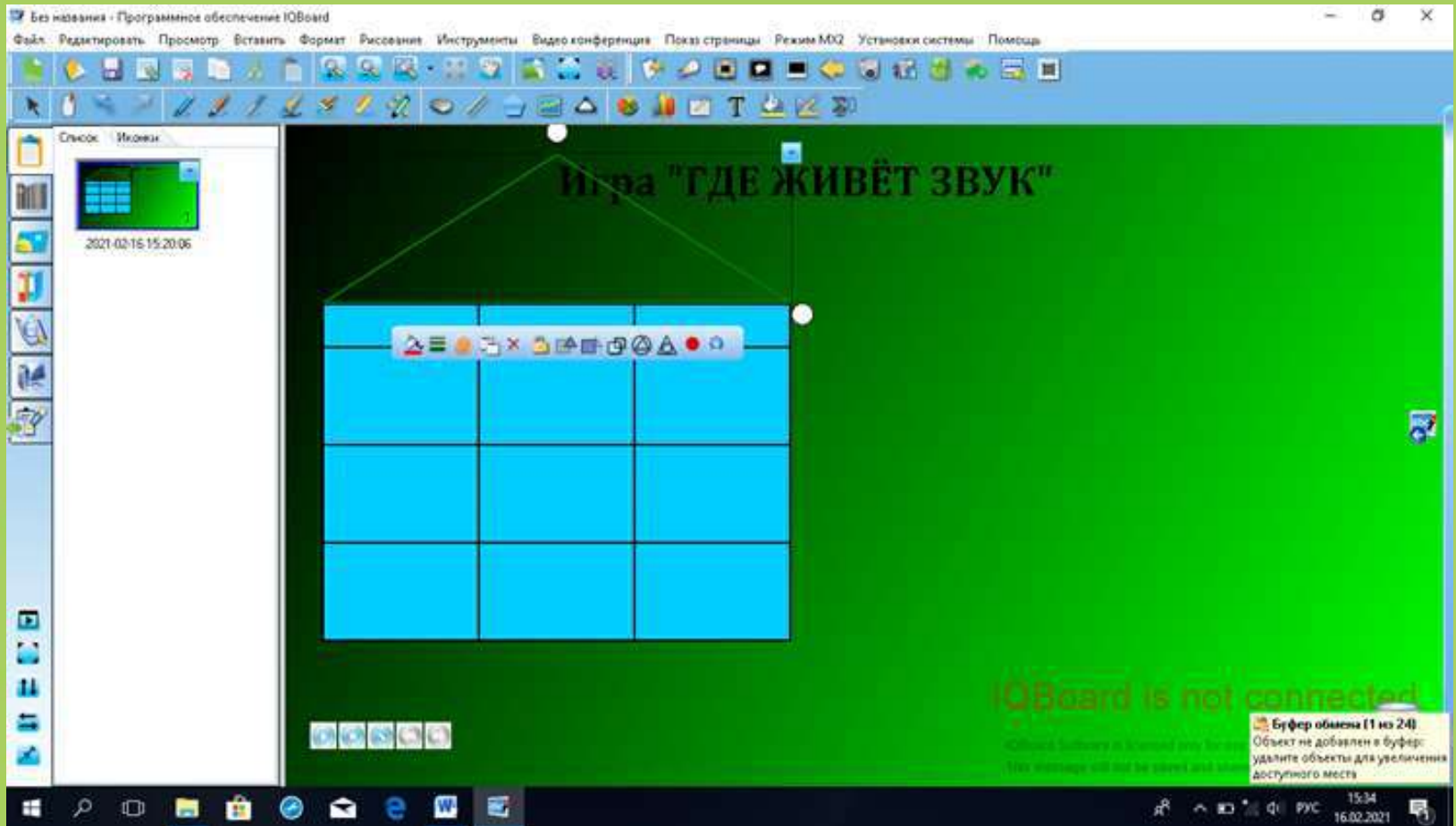
Шаг № 6 Для того, чтобы ячейки таблицы приобрели цвет нажимаем в верхней панели инструментов кнопку с изображением кувшина, появляется окно с цветовой палитрой, выбираем цвет и нажимаем соответствующее изображение. На экране появляется кувшин, подводим его к ячейке, нажимаем на нее и ячейка окрашивается в заданный цвет.



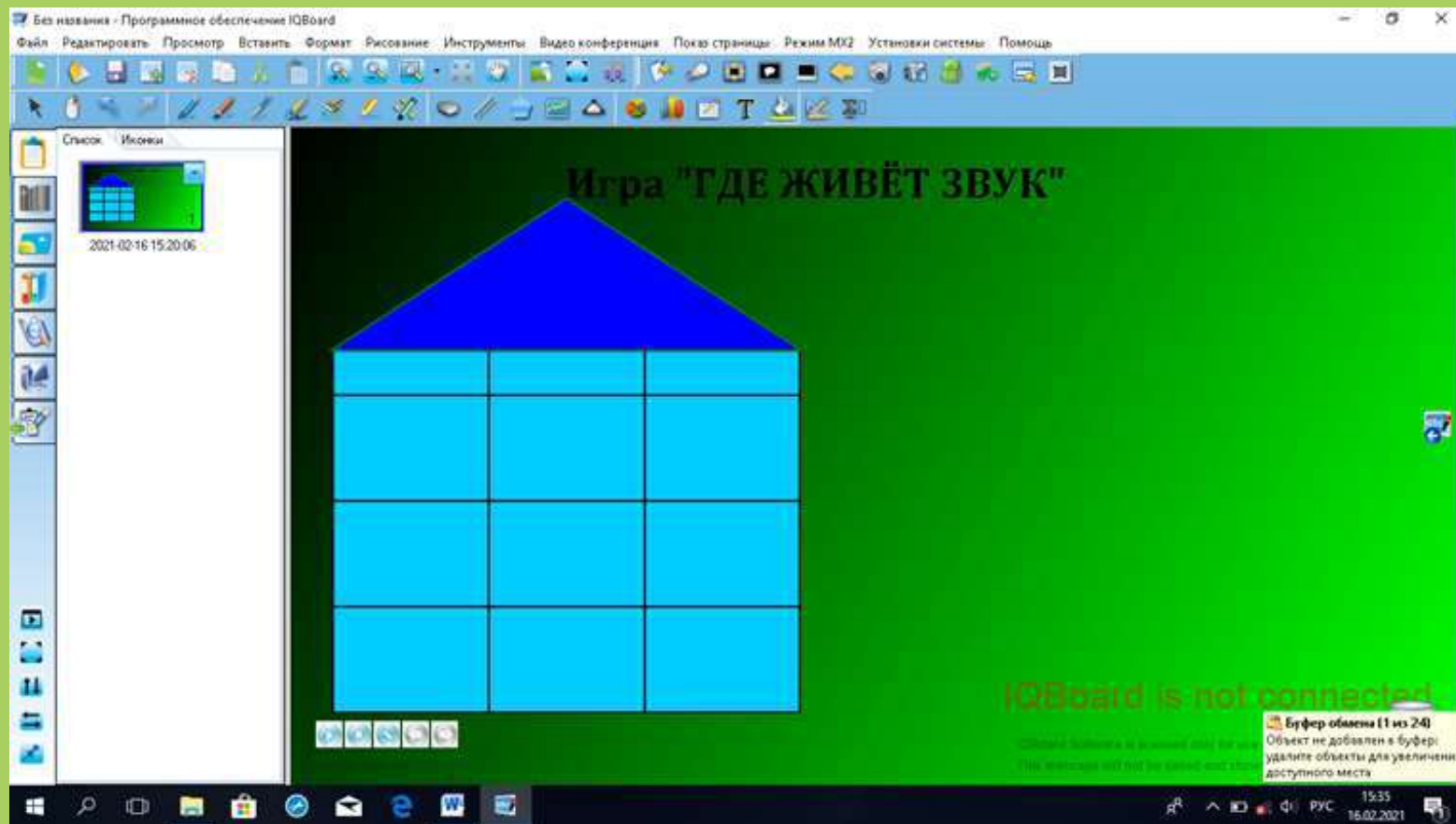
Шаг № 7 После того, как таблица приобрела цвет, необходимо вставить геометрическую фигуру треугольник, для этого в верхней панели инструментов выбрать кнопку с изображением многоугольника, в появившемся окне выбираем изображение треугольник и нажимаем на него. Дальше нужно нажать на свободное пространство на игровом поле, после чего появится треугольник. Размер треугольника можно регулировать, путём нажатия правой кнопки на его углы



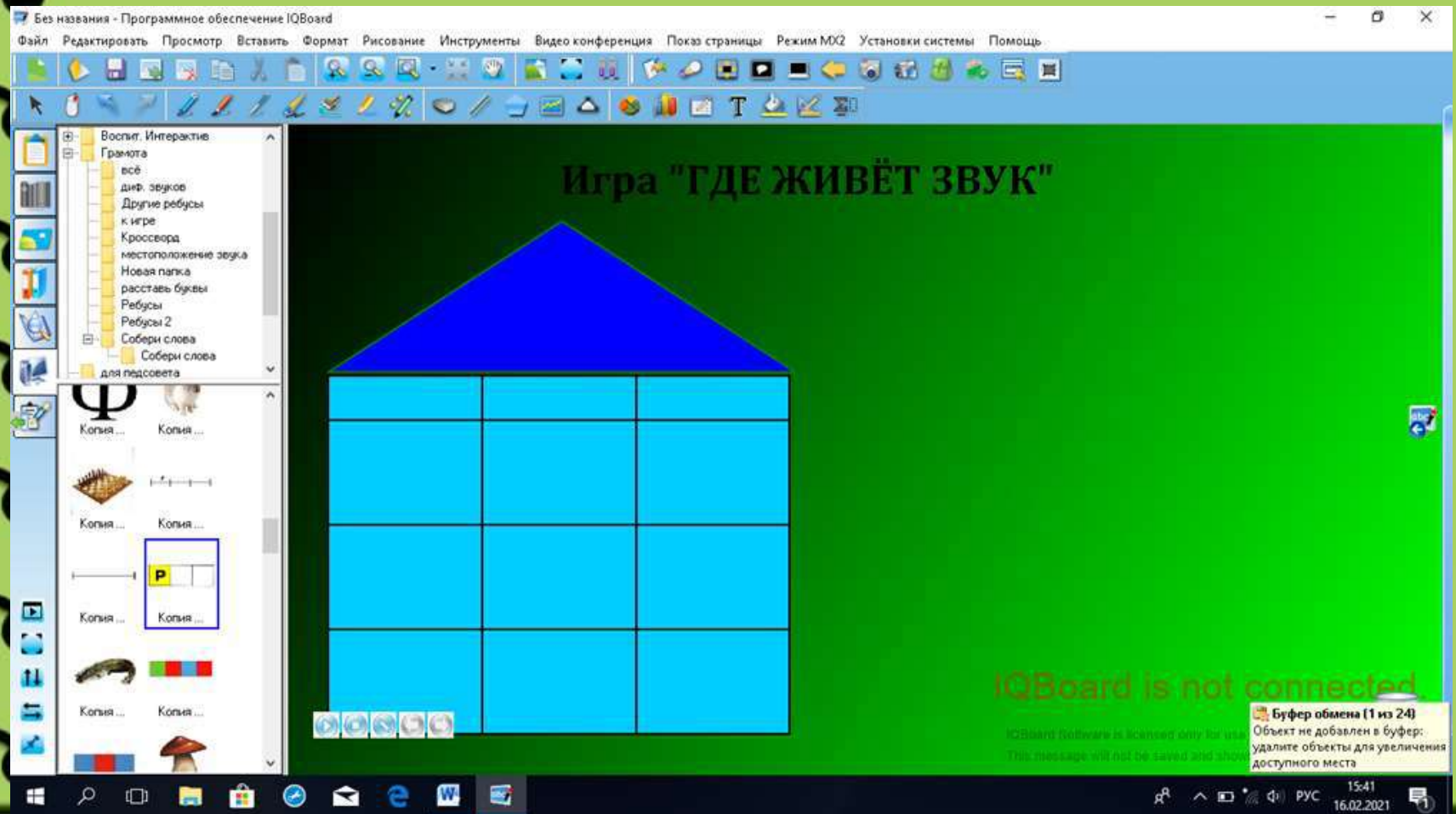
Шаг № 8 Появившийся треугольник располагаем над таблицей. Чтобы закрепить его местоположение, необходимо нажать на треугольник, в появившейся мини- панели нажать на изображение замка- блокировка



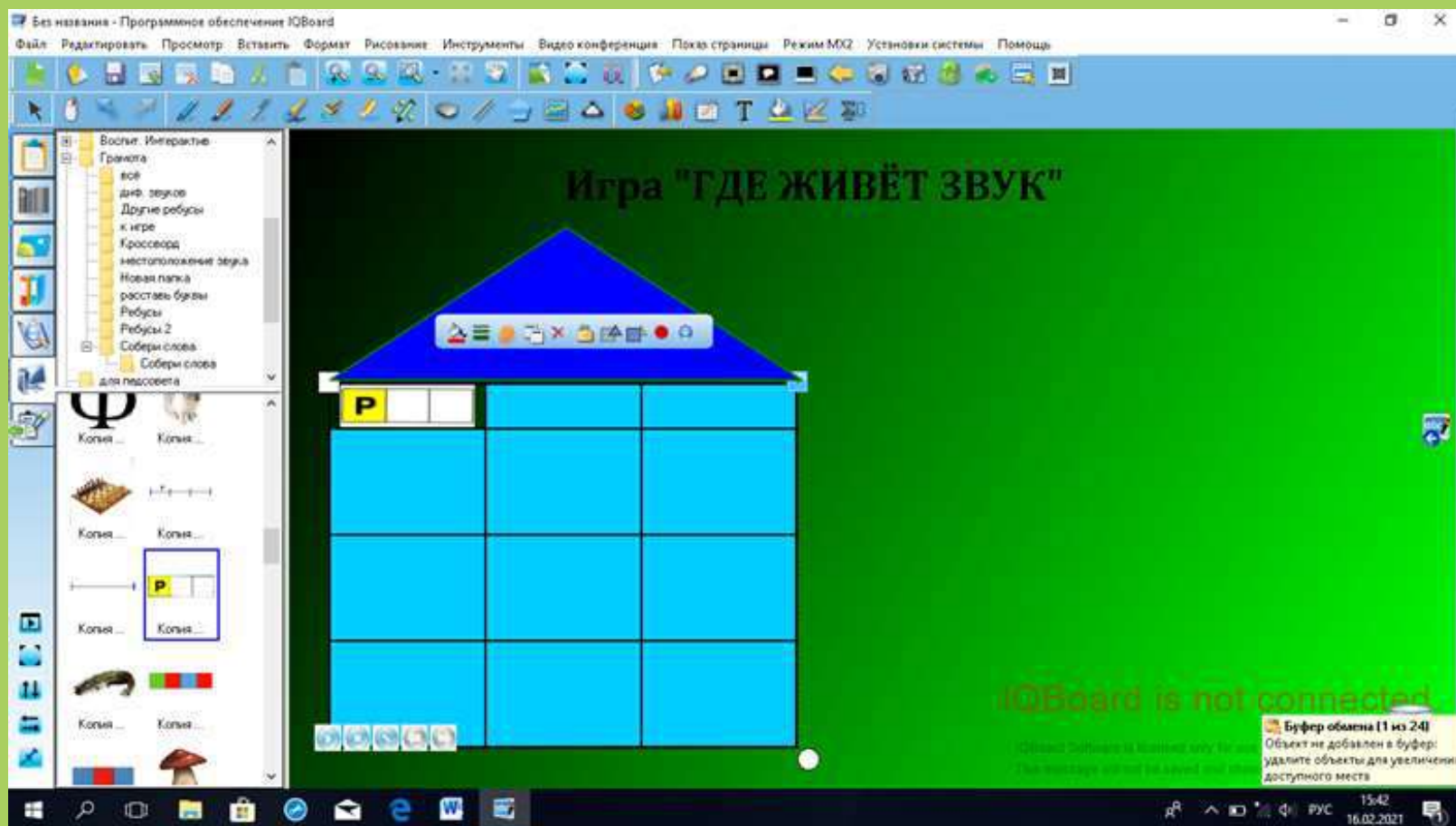
Шаг № 9 Затем необходимо раскрасить треугольник. Для этого в верхней панели нажимаем на значок с изображением кувшина, в появившемся окне выбираем цвет, далее нажимаем на треугольник, треугольник приобретает заданный цвет



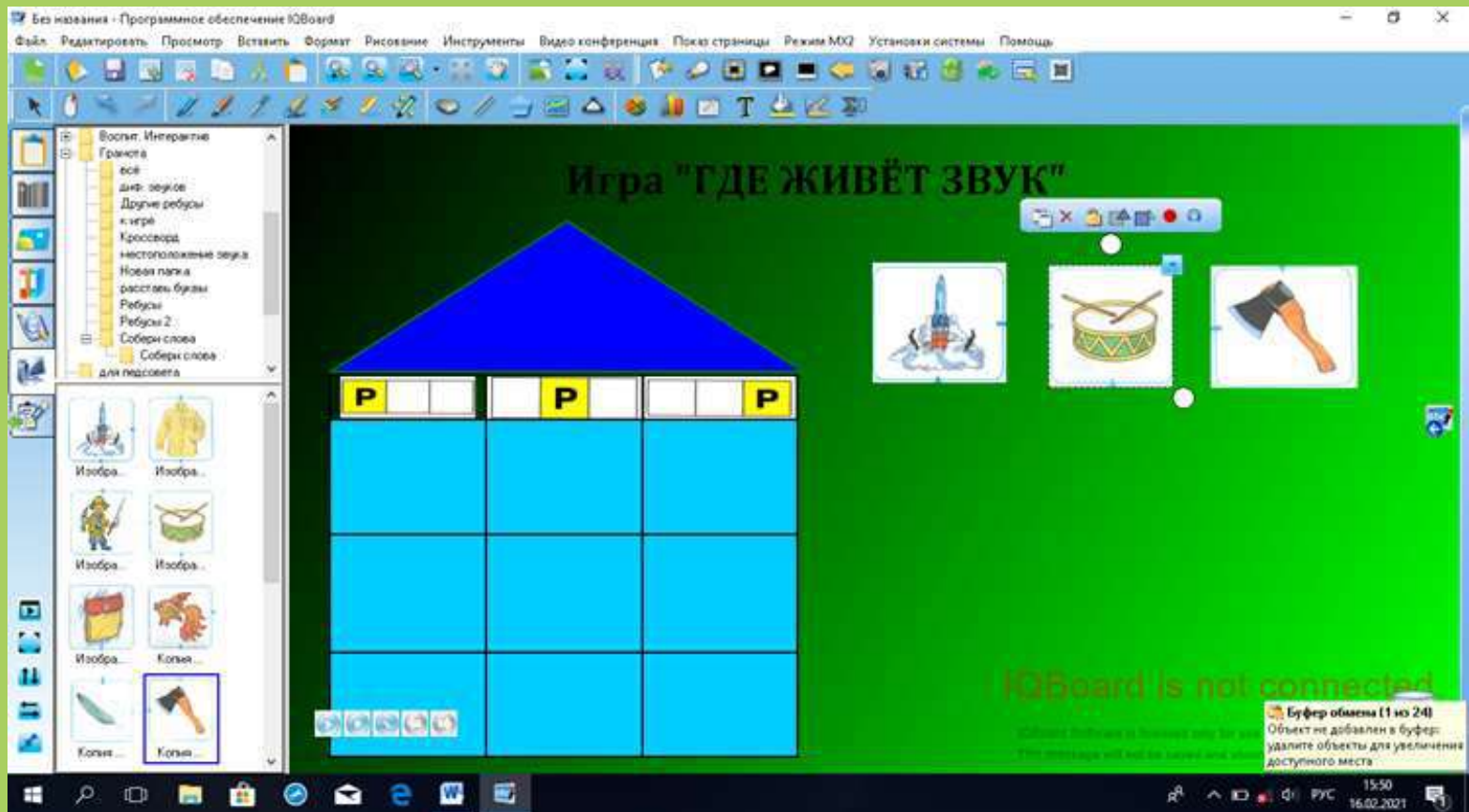
Шаг № 10 Необходимо открыть папку с электронными изображениями, для этого нажимаем на левой панели значок с изображением компьютера, в появившемся окне слева выбираем папку с картинками, нажимаем на нужную картину, выделяете её, затем нажимаете на свободное пространство игры и изображением появляется на игровом поле.



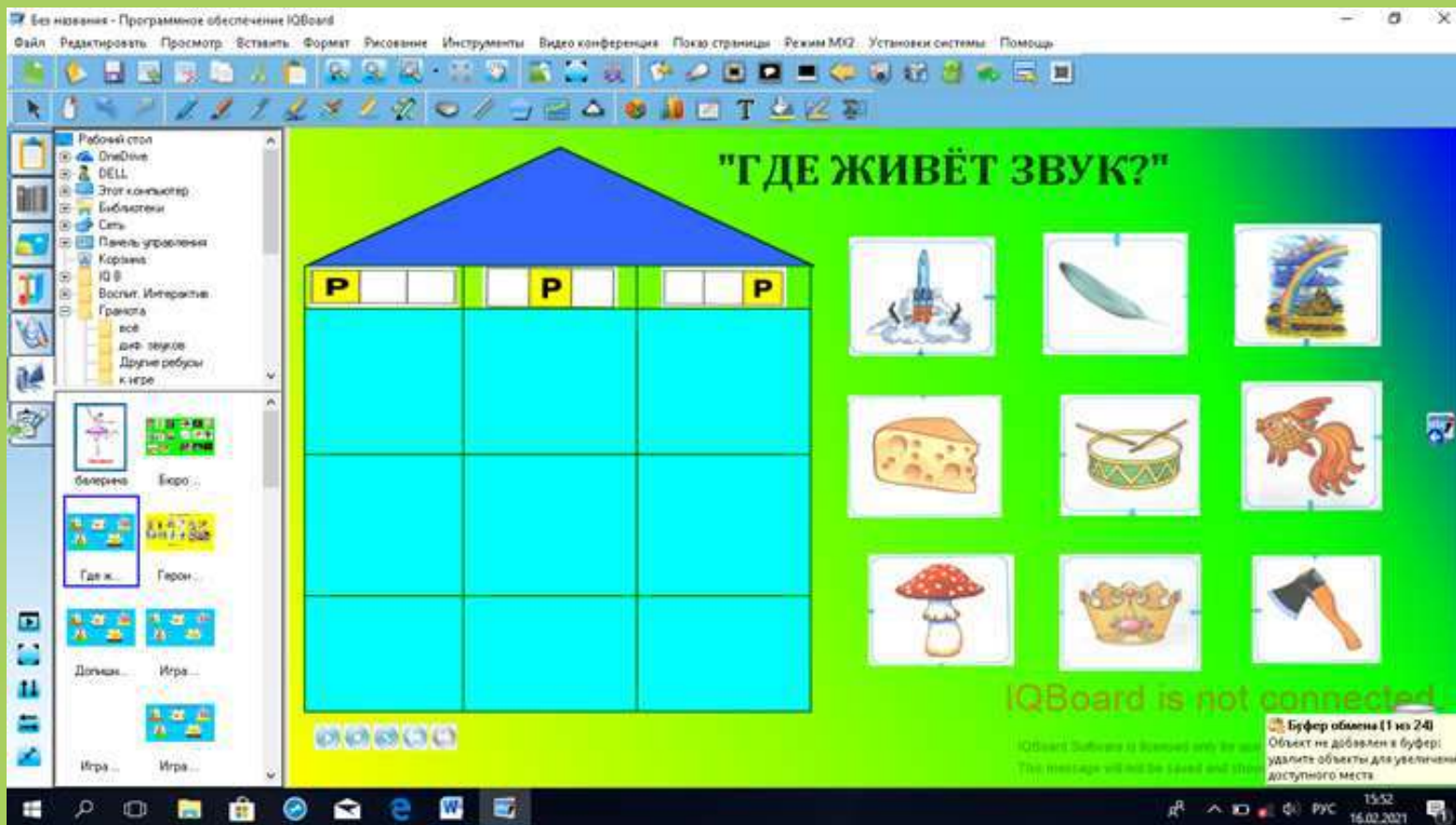
Шаг № 11 Для того, чтобы расположить картинку в конкретной ячейке таблицы, нужно нажать на картинку и переместить ее к ячейке



Шаг № 12 Затем извлекаем из папки другие изображения. Для этого выбираем в окне слева необходимые картины, выделяем их, нажимаем на свободное пространство на игровом поле и картины появляются. Для того, чтобы поменять местоположение картины, необходимо на нее нажать и переместить в нужное место

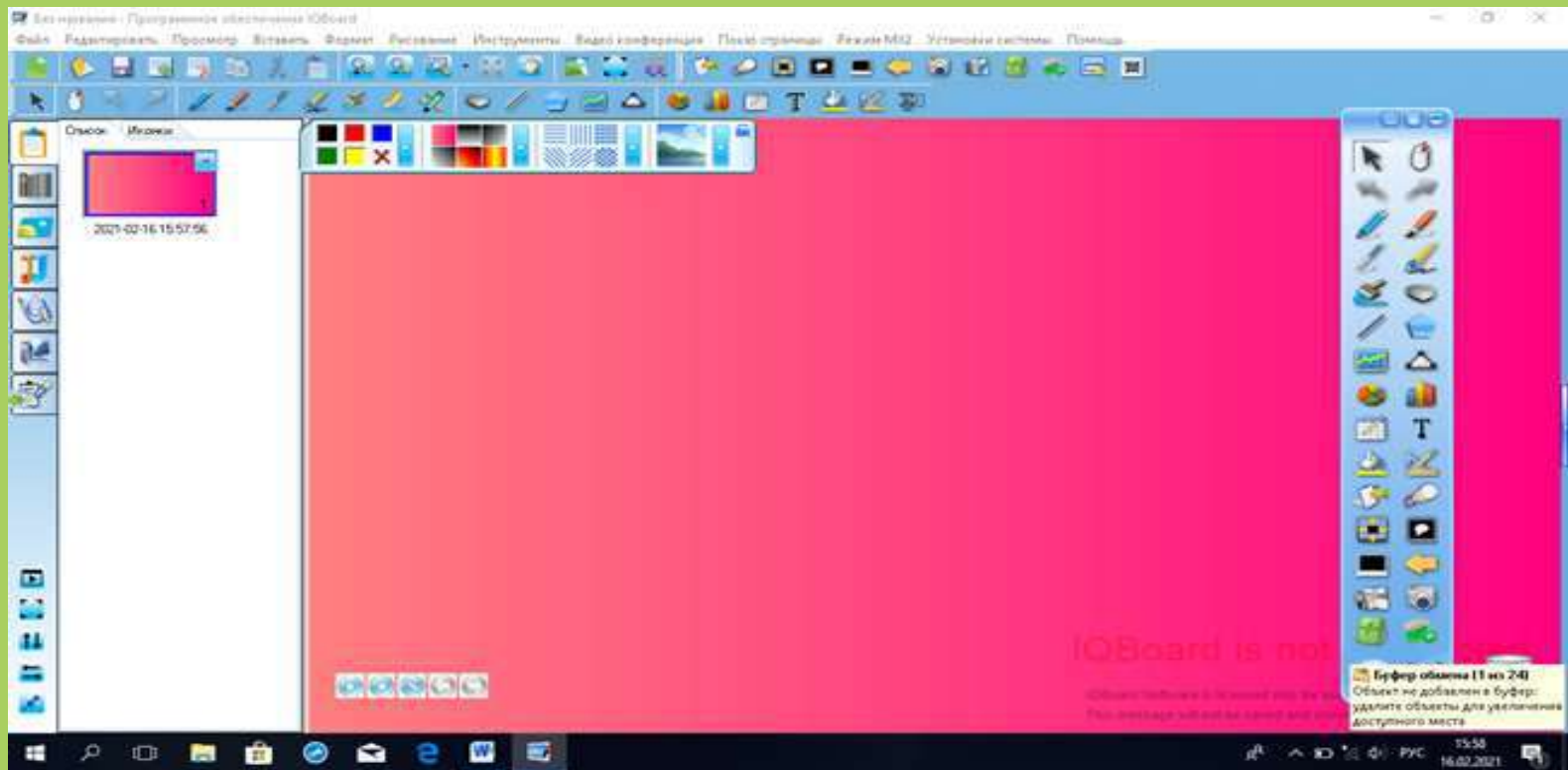


Шаг № 13 Когда игра готова, нажимаем в верхней панели на значок файл, выбираем функцию сохранить как, печатаем название игры, сохраняем

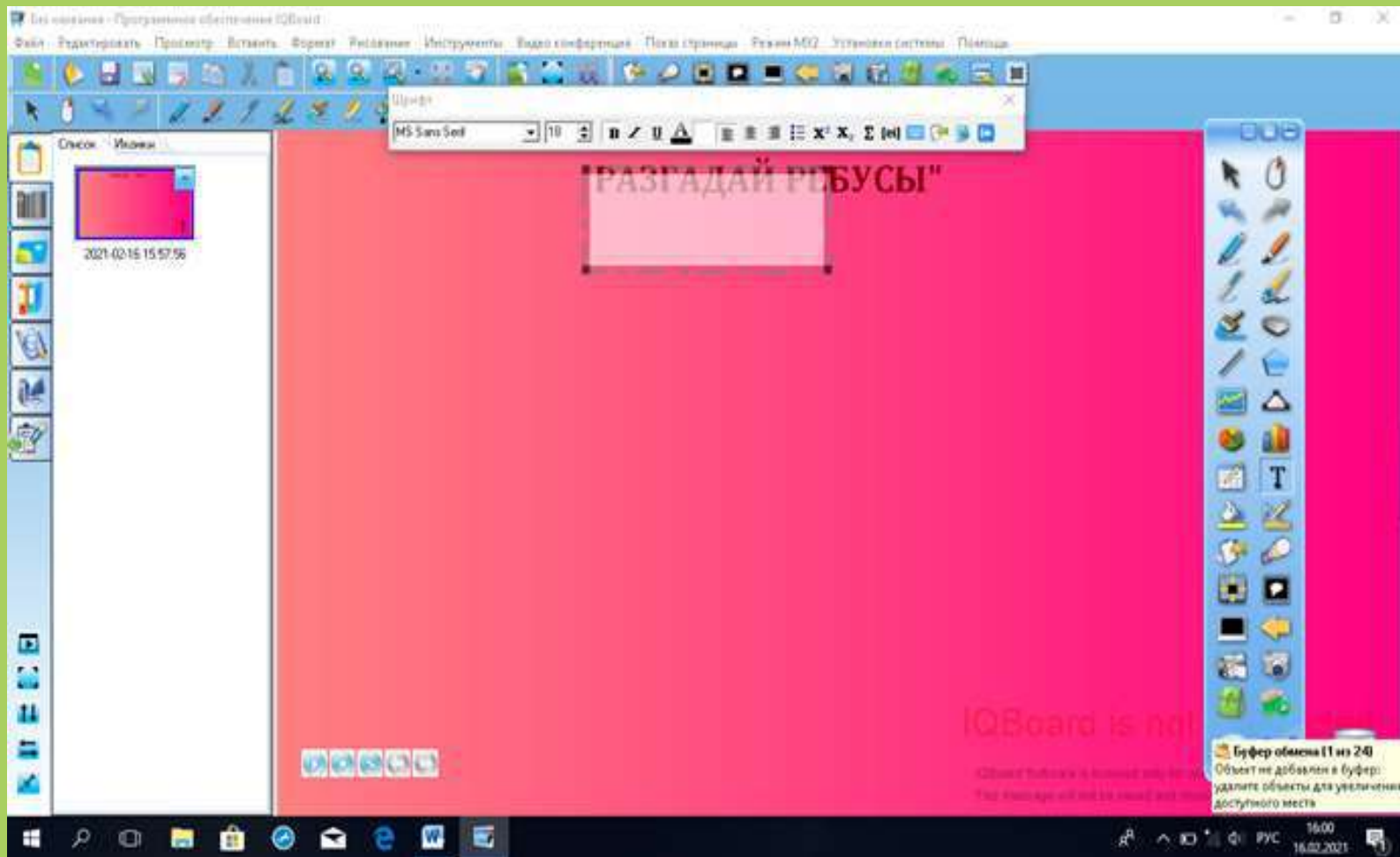


Следующая игра называется «Разгадай ребус», при создании этой игры используются манипуляции с геометрическими фигурами

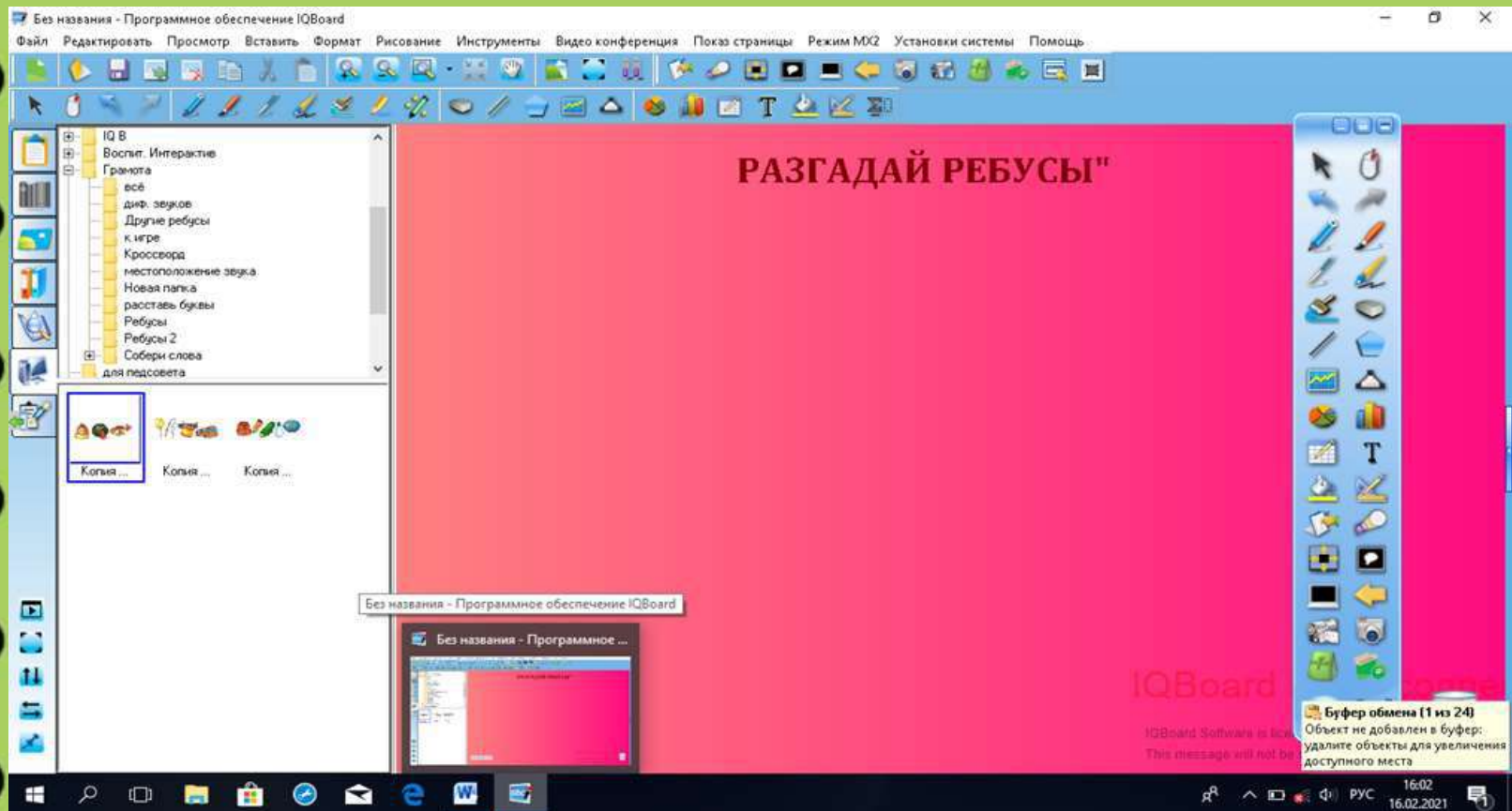
Шаг № 1 Как и в создании предыдущих игр, начинаем с выбора фона игры. Для этого в верхней панели нажимаем значок вставить, выбираем функцию фон страницы, в появившемся окне выбираем цвет фона будущей игры.



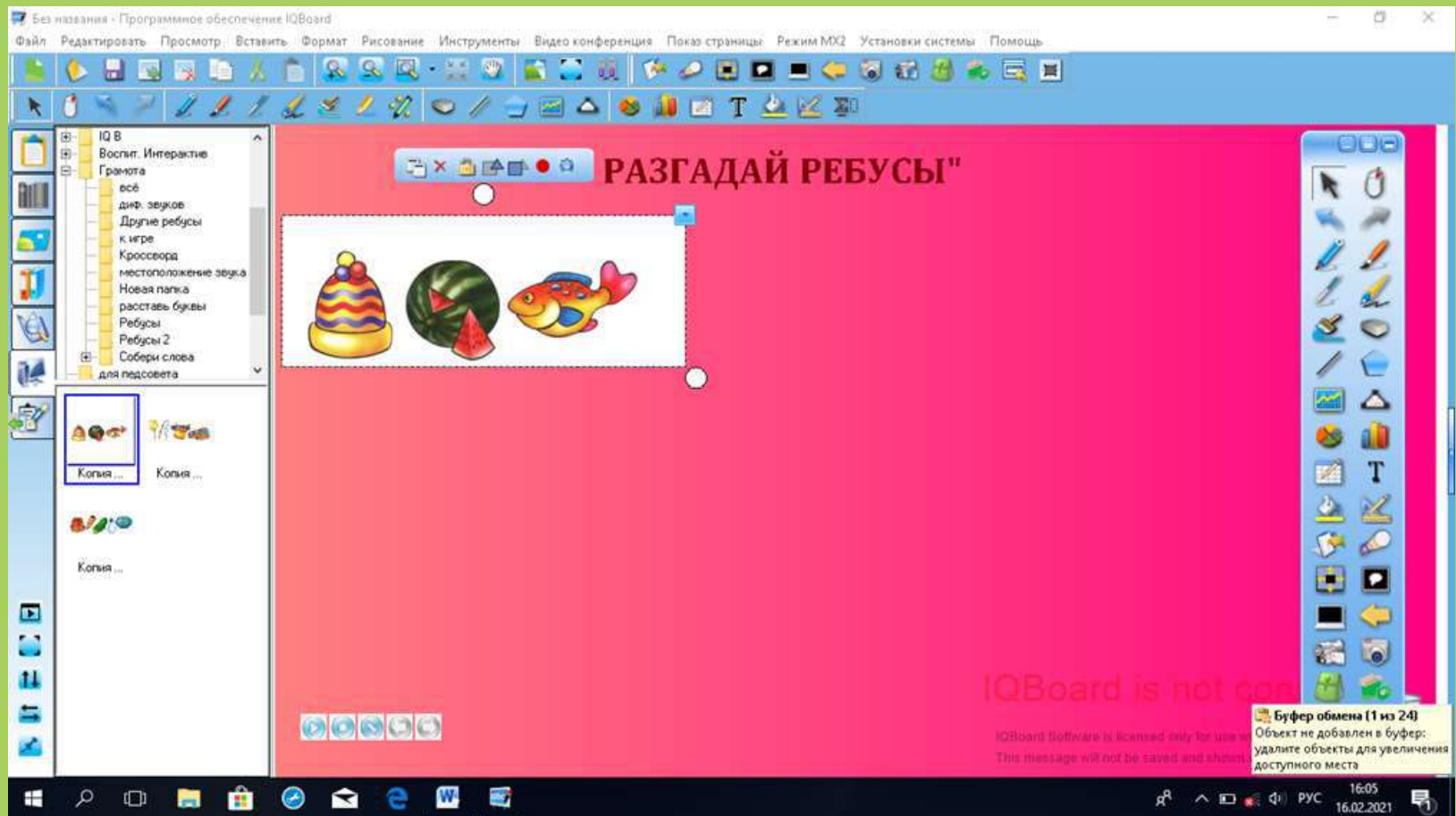
Шаг № 2 Затем необходимо напечатать название игры, нажимаем в верхней панели значок Т, выбираем тип шрифта, размер, цвет, печатаем название игры



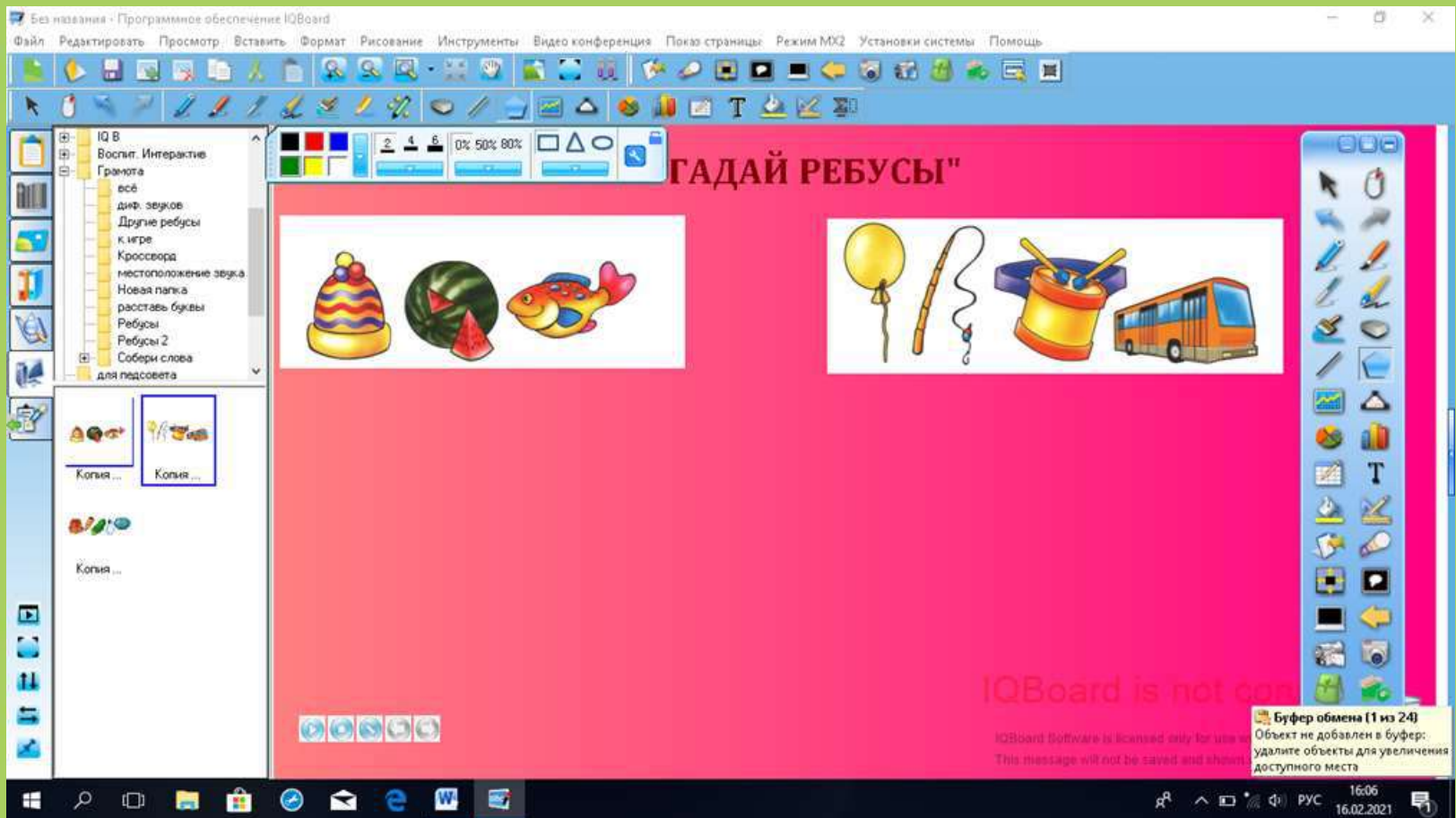
Шаг № 3 Необходимо извлечь из папки на рабочем столе картинки. Для этого нажимаем на панели слева значок компьютера, появляются папки, нажимаем на название нужной папки- появляются изображения



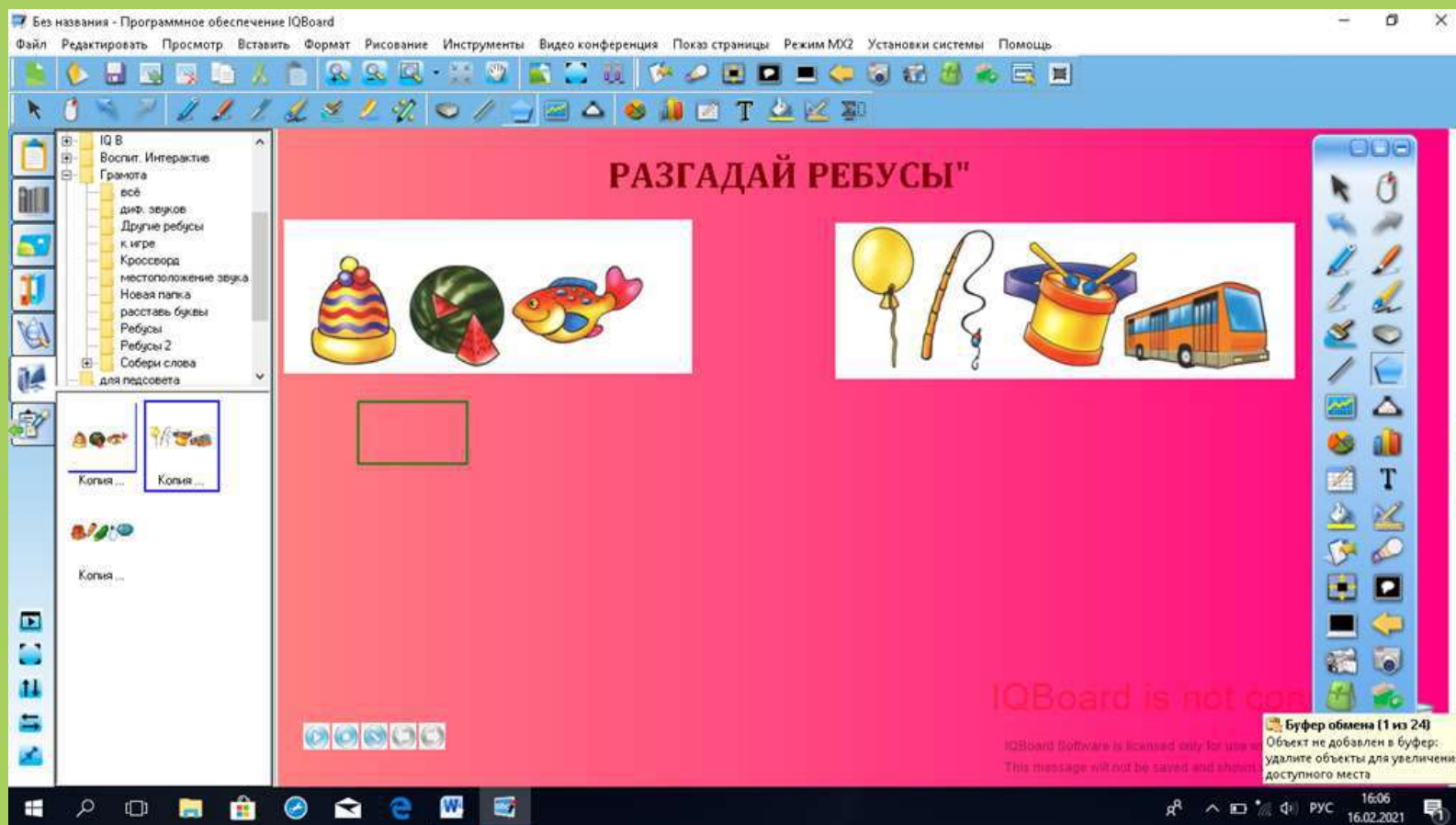
Шаг № 4 Для того, чтобы изображение из папки появилось на поле игры, необходимо выделить картину, нажав на нее, затем нажать на свободное пространство игры и картина появится на игровом поле



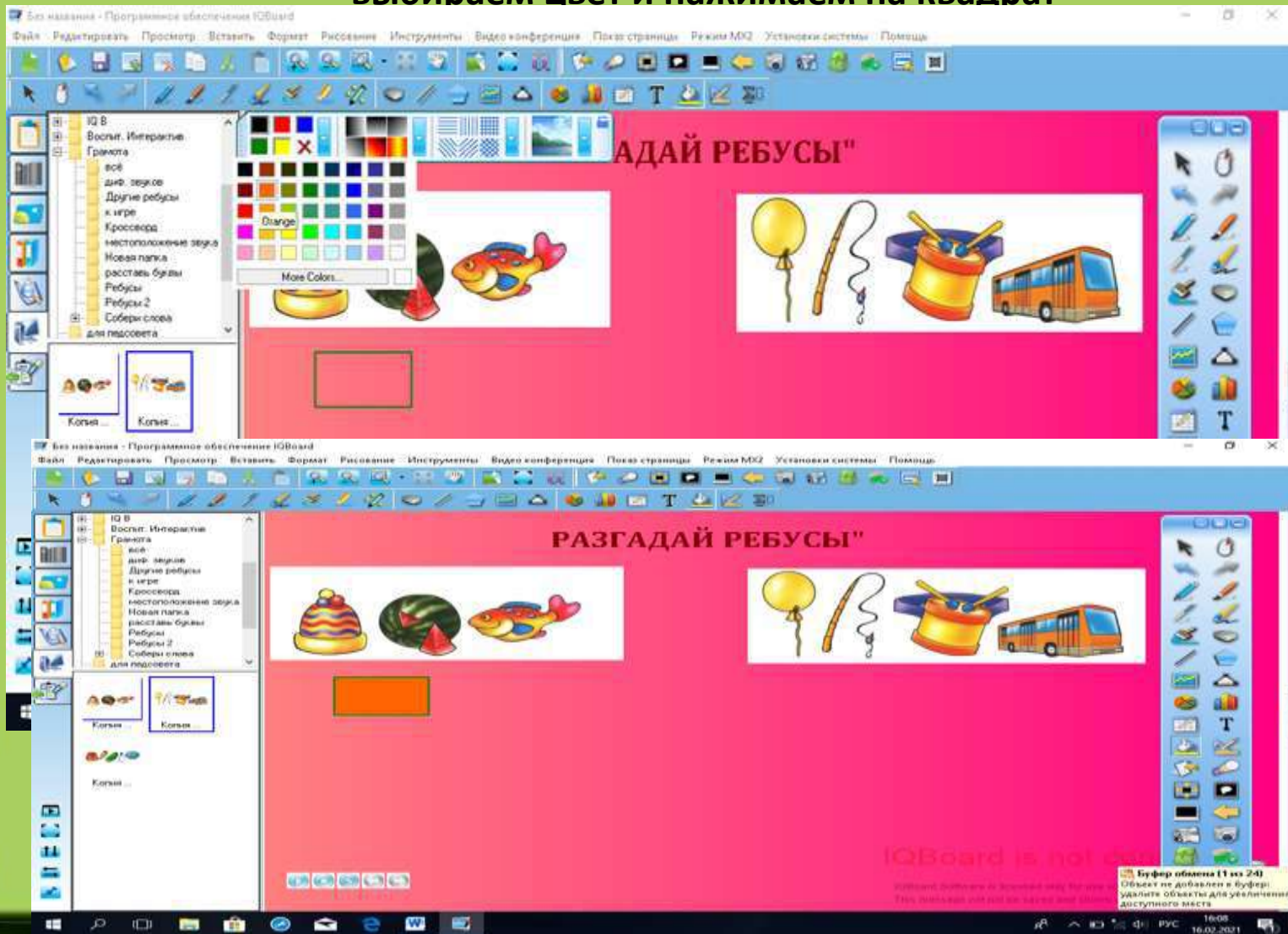
Шаг № 5 Когда картины размещены на игровом поле необходимо вставить квадрат. Для этого в верхней панели инструментов нажимаем на значок многоугольника, появляется окно в котором можно выбрать любую геометрическую фигуру, нажимаем на квадрат



Шаг № 6 После того, как мы нажали на квадрат нажимаем на свободное поле игры и квадрат появляется.

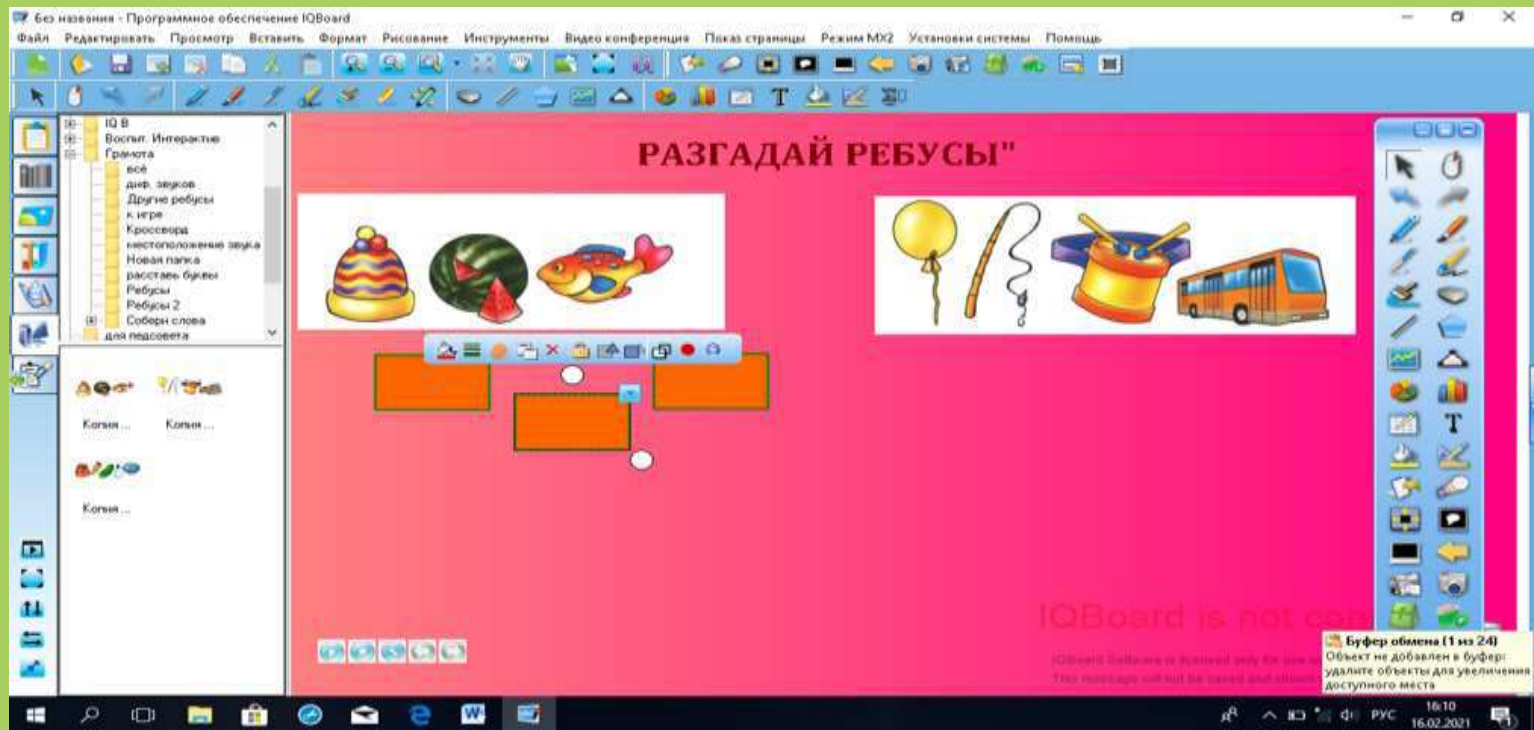


Шаг № 7 Необходимо выбрать цвет геометрической фигуры, для этого на верхней панели нажимаем на изображение кувшина, в появившемся окне выбираем цвет и нажимаем на квадрат

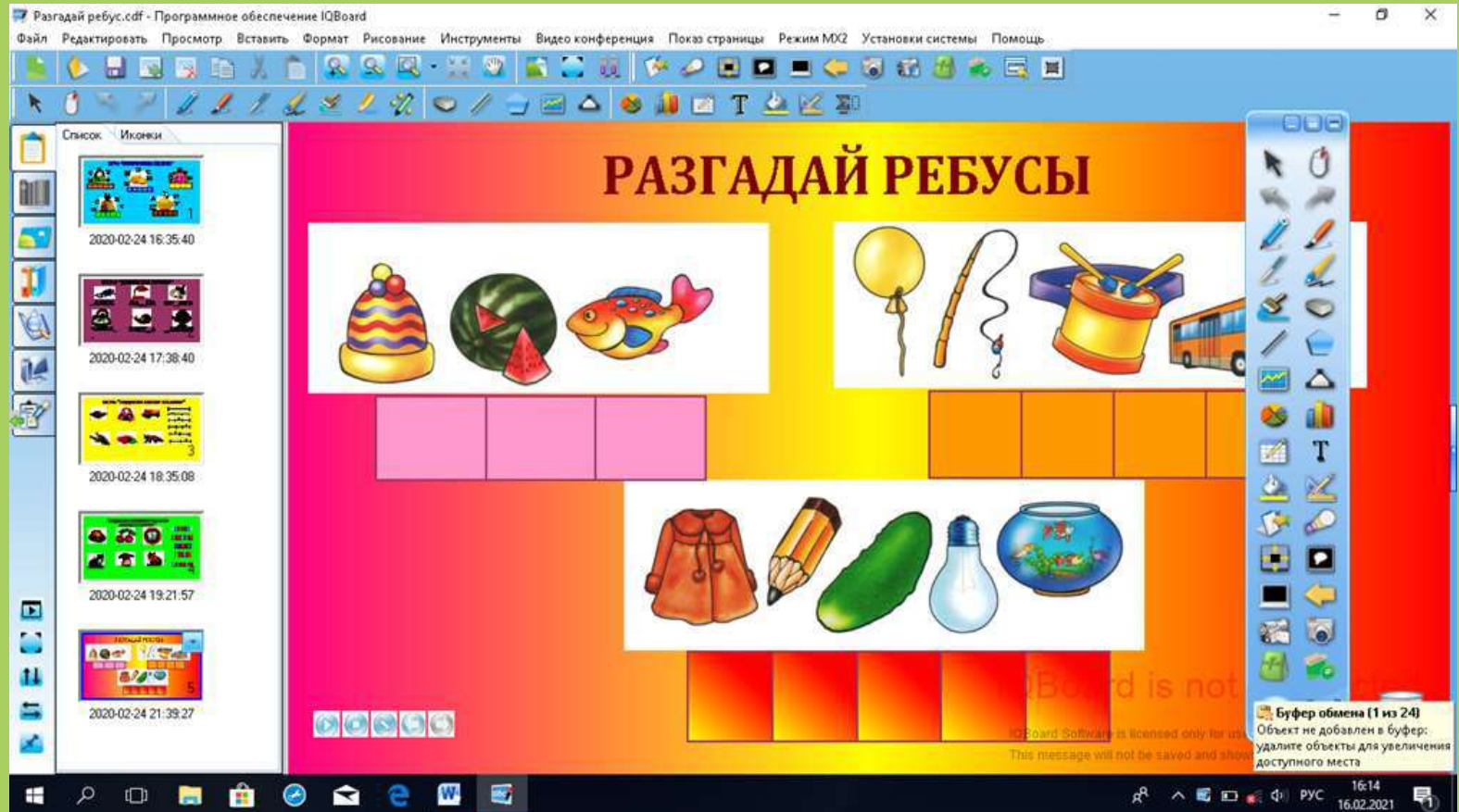


Шаг № 8 Теперь необходимо увеличить число квадратов до количества звуков- букв в слове. Для этого нажимаем на квадрат, в появившейся мини- панели выбираем функцию клонировать, появляется точно такой же квадрат. Путём клонирования увеличиваем количество квадратов до нужного числа.

Готовые квадрата можно расположить в любом месте игры, для этого нужно нажать на квадрат и переместить под картинкой. Чтобы квадраты не двигались их необходимо закрепить, нажимаем на квадрат, в появившейся мини- панели выбираем значок замка, нажимаем на него.

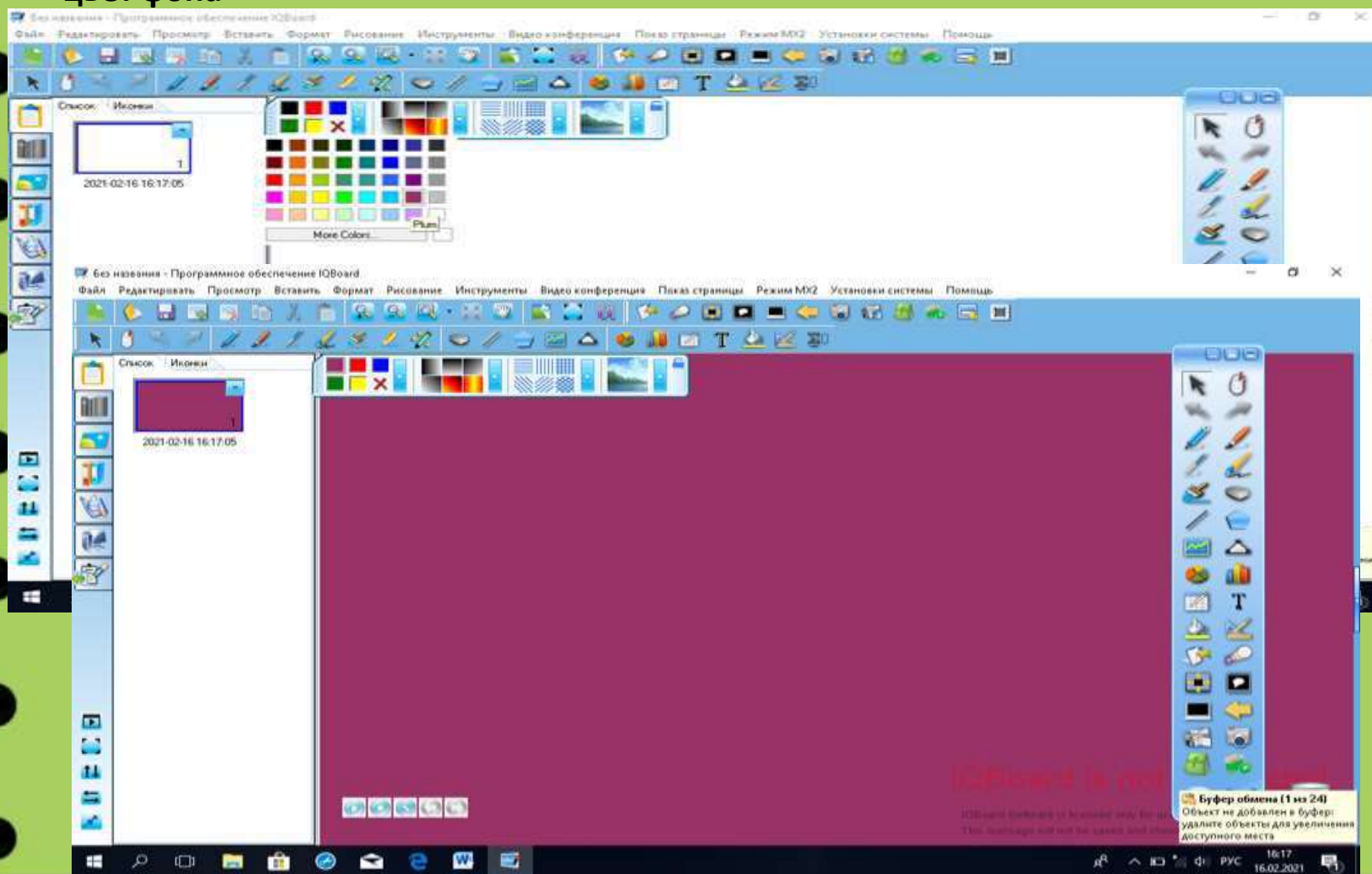


Шаг № 9 Готовую игру необходимо сохранить, в верхней панели задач выбираем функцию файл, сохранить как, вводим название игры, сохраняем.

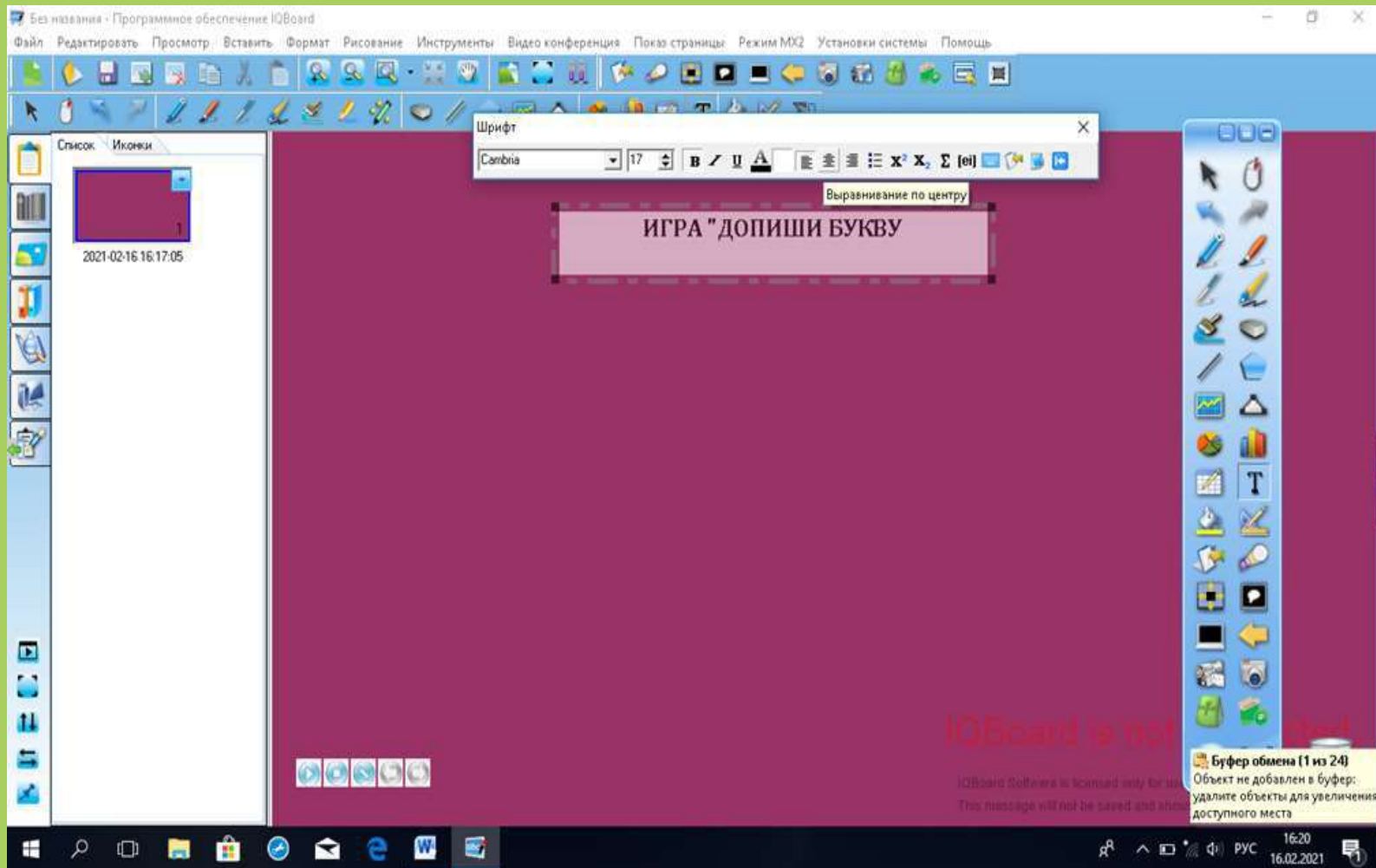


Следующая игра называется «Допиши букву», в этой игре используется печатный текст на игровом поле.

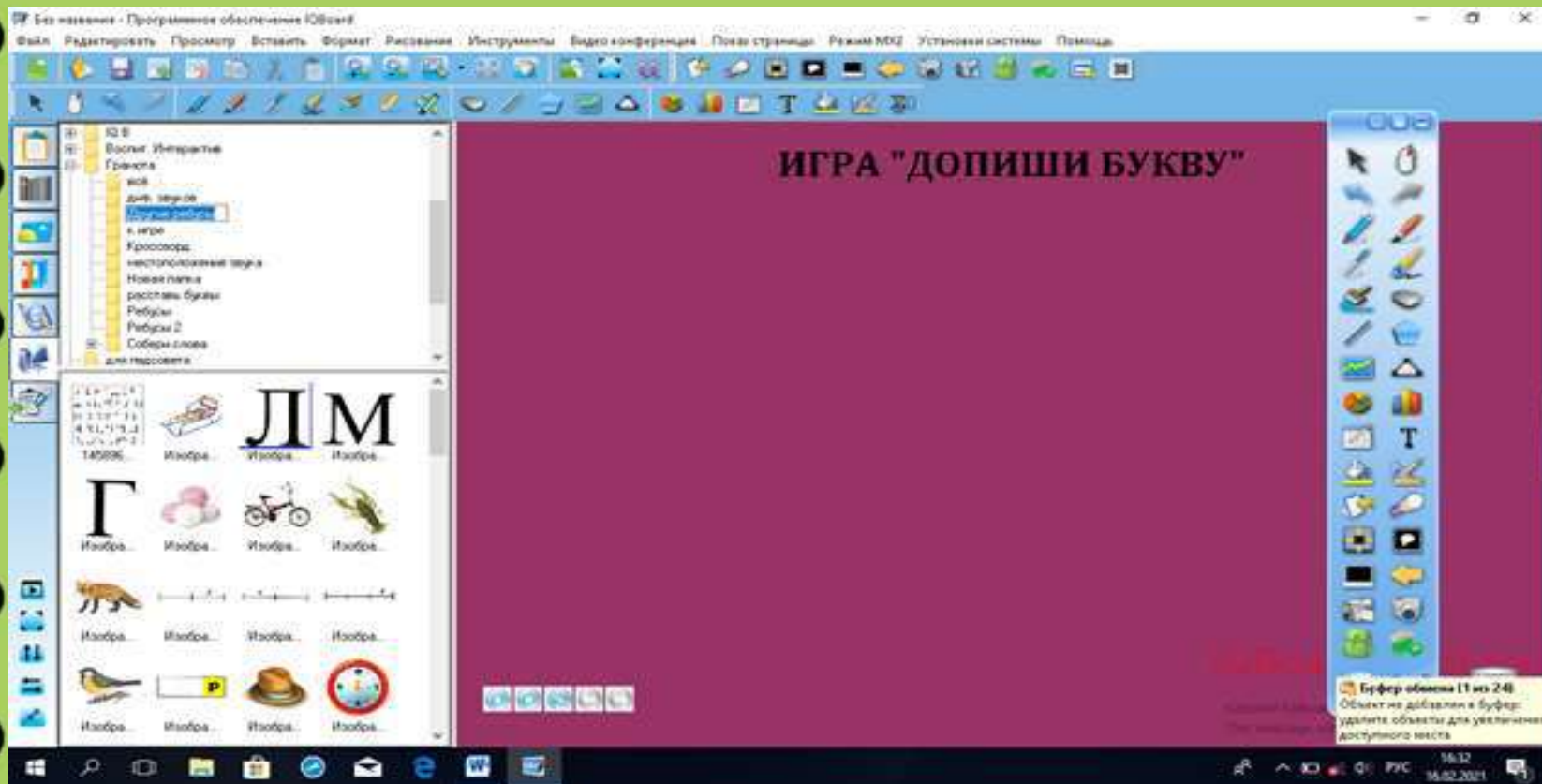
Шаг № 1 Как и в предыдущих играх выбираем фон игры, нажимаем в верхней панели функцию вставка, выбрать фон страницы, в появившемся окне выбираем цвет фона



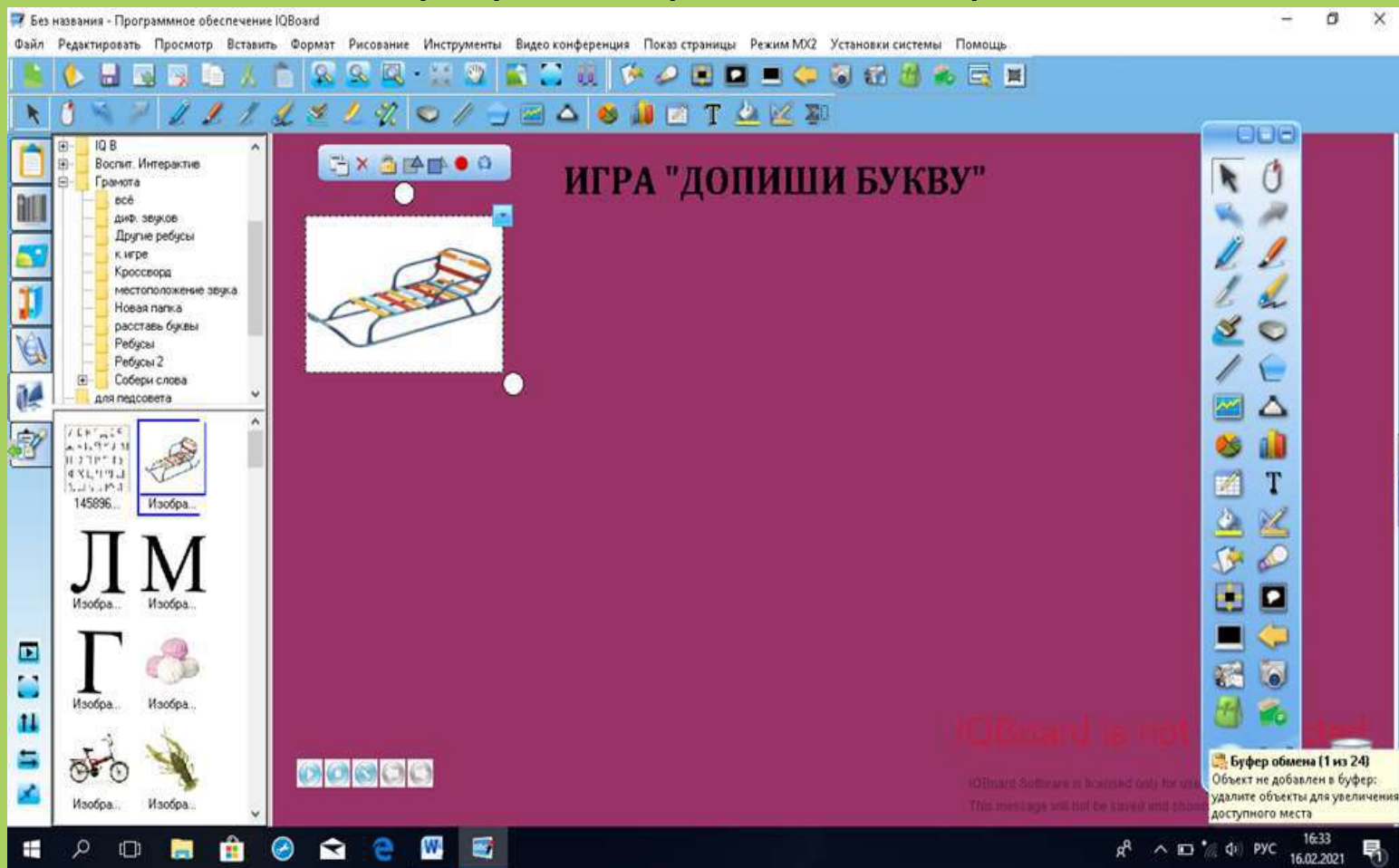
Шаг № 2 Печатаем название игры, нажимаем в верхней панели значок T, выбираем тип шрифта, размер и цвет



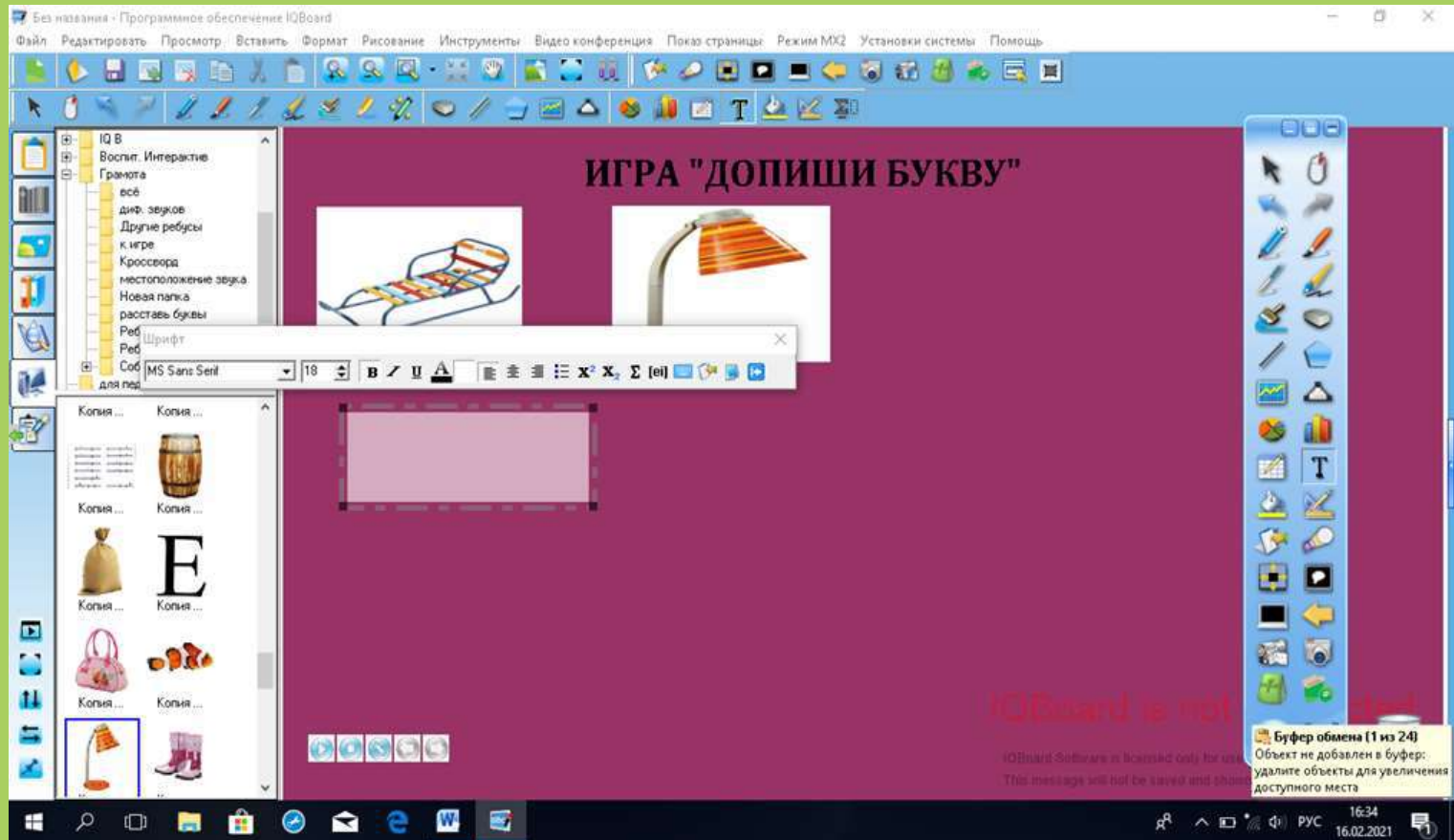
Шаг № 3 Как и в предыдущих играх извлекаем картины из папки. Для этого в левой части панели нажимаем на изображение компьютера, из появившихся папок выбираем нужную, нажимаем на нее, появляются картинки



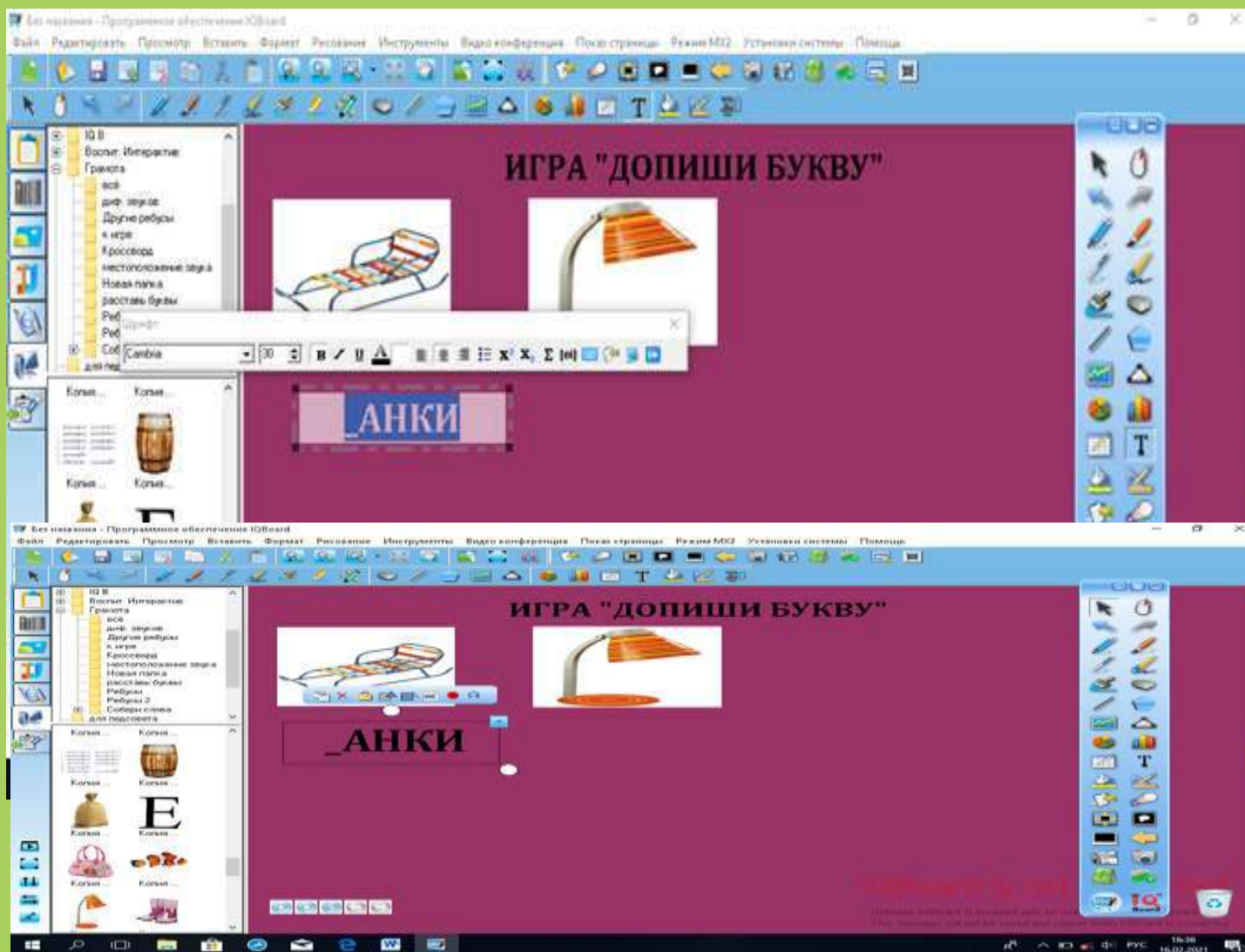
Шаг № 4 Извлекаем из папки картинку на игровое поле, для этого нажимаем на картинку в левой части панели, выделяем ее, нажимаем на свободное пространство игры, появляется картинка



Шаг № 5 Необходимо добавить надпись под картиной. Для этого нажимаем на верхней панели инструментов значок Т, выбираем тип, размер, цвет шрифта, печатаем слово



Шаг № 6 Когда слово напечатано, увеличиваем его размер. Для этого нажимаем на правый угол слова и растягиваем до нужного размера. Затем нажимаем на само слово перемещаем его и располагаем под картиной



Шаг № 7 Готовую игру сохраняем, выбирая в верхней панели инструментов функцию файл, сохранить как, сохраняем игру

