

Scientific journal
PHYSICAL AND MATHEMATICAL EDUCATION
 Has been issued since 2013.

ISSN 2413-158X (online)
 ISSN 2413-1571 (print)

Науковий журнал
ФІЗИКО-МАТЕМАТИЧНА ОСВІТА
 Видається з 2013.



<http://fmo-journal.fizmatsspu.sumy.ua/>

Васько О.О. Створення інтерактивних дидактичних ігор засобами Microsoft Office Power Point. Фізико-математична освіта. 2019. Випуск 3(21). С. 25-31.

Vasko O. Creation of interactive didactic games by means of Microsoft Office Power Point. Physical and Mathematical Education. 2019. Issue 3(21). P. 25-31.

DOI 10.31110/2413-1571-2019-021-3-004
 УДК 37.091.64:004.415

О.О. Васько

Сумський державний педагогічний університет імені А.С.Макаренка, Україна
 Vasko.Olga@gmail.com
 ORCID: 0000-0001-5241-0958

СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЗАСОБАМИ MICROSOFT OFFICE POWER POINT

АНОТАЦІЯ

Формулювання проблеми. Реформування середньої освіти визначає зміни у підходах до навчання, зокрема організацію освітнього процесу із застосуванням діяльнісного підходу на інтегровано-предметній основі з переважанням ігрових методів навчання для початкової школи. Широкого загалу в молодших школярів набули електронні дидактичні ігри, які дозволяють реалізувати виклики Нової української школи і відповідають сучасним тенденціям інформатизації освіти. Тому, проблема створення і застосування інтерактивних дидактичних ігор відповідно до мети навчання є однією із задач підготовки педагогів. Метою статті є висвітлення технології створення інтерактивних дидактичних ігор для початкової школи засобами Microsoft Office Power Point.

Матеріали і методи. У процесі дослідження використано теоретичні (аналіз і систематизація науково-педагогічної літератури, нормативно-правових документів, інструктивно-методичних матеріалів) та емпіричні (вивчення й узагальнення вітчизняного і зарубіжного досвіду, обґрунтування вибору середовища для створення інтерактивних дидактичних ігор, аналіз і самооаналіз процесу і результату їх створення) методи дослідження, які дали можливість визначити технологію створення дидактичних ігор засобами Microsoft Office Power Point.

Результати. В дослідженні уточнено поняття «електронна дидактична гра». На підставі порівняння понять «дидактична гра», «електронні засоби навчання» встановлено особливості електронних дидактичних ігор та їх структуру. Представлено алгоритм створення інтерактивних дидактичних ігор засобами Microsoft Office Power Point. Розглянуто особливості роботи на кожному із його кроків.

Висновки. Впровадження нових інформаційних технологій в освіту зумовило появу електронних дидактичних ігор. Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор засобами Microsoft Office Power Point представляє собою поетапний процес і ґрунтується на використанні таких інструментів як анімація і тріггер.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: дидактична гра, Microsoft Office Power Point, інформатизація освіти, електронні засоби навчання, початкова школа.

ВСТУП

Постановка проблеми. У 2016 році затверджено концепцію «Нова українська школа», яка визначає напрям реформування середньої освіти. Реформа орієнтована на те, щоб зробити випускника конкурентноздатним у XXI-му столітті – випустити зі школи всебічно розвинену, здатну до критичного мислення цілісну особистість, патріота з активною позицією, інноватора, здатного змінювати навколишній світ та вчитися впродовж життя (nvs.org.ua). Відповідно до сказаного, змінено підходи до навчання. Наголошується на суб'єктності учіння, необхідності оволодіння учнями способами навчальної діяльності, досвіді взаємодії з іншими людьми. Тобто мета реформи – створити систему освіти, в якій дитина отримує набір навичок, а не багаж знань, які важко застосувати в реальному житті, говорить Л. Гриневич.

Формула Нової школи складається з 9 компонентів, одним із яких є сучасне освітнє середовище, яке забезпечить необхідні умови, засоби і технології для навчання учнів, освітян, батьків не лише в приміщенні навчального закладу. У Концепції, наголошується, що вільному розвитку сприяє творче середовище. Зміні підлягають фізичне просторово-предметне оточення, програми та засоби навчання. Організація нового освітнього середовища потребує широкого використання нових ІТ-технологій, нових мультимедійних засобів навчання (Нова українська школа, 2017).

Реформування середньої освіти розпочалося із початкової школи. Дидактичні ігри займають одне з провідних місць в освітньому процесі початкової школи. Про ефективність їх застосування для навчання молодших школярів

говориться багато, зокрема в роботах Ш. Амонашвілі, Н. Бібік, М. Вашуленка, Б. Друзя, О. Савченко, Г. Цукерман та інших переконливо це обґрунтовується.

Стрімка інформатизація освіти впливає на зміст, організаційні форми і методи навчання та управління навчально-пізнавальною діяльністю учнів, приводить до зміни діяльності учнів, учителів. Інформатизація освіти передбачає широке та ефективне впровадження і використання інформаційно-комунікаційних технологій при здійсненні освітньої, наукової та інших функцій притаманних освітній галузі.

Застосування інтерактивних дидактичних ігор у навчанні молодших школярів стає одним із пріоритетних напрямів, оскільки дозволяє реалізувати виклики Нової української школи і відповідає сучасним тенденціям інформатизації освіти. Тому, проблема створення і застосування інтерактивних дидактичних ігор відповідно до мети навчання є однією із задач підготовки педагогів до впровадження ідей Нової української школи.

Аналіз актуальних досліджень. Застосування інформаційно-комунікаційних технологій у навчальному процесі закладів освіти широко досліджується, зокрема такими науковцями як Ю. Биков, М. Жалдак, О. Кивлюк, Н. Морзе, С. Раков, О. Співаковський та ін. Використання їх у практиці початкової школи розглядається в роботах В. Андрієвської, Є. Богомоллова, Л. Івасишиної, А. Ершова, Н. Листопад, Й. Ривкінда, Ф. Ривкінд, С. Сковрцової, Н. Толяренко, В. Шакоцько, О. Шиман та ін.

В. Биков говорить про інформатизацію освіти, як справжню революцію в освіті, в якій, спираючись на здобутки класичної психолого-педагогічної науки, розробляються специфічні завдання створення і ефективного впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в освітню практику (Биков, 2002).

У працях М. Цветкової, Д. Зарецького, З. Зарецької, С. Кузнецова, Ю. Первіна розкривається проблема створення інформаційного середовища початкової школи. Розробка освітніх електронних ресурсів розглядається в працях О. Башмакова, О. Осіна, А. Рудакова.

Не зважаючи на чисельні дослідження з проблеми застосування інформаційно-комунікаційних засобів у навчальному процесі початкової школи, у науково-педагогічній літературі не достатньо висвітлена проблема практичної підготовки вчителів до самостійної розробки електронних засобів навчального призначення. Не зважаючи на те, що на сьогодні застосування певних електронних засобів навчання в навчальному процесі є стандартною ситуацією, якою вже нікого не здивує, і вчителі на належному рівні володіють найбільш поширеними інструментами створення дидактичних засобів, такими як Microsoft Office Word, Microsoft Office Power Point, Adobe Flash, практика свідчить, що використання названих інструментів здебільшого є функціонально обмеженим, більшість можливостей залишається не використаними.

З огляду на сказане, **метою статті** є висвітлення технології створення інтерактивних дидактичних ігор для початкової школи засобами Microsoft Office Power Point.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

У процесі дослідження використано теоретичні (аналіз і систематизація науково-педагогічної літератури, нормативно-правових документів, інструктивно-методичних матеріалів) та емпіричні (вивчення й узагальнення вітчизняного і зарубіжного досвіду, обґрунтування вибору середовища для створення інтерактивних дидактичних ігор, аналіз і самоаналіз процесу і результату їх створення) методи дослідження, які дали можливість визначити технологію створення дидактичних ігор засобами Microsoft Office Power Point.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ОБГОВОРЕННЯ

Проблема дидактичних ігор широко висвітлюється в науково-педагогічній і методичній літературі. Аналіз досліджень свідчить, що дидактична гра розглядається з точки зору різних дидактичних понять:

- як метод навчання (Ю. Бабанский, О. Леонтьев, А. Макаренко, М. Скаткін, В. Сухомлинський, К. Ушинський). Ю. Бабанський, зазначає, що це цінний метод стимулювання інтересу до навчання і засіб, що збуджує інтерес до навчання (Бабанський, 1985).

- як форма навчання (Л. Божович, В. Галанова, С. Козлова, Т. Куликова, О. Усова), оскільки в ній взаємодіють навчальна (пізнавальна) та ігрова (цікава) сторони. Педагог одночасно навчає дітей і бере участь у їхній грі, а діти граючись навчаються. Здатність дидактичної гри навчати і розвивати дитину через ігровий задум, дії і правила О. Усова визначає як автодидактизм (Усова, 2001).

- як дидактичний засіб (Н. Бібік, М. Вашуленко, С. Гончаренко, О. Савченко), який активізує здатність дітей самостійно мислити і діяти, створює атмосферу свободи, творчого розкріпачення в колективі та умови для саморозвитку, дає змогу повніше враховувати вікові особливості дітей молодшого шкільного віку (Савченко, 2002).

Отже, дидактична гра є методом, формою і дидактичним засобом навчання.

Дидактичні ігри, що створюються засобами Microsoft Office Power Point розглядаємо, як електронні засоби навчання. Поняття «електронні засоби навчання» трактується по-різному: навчальні об'єкти, побудовані за допомогою комп'ютерних, телекомунікаційних, або Інтернет-комунікаційних технологій для використання в освітньому процесі (Буртовий, 2014); засоби навчання, що зберігаються на цифрових або аналогових носіях даних і відтворюються на електронному обладнанні (Скрипка, 2007).

З огляду на сказане дидактичні ігри, створювані засобами Microsoft Office Power Point можна вважати електронними дидактичними іграми, яким притаманні всі ознаки дидактичних ігор, а також ті, що характерні для електронних засобів навчання, тобто вони розробляються за допомогою комп'ютерних технологій, зберігаються на цифрових носіях і відтворюються на електронному обладнанні. Електронні дидактичні ігри мають таку ж структуру, що і дидактичні: дидактичне завдання, ігрове завдання, ігрові дії, правила гри, результат гри.

Дидактичне завдання, це один із основних елементів, який підкреслює її навчальний характер, спрямованість на навчально-пізнавальну діяльність. Саме цей компонент відрізняє електронну дидактичну гру від комп'ютерної гри. Дидактичне завдання визначається педагогом відповідно до навчальної мети, але подається у цікавій для дітей формі.

Наприклад, дидактичне завдання – формувати вміння порівнювати предмети за зовнішніми ознаками. Гра представляється дітям як «Що змінилося?». У грі «Допоможи Маші зібрати яблука», дидактичне завдання може бути – формувати табличні випадки додавання віднімання в межах 10 тощо.

Ігрове завдання визначає ігрові дії. Воно стає задачею для дитини. Саме воно викликає бажання і потребу виконати його. Найчастіше саме ігрове завдання і визначає назву гри. Наприклад «Що змінилося?», «Допоможи Маші зібрати яблука», «Знайди пару» тощо.

Ігрове завдання відтворюється гравцем. Дидактичне завдання у електронній дидактичній грі реалізується через ігрове завдання, яке саме і визначає ігрові дії. Істотною ознакою як дидактичної так і електронної дидактичної гри є те, що дидактичне завдання замасковане та представляється перед гравцем у вигляді ігрового завдання.

Ігрове завдання виконується в ігровій діяльності. Ігрові дії – це спосіб виявлення активності дитиною в ігрових цілях. В ігрових діях виявляється мотив ігрової діяльності – виконати поставлене ігрове завдання. Наприклад, у грі «Допоможи Маші зібрати яблука» ігрова дія – натиснути на яблуко з виразом, значення якого, наприклад, п'ять.

Правила забезпечують реалізацію ігрового змісту, визначають, що і як слід робити. У електронній дидактичній грі, вони визначають ще й особливості взаємодії з комп'ютером. Наприклад, у грі «Допоможи Маші зібрати яблука» правила можуть бути такими: натисни на яблуко з виразом, значення якого дорівнює п'яти. При правильній відповіді яблуко кладеться у кошик, у разі помилки – яблуко падає під дерево.

Результатом електронної дидактичної гри є її фінал. Виконання визначених ігрових завдань сприймається дитиною як фінал гри. Окрім цього виявляється він ще і у задоволенні дітей участю у грі. Для педагога результатом є виконання навчальних завдань гри.

Характерною ознакою електронних дидактичних ігор створених засобами Microsoft Office Power Point є інтерактивність. Яка у системах обробки інформації трактується як характеристика системи або режиму роботи, для яких притаманним є відгук на команди, що вводить оператор (Бусел, 2005). Тобто електронним дидактичним іграм притаманний інтерактивний або діалоговий режим роботи: на кожен дію гравця буде відповідна реакція визначена правилами гри.

Створення електронних дидактичних ігор – це складний процес, який ґрунтується на вміннях добирати дидактичні ігри і створювати їх засобами сучасних інформаційних технологій.

З урахуванням структури електронної дидактичної гри алгоритм роботи по її створенню засобами Microsoft Office Power Point включатиме такі кроки:

1. Визначити навчальне завдання. Наприклад, класифікувати предмети; виконувати лічбу предметів; здійснювати обчислення в межах 10; засвоєння складу числа тощо.

2. Продумати ігрове завдання, тобто мотивацію: що будемо робити, для кого або для чого? Наприклад, допоможи Маші зібрати яблука; знайди будиночок тваринці; спіймай рибку; відремонтуй паркан тощо.

3. Показати спосіб виконання завдання: як це робити? Правила озвучуються на початку гри, дається зразок виконання завдання.

Бажано всі дії показувати стрілками, миготливими значками, виділенням, збільшенням розміру об'єкта. Це дозволить дитині зосередити увагу на потрібному об'єкті, запам'ятати порядок дій.

Для дитини, яка добре засвоїла правила і бажає повторити гру, повинна бути надана можливість переходу до початку гри, без прослуховування правил.

4. Забезпечити можливість виправити помилку при неправильній відповіді.

В іграх часто пропонується вибрати і показати потрібний предмет, слово, цифру або фігуру. При створенні автодидактичних ігор: гра сама навчає дитину, тобто при неправильному виборі відповіді зміни слайдів не відбувається, і дитина чує відповідний звуковий сигнал «не правильно» або бачить певний анімаційний ефект. Тільки за умови правильної відповіді здійснюється перехід до наступного завдання.

5. Налаштувати зміну слайдів по гіперпосиланням. Автоматична зміна слайдів є не бажаною для комп'ютерних дидактичних ігор. Оскільки, дитина може клацнути по будь-якому місці презентації, слайди зміняться.

6. Продумати стимул до продовження гри, замаскувати дидактичну задачу.

Дуже корисно, щоб дитина побачила правильну відповідь у потрібному полі, порадила або не втратила цікавість і віру у виконанні завдання. Порадувати і підбадьорити дитину можна словами-заохочення (Молодець! Яка розумна дитина! Не засмучуйся! Будь уважним!), казковим або мультиплікаційними героями тощо.

7. При створенні ігор-презентацій необхідно продумати послідовність появи картинок або тексту.

Написи повинні бути досить великими і зручними для читання. Перевороти, підстрибування букв і слів тощо не підходять для дітей молодшого шкільного віку, який почне відволікатися від картинки.

8. Продумати тривалість гри. Створюючи гру, продумуємо її тривалість. Вона залежить від віку дітей. Якщо це діти раннього віку (2-3 роки), то гра займе не більше 3-5 хвилин. Дошкільник 4-5 років може працювати 7-10 хвилин. Для дітей 6-7 років гра не повинна тривати більше 10-15 хвилин. Для учнів 8-10 років не перевищувати 20 хвилин. Треба передбачити відпочинок для очей, фізкультхвилинка, вправи для очей тощо.

Розглянемо реалізацію кожного із кроків на прикладі створення дидактичної гри «Допоможи Маші зібрати яблука» (рис. 1).

По-перше визначаємо навчальне завдання. У даному разі – це засвоєння таблиць додавання і віднімання в межах 10. Тобто розробляємо дидактичну гру для учнів 1 класу.

Далі продумуємо ігрове завдання. Наприклад, допомогти Маші зібрати яблука у кошик.

Продумуємо правила, наприклад необхідно зібрати яблука з виразами, значення яких дорівнюють п'яти. Для того, щоб зібрати яблуко і покласти його в кошик, необхідно натиснути на ньому. У разі, якщо зробили правильний вибір, яблуко переміщується до кошика, якщо ні – падає під дерево. Демонструємо виконання завдання.

Для реалізації ігрового задуму і правил гри, застосовуємо технологічний прийом переміщення об'єкта. Для цього розміщуємо на слайді необхідні об'єкти: Машу, дерево, кошик, яблука (рис. 1).



Рис. 1. Вигляд слайду для проходження гри «Допоможи Маші зібрати яблука»

Для створення яблука з написами, групуємо яблуко і напис. Для цього виділяємо яблуко і напис затискаючи клавішу Shift (рис. 2). Потім в контекстній вкладці Формат Робота з малюнками, обираємо Групувати – Групувати (Рис. 3). Яблуко і напис будуть згруповані. Решту яблук отримуємо звичайним копіюванням, після чого змінюємо вираз у кожному яблуку на потрібний.

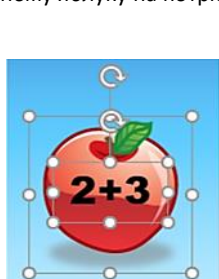


Рис. 2. Виділення об'єктів для групування

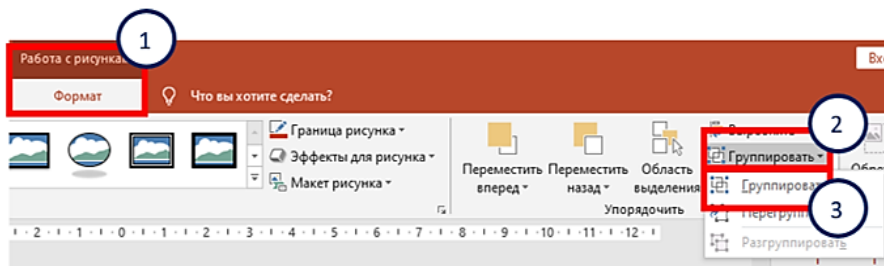


Рис. 3. Групування виділених об'єктів

Далі, продумуємо ефект анімації для об'єктів з правильною відповіддю і неправильною відповіддю. Припустимо, для яблук з правильною відповіддю, тобто значення виразів яких буде п'ять, застосуємо ефект анімації типу «Шляхи переміщення» і задаємо траєкторію рух до кошика. До яблук з неправильною відповіддю також застосуємо ефект анімації «Шляхи переміщення», проте з іншою траєкторією руху – до корня дерева (рис. 4).



Рис. 4. Вигляд слайда із застосованими ефектами анімації до об'єктів слайда

Для додавання ефекту анімації необхідно виділити об'єкт – яблуко (клацнути по ньому лівою кнопкою миші). Потім виконати такі дії Анімація – Розширена анімація – Додати анімацію – Шляхи переміщення – Лінія. Після того як буде задано анімаційний ефект необхідно потягнути за стрілку, яка вказує кінцеву точку траєкторії. Перемістити її або у кошик або під корінь дерева. Аналогічну процедуру проробити для всіх яблук. В області анімації будуть відображатися анімаційні ефекти налаштовані до об'єктів слайду (рис. 4).

Для того, щоб переміщення об'єктів, у даному разі, яблук, відбувалося тільки при натисканні на них, необхідно застосувати тригер. Тригер в перекладі з англійської trigger означає спусковий крючок. В Microsoft Office Power Point тригер це інструмент, який дозволяє створити «гарячу клавішу» для запису анімації, аудіо- і відеоефектів. Процедура створення тригера включає такі етапи:

1. В області анімації виділяємо анімацію, яку ми додали до яблука (рис. 5).

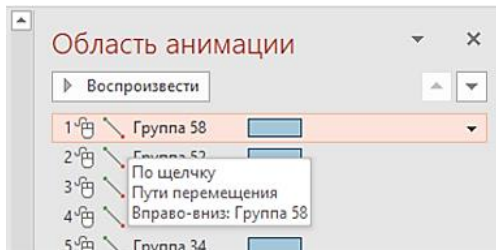



Рис. 5. Вигляд області анімації при виділенні анімаційного ефекту

2. Запам'ятовуємо назву, наприклад «Группа 58».
3. У Microsoft Office Power Point 2010 і вище виконуємо такі дії: Анімація – Розширена анімація – Тригер – По щелчку – обираємо назву, яку запам'ятали, у даному разі Группа 58 (рис. 6).
4. Тригер створено. В області анімації над ефектом анімації, до якого застосовано тригер, з'явиться напис «Тригер» (рис. 7), над об'єктом на слайді з'явиться позначка . У режимі демонстрації презентації, при наведенні курсору мишки на об'єкт до якого застосовано тригер, курсор змінює вигляд на долоньку.

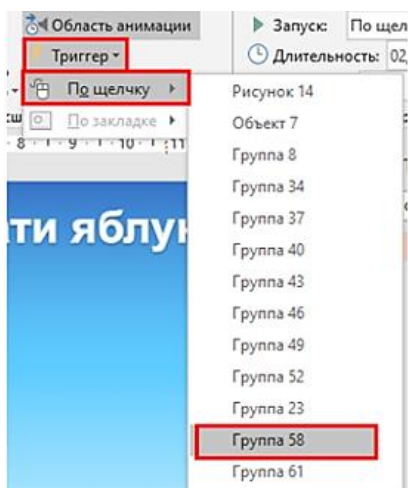


Рис. 6. Створення тригера в Microsoft Office Power Point 2010 і вище

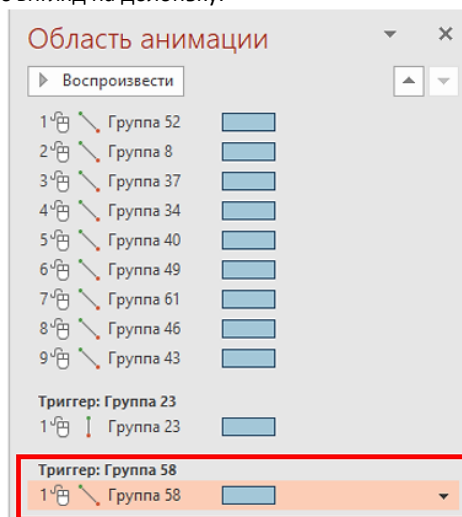


Рис. 7. Вигляд тригера в області анімації

У такий спосіб створюємо тригер до всіх анімаційних ефектів.
Для запобігання зміни слайдів по клацанню мишки, необхідно зняти прапорець По щелчку в групі Час показу слайдів вкладки Переходи (рис. 8).

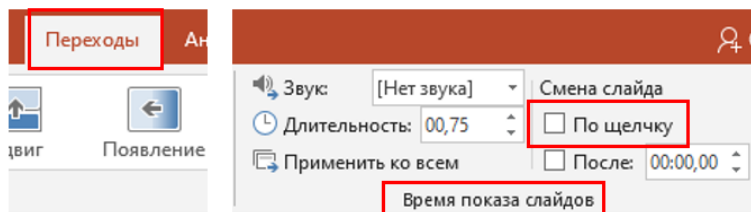


Рис. 8. Відміна переходу на наступний слайд по клацанню мишки

Перевіряємо правильність застосування ефектів анімації і тригерів у режимі демонстрації презентації. За необхідності корегуємо налаштування. На рис. 9 вигляд слайда після виконання завдання (натиснуті правильні і неправильні варіанти).

Доцільність технології створення дидактичних ігор засоби програми Microsoft Office Power Point обумовлена перша за все тим, що програма входить до офісного пакету додатків Microsoft Office, тому не потребує додаткової інсталяції; по друге, користувачам ця програма є знайомою, оскільки більшість для створення презентацій використовує саме її; по третє – зручність і простота користування (не потребує навиків програмування); по четверте – створену дидактичну гру засобами програми Microsoft Office Power Point можна використати як шаблон, змінивши написи.



Рис. 9. Вигляд слайда після проходження гри

ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

Впровадження нових інформаційних технологій в освіту зумовило появу електронних дидактичних ігор. Вони являють собою інноваційний електронний засіб навчання, який відповідає сучасним потребам системи освіти. З їх допомогою створюються такі умови, за яких учень отримує мотиваційні стимули, що сприяє розвитку творчої активності в процесі навчально-пізнавальної діяльності. Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор засобами Microsoft Office Power Point представляє собою поетапний процес і ґрунтується на використанні таких інструментів як анімація і тригер.

Очевидно, що матеріал статті не вичерпує всі можливості програми Microsoft Office Power Point для створення дидактичних ігор. Перспективним є розгляд інших технологічних прийомів медіадидактики в Microsoft Office Power Point, зокрема таких як «Карусель», «Сорбонка», «Гарячі зони».

Список використаних джерел

1. Бабанський Ю.К. *Методы обучения в современной общеобразовательной школе*. М. : Просвещение, 1985. 208 с.
2. Биков В. Ю. Теоретико-методологічні засади створення і розвитку сучасних засобів та е-технологій навчання. *Розвиток педагогічної і психологічної наук в Україні 1992 – 2002*. Харків: "ОВС", 2002. Ч.2. С. 182-199.
3. Буртовий С. В. *Електронні засоби навчання – від теорії до практики*. Методичний посібник. Кіровоград : КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», 2014. 48 с.
4. *Великий тлумачний словник сучасної української мови : 250000 / уклад. та голов. ред. В. Т. Бусел*. Київ; Ірпінь: Перун, 2005. 1728 с.
5. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. URL: <https://nus.org.ua/wp-content/uploads/2017/07/konczerpcziya.pdf> (Дата звернення 21.10.2019).
6. Савченко О. Я. *Дидактика початкової школи : підруч. [для студ. пед. факульт.]*. К. : Генеза, 2002. 368 с.
7. Скрипка Г. В. Використання електронних засобів навчального та загального призначення в Кіровоградській області. *Технологія фахової майстерності: ІКТ-компетентність в освітніх процесах: Матеріали обласної науково-практичної конференції, присвяченої пам'яті О. Хмури*. Кіровоград : Видавництво обласного інституту післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського, 2007. С. 50-54.
8. Усова А.П. *Роль игры в воспитании детей*. М., 2001, 345 с.

References

1. Babans'kij Ju.K. (1985). *Metody obuchenija v sovremennoj obshheobrazovatel'noj shkole [Methods of teaching in the modern comprehensive school]*. М. : Prosveshhenie [in Russian].
2. Bykov V. Yu. (2002). *Teoretyko-metodolohichni zasady stvorennia i rozvytku suchasnykh zasobiv ta e-tekhnohii navchannia [Theoretical and methodological foundations for creation and development of modern tools and e-learning technologies]. Rozvytok pedahohichnoi i psykholohichnoi nauk v Ukraini 1992–2002 – Development of pedagogical and psychological sciences in Ukraine 1992–2002*. Kharkiv: "OVS". Ch.2 [in Ukraine].
3. Burtovyi S. V. (2014). *Elektronni zasoby navchannia – vid teorii do praktyky [Electronic learning tools – from theory to practice]*. Kirovohrad : KZ «KOIPPPO imeni Vasylia Sukhomlyn'skoho» [in Ukraine].
4. Busel V. T. (Ed.) (2005). *Velykyi tлумachnyi slovnyk suchasnoi ukrainskoi movy : 250000 [The Great Interpretive Dictionary of Modern Ukrainian: 250000]*. Kyiv; Irpin: Perun [in Ukraine].
5. *Nova ukrainska shkola. Kontseptualni zasady reformuvannia serednoi shkoly [New Ukrainian School. Conceptual foundations of secondary school reforming]*. (n.d.). nus.org.ua. Retrieved from <https://nus.org.ua/wp-content/uploads/2017/07/konczerpcziya.pdf> [in Ukraine].
6. Savchenko O. Ya. (2002). *Dydaktyka pochatkovoї shkoly [Primary school didactics]*. K. : Heneza [in Ukraine].
7. Skrypka H. V.(2007) *Vykorystannia elektronnykh zasobiv navchalnoho ta zahalnoho pryznachennia v Kirovohradskii oblasti [Use of electronic learning and general purpose tools in Kirovohrad region]. Tekhnolohiia fakhovoi maisternosti: IKT-*

kompetentnist v osvitynikh protsesakh: Materialy oblasnoi naukovy-praktychnoi konferentsii, prysviachenoj pamiaty O. Khmury - Technology of professional mastery: ICT competence in educational processes: Proceedings of the regional scientific and practical conference dedicated to O. Khmura. Kirovohrad : Vydavnytstvo oblasnoho instytutu pisladyplomnoi pedahohichnoi osvity imeni Vasylia Sukhomlynskoho [in Ukrainian].

8. Usova A.P. (2001). *Rol' igry v vospitanii detej* [The role of a game in the upbringing of children]. M. [in Russian].

CREATION OF INTERACTIVE DIDACTIC GAMES BY MEANS OF MICROSOFT OFFICE POWER POINT

Vasko Olha

Makarenko Sumy State Pedagogical University, Ukraine

Abstract.

Problem formulation. *Reforming of secondary education determines changes in approaches to learning, in particular organization of the educational process with the use of an activity approach on an integrated-subject basis, with predominance of game teaching methods for elementary school. Very popular among junior pupils have become electronic didactic games, which allow to face the challenges of the New Ukrainian School and correspond to the current trends of education informatization. Therefore, the problem of creating and using interactive didactic games according to the purpose of teaching is one of the tasks of teacher training. The aim of the article is to highlight the technology of creating interactive didactic games for elementary school by means of Microsoft Office Power Point.*

Materials and methods. *In the process of research, theoretical (analysis and systematization of scientific-pedagogical literature, normative-legal documents, instructional-methodological materials) and empirical (study and generalization of domestic and foreign experience, substantiation of the choice of environment for creation of interactive didactic games, analysis and self-analysis of the process and result of their creation) research methods had been used that made it possible to determine the technology of creating didactic games by means of Microsoft Office Power Point.*

Results. *In the study the concept of an "electronic didactic game" was clarified. On the basis of comparison of the terms "didactic game", "electronic learning tools" the features of electronic didactic games and their structure were established. An algorithm for creating interactive didactic games by means of Microsoft Office Power Point was presented. The peculiarities of work at each of its steps were considered.*

Conclusions. *Introduction of new information technologies in education led to emergence of electronic didactic games. The technology of creating interactive didactic games by means of Microsoft Office Power Point is a step-by-step process that is based on such tools as animation and trigger.*

Keywords: *didactic game, Microsoft Office Power Point, informatization of education, electronic learning tools, elementary school.*