

- Федеральный закон Российской Федерации №273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" от 21 декабря 2012 года;
- «Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации» Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р;
- ФГОС;

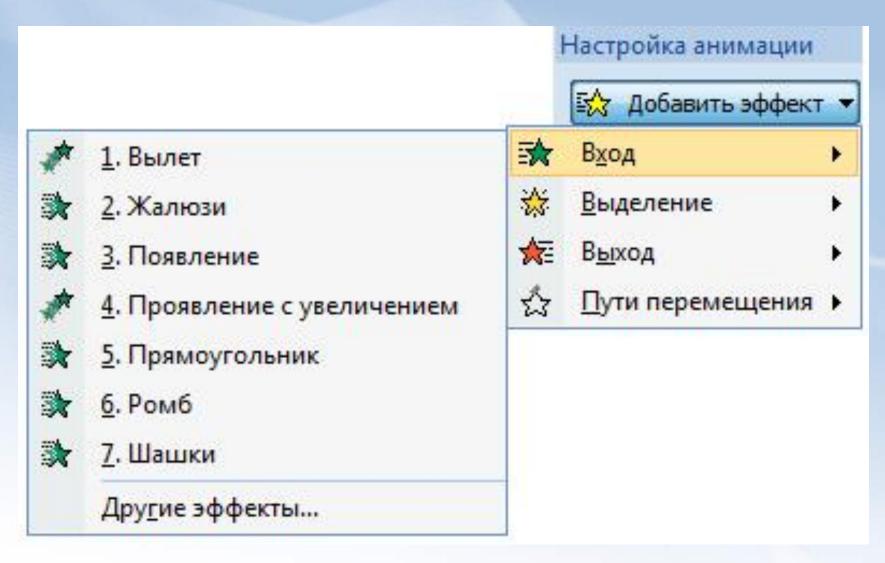
Дополнительные общеобразовательные программы должны постоянно обновляться с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы

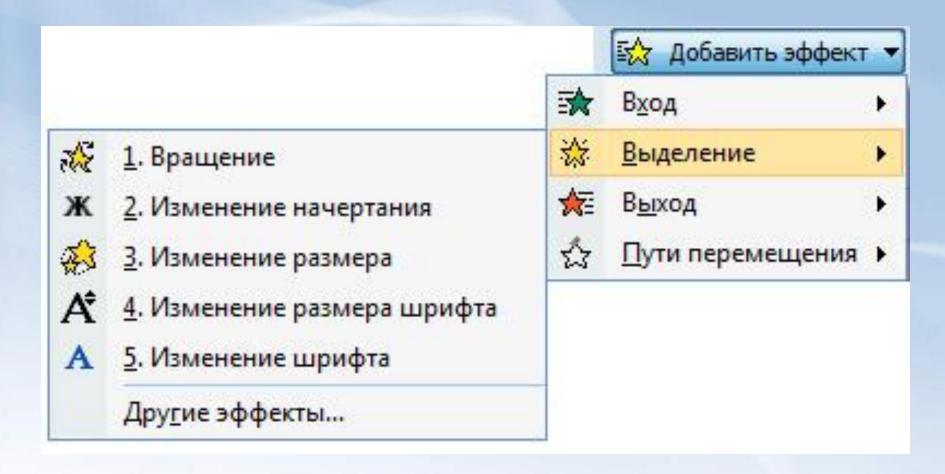
**Инновация** (от слова «новый») — это нововведение, обеспечивающее качественный рост эффективности образовательного процесса.

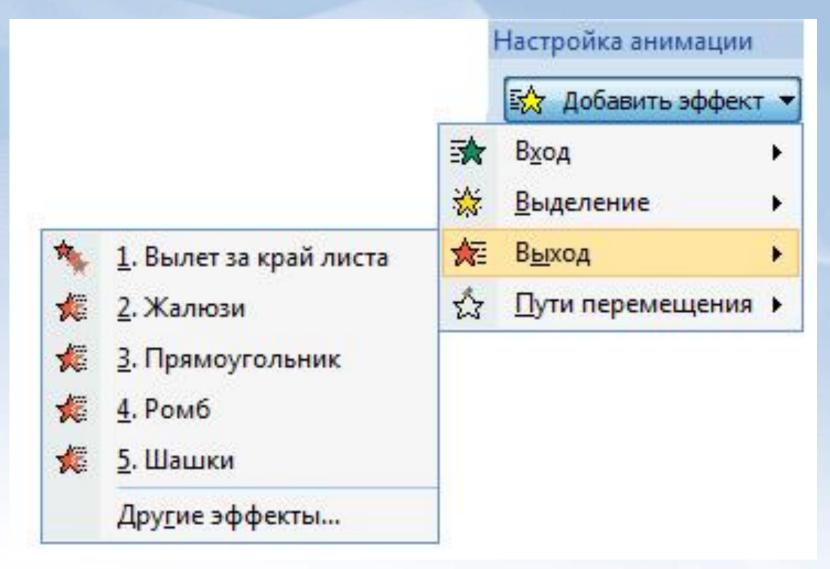
## Внесение изменений:

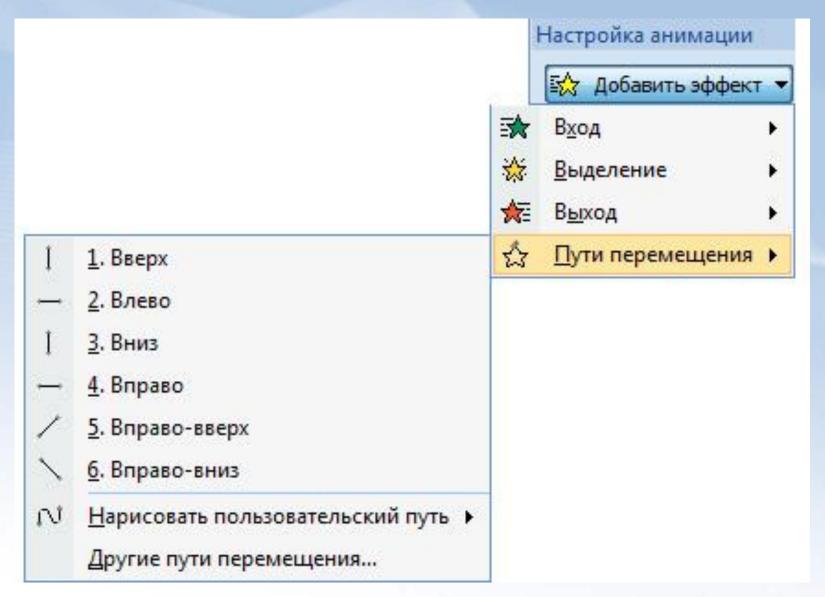
- в цели, содержание, методы и технологии, формы организации и систему управления;
- в стили педагогической деятельности и организацию учебно-познавательного процесса;
- в систему контроля и оценки уровня образования;
- в систему финансирования;
- в учебно-методическое обеспечение;
- в систему воспитательной работы;
- в учебный план и учебные программы;
- в деятельность учителя и школьника.

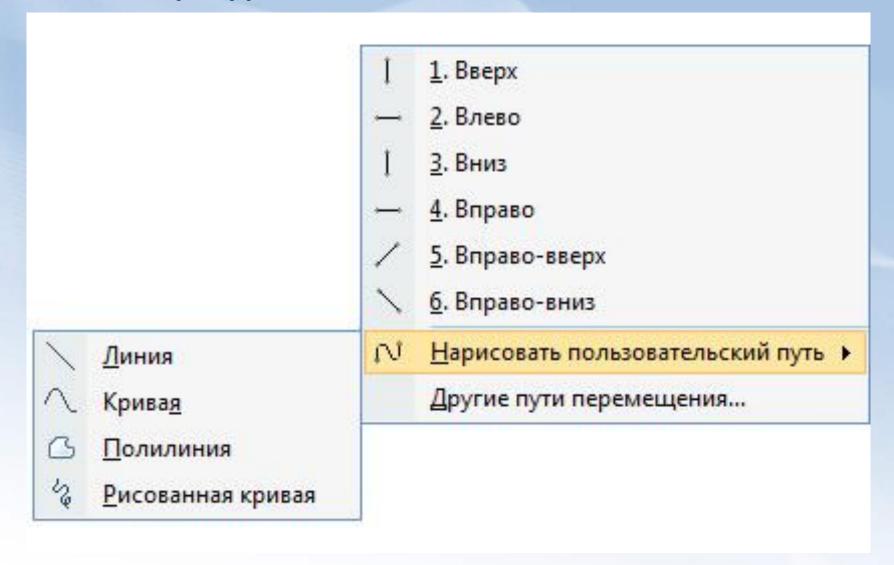
визуальный эффект, предусмотренный программой, позволяющий добавить определенное активное действие тексту, гиперссылке, графике, схеме, диаграмме или объекту.











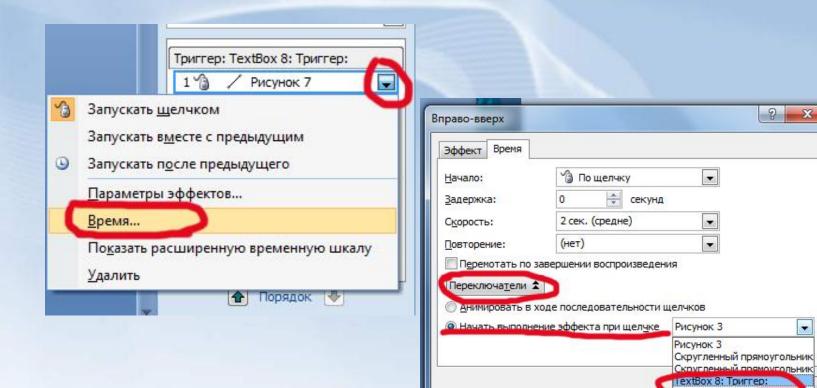




# Триггер:

средство анимации, позволяющее задать условие действия или времени выделенному элементу. Таким образом, анимация запускается по щелчку.

#### Триггер:





# Гиперссылка:

часть текста или рисунка, на которой можно щелкнуть во время просмотра для вызова другого слайда, другой презентации или, возможно, документа.

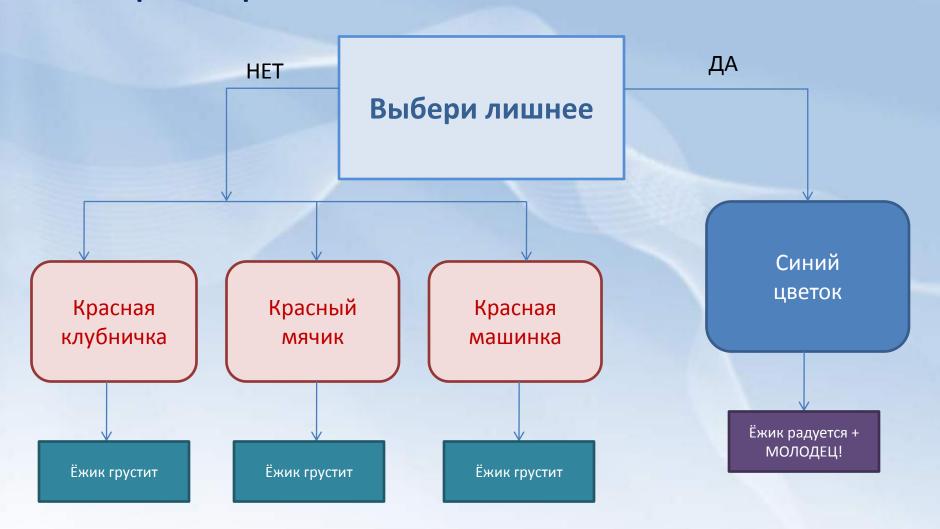
# Гиперссылка:





МОЛОДЕЦ!

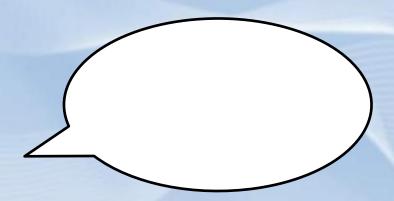
## Алгоритм игры:



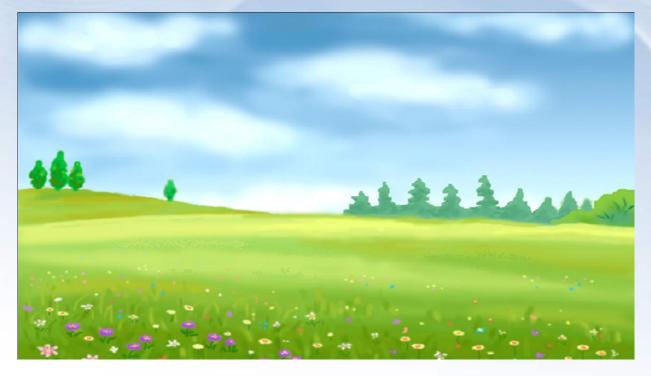
# Подбираем рисунки:



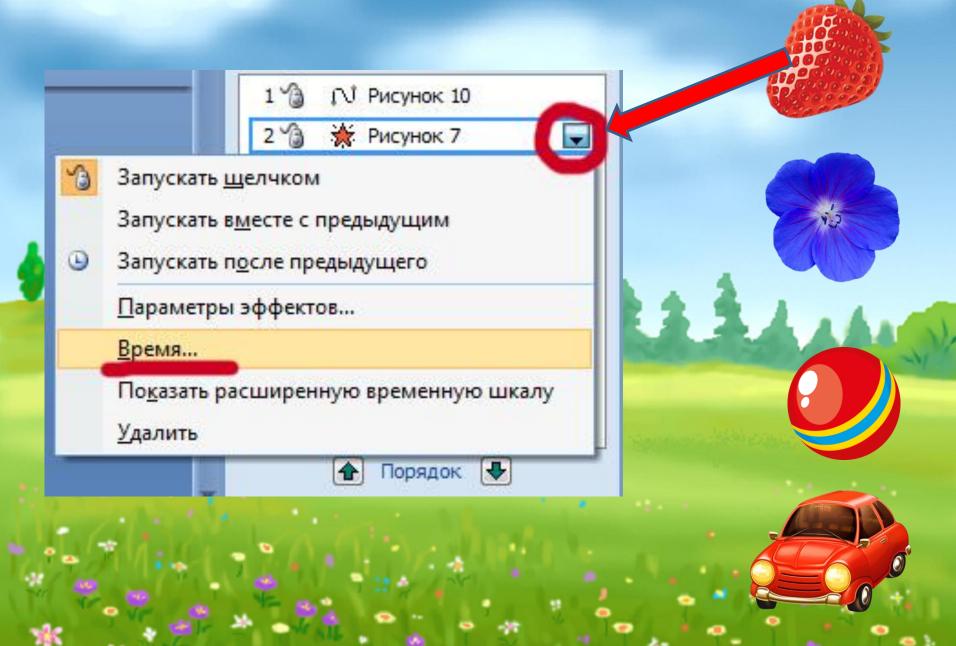
# Подбираем рисунки:

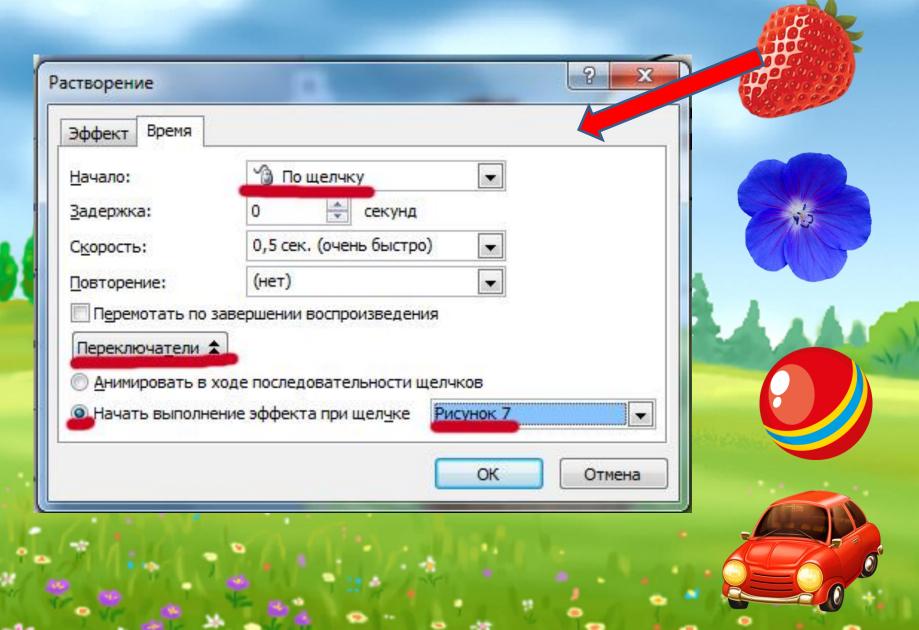


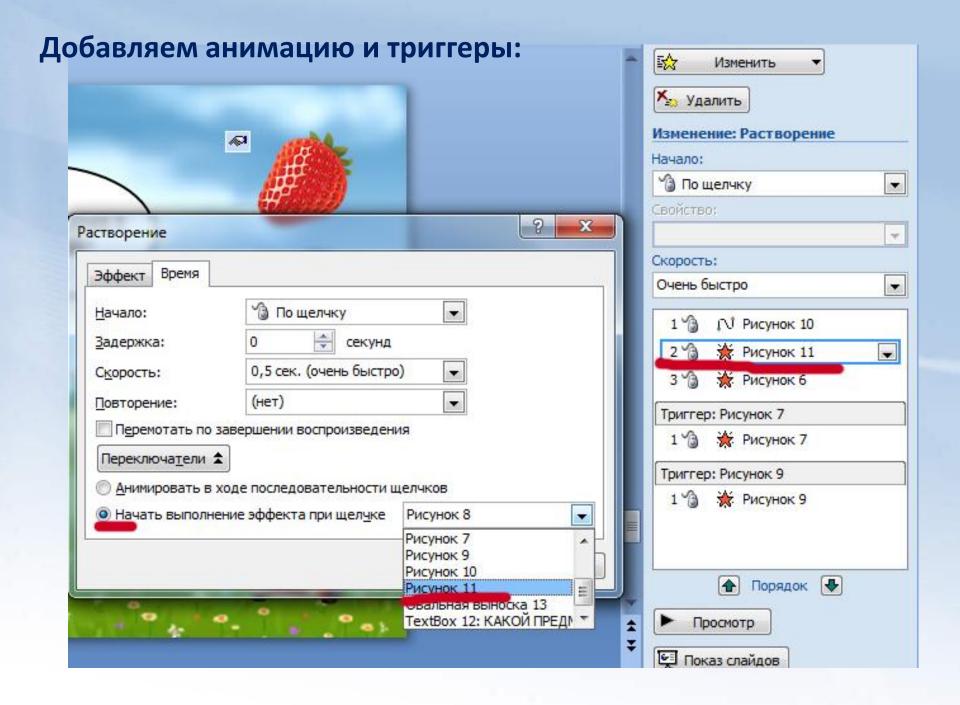




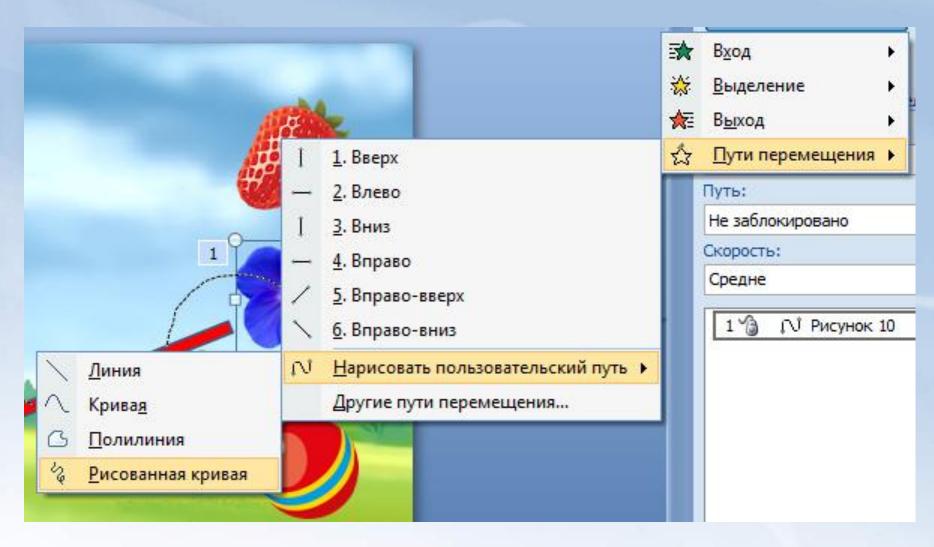








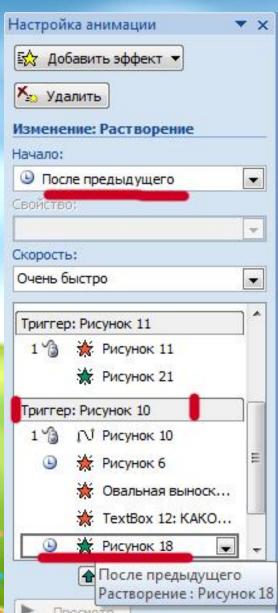


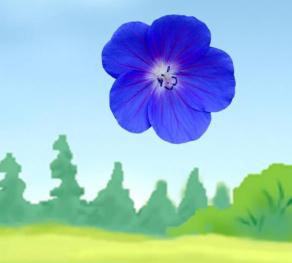




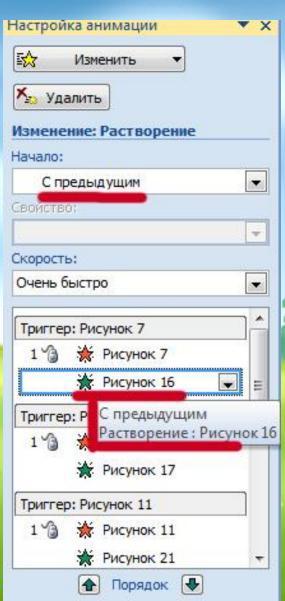
















#### Итак, чтобы сделать игру по типу «выбери», надо:

- 1. Разработать алгоритм игры
- 2. Подобрать картинки в сети Internet (или нарисовать самому), при необходимости обработать (подправить цвет, удалить фон)

#### **ПОДСКАЗКА:** файлы с прозрачным фоном имеют расширение PNG

- 3. Расставить картинки на слайде композиционно
- 4. Применить любую понравившуюся анимацию к каждому активному элементу
- 5. Применить триггеры к активным элементам
- 6. Не забыть про последовательность анимации и каждого триггера
- 7. Проверить каждый триггер на правильность работы, исправить ошибки
- 8. В случае завершающей анимации, добавить ее ПОСЛЕ ВСЕХ ТРИГГЕРОВ
- 9. Если необходимо одновременное изменение картинок: выбрать пункт: НАЧАЛО >С ПРЕДЫДУЩИМ
- 10. ПРОДУМАТЬ ПЕРЕХОД К СЛЕДУЮЩЕМУ СЛАЙДУ ИГРЫ

#### Скачать презентацию:

# http://ddt.oranienbaum.ru

На главной странице,

В разделах: Новости

Методический отдел -> Работа с ОДОД

-> Презентации