

**РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ**

Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, Тюменская область  
город Радужный

Проектная работа на  
II городскую научно-практическую  
конференцию «Первые шаги в науку»

**Использование программы  
Microsoft PowerPoint для разработки тестов  
«Поступаем в школу!»**

Автор:

Ящук Родион  
АУ ОУ МУК «Компьютерная школа»  
объединение «Я и мой компьютер»

Научный руководитель:

Маклакова Наталья Геннадьевна  
учитель информатики  
АУ ОУ МУК  
«Компьютерная школа»

2012 год

## Оглавление

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	<b>3</b>
<b>ОПИСАНИЕ И РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОЕКТА</b> .....	<b>5</b>
СОДЕРЖАНИЕ И УПРАВЛЯЮЩИЕ ОБЪЕКТЫ ПРОЕКТА .....	6
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	<b>9</b>
<b>ЛИТЕРАТУРА</b> .....	<b>10</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ А</b> .....	<b>11</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ В</b> .....	<b>13</b>

**ПРОЕКТ**  
**Использование программы**  
**Microsoft PowerPoint для разработки тестов**  
**«Поступаем в школу!»**

**Введение**

**Актуальность темы**

Все мы поступали в 1 класс и знаем, что при поступлении в школу дошкольникам необходимо иметь определенные знания и умения, для этого школьные психологи проводят тестирования. Я тоже при поступлении в первоклассники проходил тесты, но все тестовые задания были в бумажном варианте. А в век современных информационных технологий тестирование может проходить и с использованием компьютера. Почему же при поступлении в школу используется только бумажный вариант, ведь многие ребята и в детском саду уже умеют работать на компьютере.

Вот мне и пришла идея создать компьютерный проект для проведения тестирования дошкольников при поступлении в 1 класс. После общения с психологом нашей школы Ириной Федоровной Дубининой, которая поддержала идею создания тестов в электронной форме, предстояло правильно подобрать задания и воплотить задуманный проект в жизнь.

Посещая Компьютерную школу и работая с различными программами, я решил, что наиболее простой программой для реализации данного проекта является программа Microsoft PowerPoint.

**Цель проекта:**

Разработать диагностико-тренировочный электронный ресурс «Поступаем в школу!» для тестирования будущих первоклассников.

**Задачи проекта:**

- выбрать методики тестовых заданий, которые возможно провести в электронном варианте, используя методическое пособие «Психологическая карта дошкольника (готовность к школе): графический материал» [1];
- создать программу тестирования средствами программы Microsoft PowerPoint;
- записать звуковые файлы для озвучивания заданий;
- создать и обработать рисунки для тестов в программе графический редактор MS Paint;
- создать инструкцию для проведения теста средствами программы Microsoft Word 2007.

**План проекта:**

1. Постановка задачи, определение компьютерной программы.
2. Изучение возможностей программы Microsoft PowerPoint для создания тестовых заданий.
3. Отбор диагностико-тренировочных заданий совместно со школьным психологом.
4. Создание презентации:
  - разработка структуры проекта;
  - разработка дизайна презентации;
  - разработка содержания слайдов.
5. Создание инструкции для проведения теста.
6. Апробация проекта: тестирование будущих первоклассников по программе диагностико-тренировочный электронный ресурс «Поступаем в школу!» психологом МБОУ СОШ № 8 И.Ф.Дубининой.

**Описание проекта**

Комплекс тестовых заданий «Поступаем в школу!» в формате \*.ppsm, разработанный средствами программы Microsoft PowerPoint с использованием макроса «DragAndDrop».

**Практическая значимость проекта**

Проект может быть использован в качестве проверки готовности ребенка к школе при проведении тестов психологом, занятий в «Школе будущего первоклассника», учителями начальных классов и дома в качестве игрового проекта.

## Описание и реализация проекта

Проект «Поступаем в школу» представляет собой презентацию с интерактивными возможностями, содержащую 26 слайдов на которых размещены мультимедийные объекты, и настроена анимация. Презентация разработана средствами программы Microsoft Power Point. Режим интерактивности реализован с использованием макроса DragAndDrop и триггеров. Применение к объектам макроса DragAndDrop позволяет создавать презентации, в которых во время показа можно свободно и произвольно перетаскивать объекты по полю слайда с помощью мыши [2]. Триггер – это интерактивное средство анимации позволяющее задать действие определенному объекту. Использование триггеров значительно расширяет возможности PowerPoint. Триггер, как и управляющая кнопка, срабатывает при наведении курсора по щелчку левой кнопки мышки, при этом в момент наведения сам курсор меняет внешний вид на «ладошку».

При запуске презентации необходимо включить параметр «Все содержимое» для того, чтобы начали работу макросы.

### Этапы создания электронного проекта

В ходе разработки проекта проделана следующая работа:

1. Подобраны тестовые задания для данного проекта, используя, психологическую карту дошкольника (готовность к школе): графический материал. В работе были использованы следующие методики:
  - «Полянки»
  - «Эталоны»
  - «Дополни набор»
  - «Узнавание фигур»
  - «Найди отличия между картинками»
  - «Запомни и расположи фигуры»

Данные тесты подошли для реализации в электронной форме.


2. Изучены основные приемы работы в программе Microsoft PowerPoint:
  - использование гиперссылок для перехода на выбранный слайд;
  - настройка управляющих кнопок для перехода между слайдами;
  - вставка звуковых файлов в презентацию;
  - настройка на слайдах анимации с использованием триггеров для организации действий;
  - использование шаблона для создания презентации с макросом DragAndDrop.
3. Записан звук для инструкций выполнения заданий в программе обработки звука Звукозапись.

4. Обработаны изображения в программе графический редактор Microsoft Paint. В задание «Полянки» каждый домик вырезался и накладывался на общую картинку, для настройки анимации с использованием триггеров для организации действий. В задание «Узнавание фигур» каждая фигура также вырезалась, для того чтобы можно было настроить анимацию с использованием триггеров для организации действий. По рекомендации психолога, практически во всех методиках использовались картинки в черно-белом цвете, для того, чтобы ребенок не отвлекался на красочные картинки при выполнении заданий. В задание «Найди отличия между картинками» использовались цветные картинки из сети Интернет. В задание «Запомни и расположи фигуры» использованы автофигуры.
5. Создана презентация на основе шаблона с макросом DragAndDrop [3].

#### **Содержание и управляющие объекты проекта**

На слайдах с заданиями «Дополни набор», «Запомни и расположи фигуры», «Найди отличия между картинками», «Эталоны», используется макрос DragandDrop, который позволяет в режиме просмотра презентации перемещать графические объекты. Щелкнув ЛКМ по перемещаемому объекту, следует передвинуть указатель мыши в нужную позицию. Кнопка мыши при этом не прижата, тем не менее, объект смещается вслед за указателем. Чтобы зафиксировать его в нужной позиции, надо выполнить еще один щелчок ЛКМ.

Перейти на следующее задание можно при помощи стрелки →. На слайде с последним заданием, располагается две управляющих кнопки, стрелка влево - это возврат на слайд «Содержание», стрелка вправо - переход на следующее задание.

Инструкция для выполнения заданий была записана в программе обработки звука Звукозапись. Звуковой файл был вставлен на слайд с методиками. При выборе задания щелкнув ЛКМ по значку  «Наушники» ребенок прослушивает задание.

#### **Слайды № 1-2.**

Презентация содержит титульный слайд «Поступаем в школу!» (приложение А, рисунок 1), с которого происходит автоматический переход на слайд «Содержание».

Слайд «Содержание» проекта (приложение А, рисунок 2) содержит разделы:

- «Полянки»
- «Эталоны»
- «Дополни набор»
- «Узнавание фигур»
- «Найди отличия между картинками»

- «Запомни и расположи фигуры»

Перейти на слайд с заданием например: «Дополни фигуры» необходимо щелкнуть левой кнопкой мыши (далее – ЛКМ) по рисунку «Цветные карандаши», произойдет переход на выбранный слайд. Ребенок может выбрать любое задание, порядок выбора задания в данном случае не важен.

#### **Слайды № 3-5. Методика «Дополни набор»**

На слайде представлена таблица с фигурами (приложение А, рисунок 3), дошкольнику предлагается внимательно рассмотреть, выбрать нужную фигуру с фиолетового поля и переместить ее в пустую клетку.

#### **Слайды № 6-8. Методика «Эталоны»**

Для выполнения методики «Эталоны» было создано 3 слайда. На слайде расположены 16 картинок, а также фигурки - эталоны которые должны быть использованы ребенком для анализа форм предметов, нарисованных на картинках (приложение А, рисунок 4). Наборы картинок на всех слайдах одинаковые, но на каждом слайде изображена лишь одна из следующих трех фигур – эталонов. Ребенку предлагается внимательно рассмотреть картинки столбик за столбиком и фигурку рядом. Необходимо выбрать те картинки, которые больше всего похожи на фигурку, и поставить над такими картинками крестики.

#### **Слайд № 9 -10. Методика «Узнавание фигур»**

Для организации этого задания было создано 2 слайда. На слайде методика «Узнавание фигур» представлена таблица с изображением 9 фигур (приложение А, рисунок 5), ребенку предлагается внимательно рассмотреть и запомнить эти фигуры в течение 10 секунд, автоматически происходит смена слайда. На следующем слайде появляется вторая таблица, с большим количеством фигур (приложение А, рисунок 6). Дошкольник должен обнаружить среди них фигуры из первой таблицы. Щелкнув ЛКМ по фигуре из первой таблицы, возле фигуры появляется «Солнышко» - фигура выбрана правильно, если ребенок щёлкнет ЛКМ по фигуре, которой не было на первой таблице, то появляется «Тучка» – фигура выбрана не верно. При разработке данного задания на слайде использовались настройка триггеров и сложная настройка анимации, при щелчке по выбранной фигуре, появляется «Солнышко» или «Тучка» не по порядку, а в произвольном порядке по замыслу.

#### **Слайды №11 - 20. Методика «Полянки»**

Для выполнения методики «Полянки» было создано 11 слайдов. Методика состоит из 12 задач. На слайде рисунок с изображением полянок с разветвленными дорожками и домиками на их концах, а также «писем», условно указывающих путь к одному из домиков, помещенных возле полянки (приложение А, рисунок 7). При выборе правильного пути, нажав на нужный домик, появляется «Солнышко», если домик выбран не правильно, то

появляется «Тучка». При проверки использовалась настройка триггеров и сложная настройка анимации.

**Слайды № 21-23. Методика «Найди отличия между картинками»**

Для организации этого задания было создано 3 слайда. Ребенку дается задание, найди отличия между картинками (приложение А, рисунок 8). На слайде необходимо переместить желтый крестик, где имеются отличия.

**Слайды № 24 – 26. Методика «Запомни и расположи фигуры»**

Дошкольнику предлагается запомнить расположение геометрических фигур в течение 4 секунд. При нажатии на кнопку «начать» появляется образец расположения фигур, образец исчезает. Далее ребенок перемещает геометрические фигуры на поле. Нажав на кнопку «проверить», появляется образец, при нажатии на кнопку «продолжить» происходит переход на следующий слайд. Для данного задания было создано 3 слайда (приложение А, рисунок 9).



## Заключение

Подводя итоги моей работы необходимо отметить, что план проекта реализован полностью.

Разработан электронный ресурс для проведения тестовых заданий с будущими первоклассниками «Поступаем в школу!» на основе материала «Психологическая карта дошкольника» с использованием макроса DragAndDrop. Проект представлен файлом со следующими характеристиками: имя файла – Поступаем в школу!.ppsm, размер файла – 12,9 Мб. В соответствии с требованиями к электронному продукту разработана и прилагается подробная инструкция по использованию проекта психологом.

Проект был апробирован в тестовом режиме будущими первоклассниками. При проведении теста, дошкольникам очень понравилось выполнять задания «Полянки», «Дополни набор», «Найди отличия между картинками», «Эталоны». После тестирования в задании «Узнавание фигур» были внесены изменения.

При разработке проекта я приобрел опыт самостоятельного создания презентаций в программе Microsoft PowerPoint, правильной настройки гиперссылок и использования триггеров, познакомился с назначением макроса DragAndDrop, изучил и использовал возможности дополнительных программ для обработки звука и графических изображений – Звукозапись и Microsoft Paint.

В дальнейшем хотелось бы разобраться в вопросе создания макросов для автоматического подсчета результатов тестирования и создать более совершенный проект, который можно использовать в школе.

### Литература

1. Психологическая карта дошкольника (готовность к школе): Графический материал / М.В. Ермолаева, И. Г. Ерофеева. — 3-е изд., стер. — М.: Издательство Московского психолого-социального института; Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2008. — 96 с. — (Серия «Библиотека школьного психолога»).
2. Создание интерактивных презентаций с использованием макроса DragAndDrop. [www.slideboom.com/presentations/191948](http://www.slideboom.com/presentations/191948).
3. Учебно-методическая газета для учителей информатики. ИНФОРМАТИКА , №4 16-28 февраля 2011, диск с файлом DragAndDrop.ppt

Структура диагностико-тренировочного электронного ресурса «Поступаем в школу»

Слайд № 1. «Поступаем в школу» рисунок 1.



Рисунок 1

Слайд № 2. «Содержание» рисунок 2.



Рисунок 2

Слайд № 3-5. Методика «Дополни набор» рисунок 3.



Рисунок 3

Слайд № 6 – 8. Методика «Эталонные» рисунок 4.

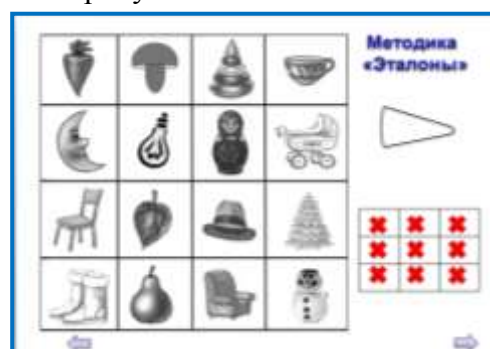


Рисунок 4

Слайд № 9 – 10. Методика «Узнавание фигур» рисунок 5-6.



Рисунок 5

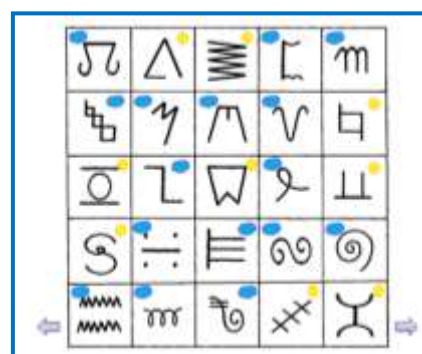


Рисунок 6

Слайды № 11 - 20. Методика «Полянки» рисунок 7.

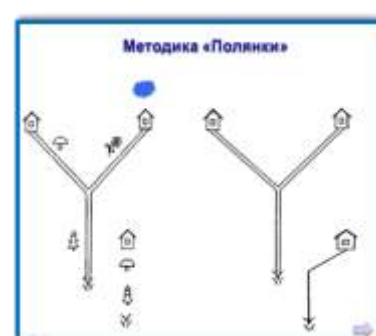
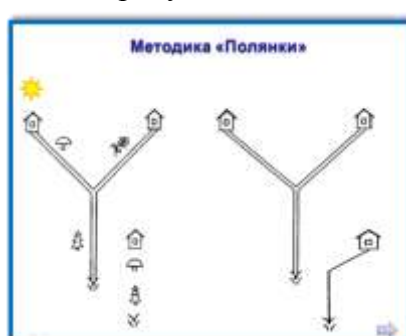
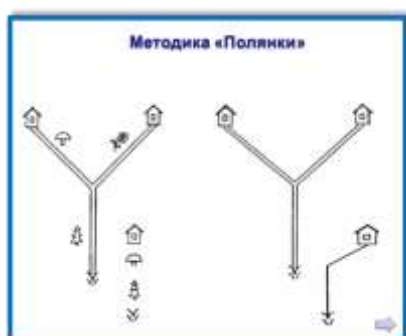


Рисунок 7

Слайды № 21-23. Методика «Найди отличия между картинками» рисунок 8.



Рисунок 8

Слайды № 24 – 26. Методика «Запомни и расположи фигуры» рисунок 9.



Рисунок 9

## Инструкция по работе с диагностико – тренировочным электронным ресурсом «Поступаем в школу!»

### Уважаемый педагог!

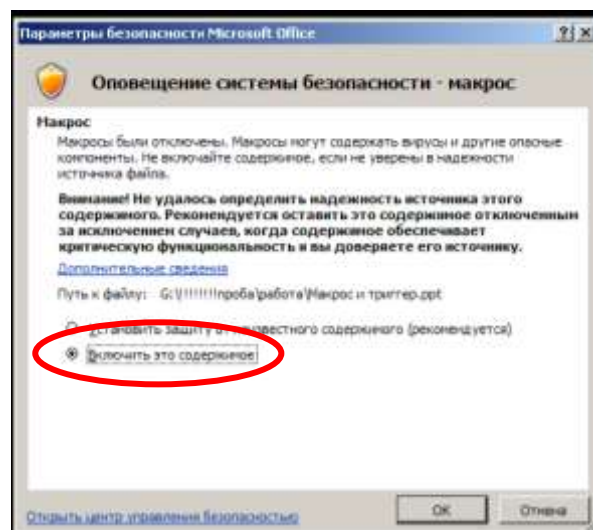
Данная инструкция поможет вам провести занятие с диагностико – тренировочным электронным ресурсом «Поступаем в школу!»

Вы можете проводить тестирование одновременно сразу с несколькими дошкольниками, при наличии компьютеров. Для этого необходимо открыть диагностико – тренировочный электронный ресурс «Поступаем в школу!» на компьютерах тестируемых.

В презентации собраны шесть психологических тестов для определения готовности ребенка к школе. В инструкции не описаны цели методик и оценка результатов. Оценивать результат тестирования дошкольника, предстоит Вам самостоятельно, как специалисту знакомому с данными методиками.

Задания для тестирования собраны из методической разработки «Психологическая карта дошкольника (готовность к школе)». В инструкции прописаны действия диагностико – тренировочным электронным ресурсом «Поступаем в школу!». Тестируемый может выбирать задания по вашему усмотрению. По окончании выполнения заданий дошкольник не производит сохранения работы, Вы оцениваете результат тестирования на каждом компьютере.

1. Запустите файл «Поступаем в школу!». rpsm
2. На экране появится окно Параметры безопасности Microsoft Office  
Выберите → Включить это содержимое → Ок
3. Появится титульный слайд проекта «Поступаем в школу!», переход на следующий слайд происходит автоматически, через 5 секунд.
4. На втором слайде располагается «Содержание» проекта.



5. Для того чтобы попасть на слайд с заданием например: «Дополни фигуры» необходимо щелкнуть левой кнопкой мыши (далее - ЛКМ) по рисунку «Цветные карандаши», произойдет переход на выбранный слайд.

6. Щелкнув ЛКМ по значку



«Наушники» ребенок может прослушать задание.

## Диагностика сформированности развития компонентов учебной деятельности

### Методика «Полянки»<sup>1</sup>

Методика состоит из 12 задач. На слайде рисунок с изображением полянок с разветвленными дорожками и домиками на их концах, а также «писем», условно указывающих путь к одному из домиков, помещенных возле полянки [рисунок 1]. При выборе правильного пути, щелкнув ЛКМ на нужный домик, появляется «Солнышко» [рисунок 2], если домик выбран не правильно, то появляется «Тучка» [рисунок 3]. Перейти на следующее задание можно при помощи стрелки →. На слайде с последним заданием, располагается две управляющих кнопки, стрелка влево - это возврат на слайд «Содержание», стрелка вправо - переход на следующее задание.

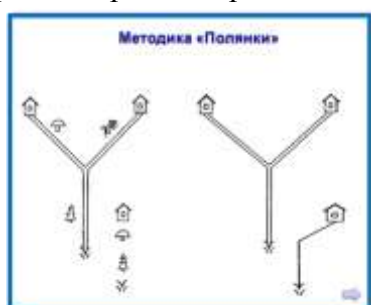


Рисунок 1

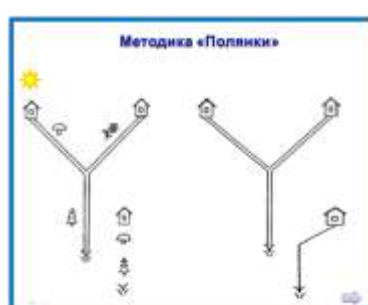


Рисунок 2

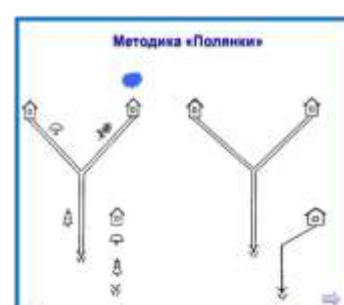


Рисунок 3

## Диагностика уровня овладения действием отнесения свойств предмета к заданному эталону

### Методика «Эталоны»<sup>2</sup>

На слайде расположены 16 картинок, а также фигурки - эталоны которые должны быть использованы ребенком для анализа форм предметов, нарисованных на картинках. Наборы картинок на всех слайдах одинаковые, но на каждом слайде изображена лишь одна из следующих трех фигур – эталонов (рисунок 1). Ребенку предлагается внимательно рассмотреть картинки столбик за столбиком и фигурку рядом. Необходимо выбрать те картинки, которые больше всего похожи на фигурку, и поставить над такими картинками красный крестик (рисунок 2).

Щелкнув ЛКМ по перемещаемому объекту красный крестик, следует передвинуть указатель мыши в нужную клетку. Чтобы зафиксировать его возле выбранной картинки, надо выполнить еще один щелчок ЛКМ. Перейти на следующее задание можно при помощи стрелки →. На слайде с последним заданием, располагается две управляющих кнопки,

<sup>1</sup> Готовность детей к школе. Диагностика психического развития и коррекции его неблагоприятных вариантов./Е.А. Бутриненко, А.Л. Венгер, К.Н. Политова. Е.Ю. Сушкова. – М: Просвещение, 1992.- С.51-61.

<sup>2</sup> Л. А. Венгер и др. "Психолог в детском саду". - М.: ИНТОР, 1995 г. - 64 с.

стрелка влево - это возврат на слайд «Содержание», стрелка вправо - переход на следующее задание.

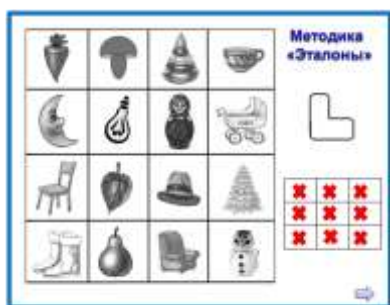


Рисунок 1

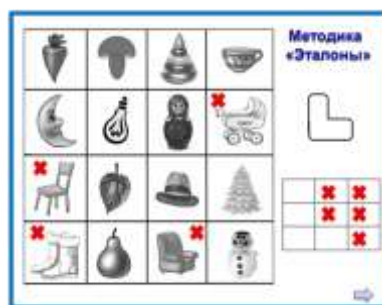


Рисунок 2

## Диагностика развития системного мышления

### Методика «Дополни набор»<sup>3</sup>

На слайде представлена таблица с фигурами, дошкольнику предлагается внимательно рассмотреть и выбрать нужную фигуру с фиолетового поля (рисунок 1). Переместить фигуру в пустую клетку. Щелкнув ЛКМ по перемещаемому объекту (рисунок 2), следует передвинуть указатель мыши в нужную позицию. Чтобы зафиксировать его в нужной позиции, надо выполнить еще один щелчок ЛКМ. Перейти на следующее задание можно при помощи стрелки →. На слайде с последним заданием, располагается две управляющих кнопки, стрелка влево - это возврат на слайд «Содержание», стрелка вправо - переход на следующее задание.



Рисунок 1



Рисунок 2

## Методика для исследования кратковременной зрительной памяти

### Методика «Узнавание фигур»<sup>4</sup>

На слайде методика «Узнавание фигур» представлена таблица с изображением 9 фигур (рисунок 1), ребенку предлагается внимательно рассмотреть и запомнить эти фигуры в течение 10 секунд, автоматически происходит смена слайда. На следующем слайде появляется вторая таблица, с большим количеством фигур. Дошкольник должен обнаружить

<sup>3</sup> Поливанова Н.И., Ривина И.В. Диагностика системного мышления. – М.: Психологический институт РАО, 1995. См. Приложение.

<sup>4</sup> Богданова Т.Г., Корнилова Т.В. Диагностика познавательной сферы ребенка – М.: Роспедагенство, 1994, с.20-21



среди них фигуры из первой таблицы. Щелкнув ЛКМ по фигуре из первой таблицы, возле фигуры появляется «Солнышко» - фигура выбрана правильно, если ребенок щёлкнет ЛКМ по фигуре, которой не было на первой таблице, то появляется «Тучка» – фигура выбрана не верно [рисунок 2].

На слайде с последним заданием, располагается две управляющих кнопки, стрелка влево - это возврат на слайд «Содержание», стрелка вправо - переход на следующее задание.

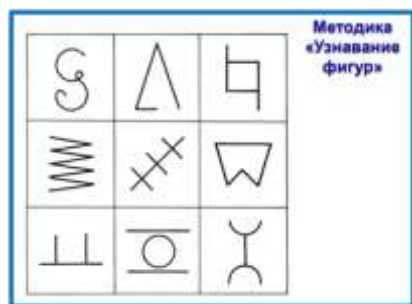


Рисунок 1

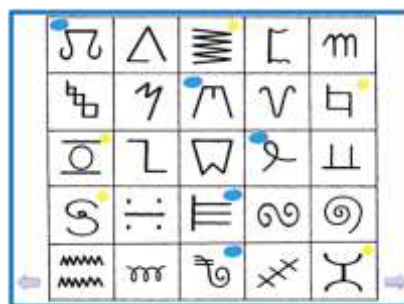


Рисунок 2

### Методика «Найди отличия между картинками»

Ребенку дается задание, найди отличия между картинками (рисунок 1). На слайде необходимо переместить желтый крестик с зеленого поля, на картинку где имеются отличия. Щелкнув ЛКМ по перемещаемому объекту желтый крестик, следует передвинуть указатель мыши в нужную позицию. Чтобы зафиксировать его в нужной позиции, надо выполнить еще один щелчок ЛКМ (рисунок 2). Перейти на следующее задание можно при помощи стрелки →. На слайде с последним заданием, располагается две управляющих кнопки, стрелка влево - это возврат на слайд «Содержание», стрелка вправо - переход на следующее задание.



Рисунок 1



Рисунок 2

### Методика «Запомни и расположи фигуры»

Щелкнув ЛКМ по перемещаемому объекту геометрические фигуры, следует передвинуть указатель мыши в нужную позицию. Чтобы зафиксировать его в нужной позиции, надо выполнить еще один щелчок ЛКМ.

Дошкольнику предлагается запомнить расположение фигур в течение 4 секунд. При нажатии на кнопку «начать» (рисунок 1) появляется образец расположения фигур, образец



исчезает через 4 секунды. Далее ребенок перемещает геометрические фигуры на поле голубого цвета. Нажав на кнопку «проверить» (рисунок 2), появляется образец, при нажатии на кнопку «продолжить» происходит переход на следующий слайд.



Рисунок 1



Рисунок 2