Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

«Кинельский государственный техникум»

Технологическая карта

Тема: Создание дидактических игр для интерактивной доски

Форма проведения: мастер-класс

Специальность: 44.02.01 «Дошкольное образование»

Дата проведения: 27 февраля 2020 года

Проводила: Бобкова Е.В.., преподаватель ГБПОУ «КГТ»

Категория слушателей: студенты 2 курса, специальности: 44.02.01 «Дошкольное образование»

г. Кинель,2020

Цель: научится создавать и применять в работе воспитателя дидактические игры на интерактивной доске

в программе Smart Notebook

Задачи:

Образовательные:

формировать умение использовать интерактивную доску при разработке и проведении занятий в программе Smart Notebook;

изучить интерфейс программы Smart Notebook ;

научиться создавать дидактические игры с помощью интерактивного элемента «Конструктор занятий»;

познакомиться с интерактивными занятиями из коллекции LAT 2.0 RU;

Развивающие:

развивать творческую активность студентов;

Воспитательные:

создать условия для формирования общих компетенций: работать в команде, эффективно общаться с однокурсниками

Формируемые компетенции:

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ПК 3.1. Определять цели и задачи, планировать занятия с детьми дошкольного возраста.

ПК 3.2. Проводить занятия с детьми дошкольного возраста

Средства: персональные компьютеры (ноутбуки), проектор, интерактивная доска Smart, программа Smart Notebook

Этапы	Деятельность преподавателя	Деятельность слушателей	Методы и технологии (в соответствии с формируемыми компетенциями)
1. **Организационно-мотивационный**	Добрый день! Я рада приветствовать вас. Меня зовут Елена Владимировна, сегодня мы рассмотрим основные возможности программного обеспечения *SMART Notebook* по созданию дидактических игр для интерактивной доски. (слайд 1).	Слушают	беседа
2. **Основной**	**Целеполагание. Постановка проблемы** Компьютерная техника становится незаменимым средством повышения качества образовательного процесса в ДОУ. *Интерактивная доска* – универсальный инструмент, позволяющий любому педагогу построить образовательный процесс так, чтобы у детей повысился интерес к занятиям, устойчивость внимания, скорость мыслительных операций, их работоспособность. В настоящее время имеется множество готовых игр и упражнений для работы на интерактивной доске, однако, эти они не всегда отвечают вашему замыслу. Поэтому у вас как у будущих воспитателей есть возможность самостоятельно создавать дидактические игры и упражнения для использования на занятиях в ДОУ с интерактивной доской. **Ход занятия** Программное обеспечение *SMART Notebook* – продукт компании *SMART Technologies*, который позволяет, не обладая специальными навыками, создавать яркие, динамичные, наглядные занятия, используя рисунки, видео, галереи объектов и текстов, а также различные ресурсы, в том числе Интернет. Передвигая и изменяя объекты во время проведения занятия, воспитатель привлекает внимание группы. **Изучение интерфейса программы SMART Notebook**	слушают повторяют действия за преподавателем	объяснение объяснение, деятельностный подход
1.	Для запуска программы SMART Notebook выполните команду *Пуск, Все*		

программы, SMART Technologies, SMART Notebook .

2. *Окно программы* (рисунок 1) состоит из следующих областей: строка заголовка, строка меню, панель действий, панель инструментов, контекстуальная панель, панель вкладок и рабочая область.

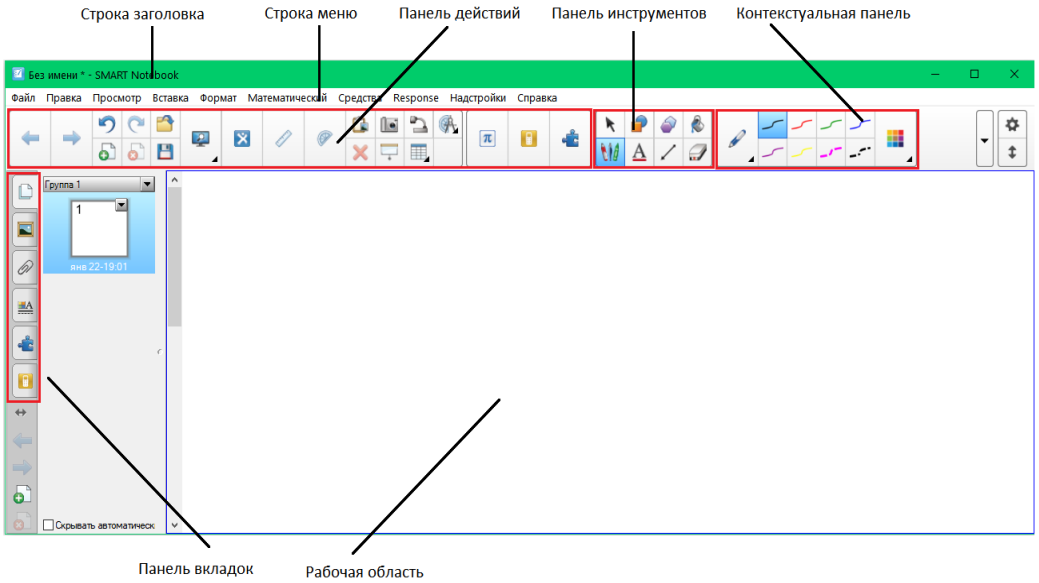


Рисунок 1 – Интерфейс программы SMART Notebook 11

2.1. *Строка заголовка* расположена в верхней части окна и содержит имя приложения и имя файла. На ее концах находятся стандартные кнопки: слева – кнопка вызова системного меню, справа – кнопки управления окном.

2.2. *Строка меню* – содержит пункты меню программы, которые открываются щелчком левой кнопкой мыши по соответствующему меню.

2.3. *Панель действий* – содержит кнопки, выполняющие какие-либо действия.

2.4. *Панель инструментов* – содержит инструменты, предназначенные для быстрой активизации команд меню и функций программы.

2.5. *Контекстуальная панель* – содержит инструменты.

2.6. *Панель вкладок*. В левой части окна SMART Notebook 11 находится панель

	вкладок, которая содержит следующие вкладки: – *Сортировщик страниц* – позволяет увидеть эскизы изображений страниц, менять порядок страниц. – *Галерея* – содержит графике, фоновые рисунки, мультимедийные материалы, файлы и страницы. Кроме того, можно включить в галерею свои собственные материалы. – *Вложения* – отображаются файлы и ссылки на веб-страницы, вложенные в текущий файл. – *Свойства* – позволяет изменять формат объектов, таких как цифровые чернила, фигуры, линии, текст и таблицы. На вкладке "Свойства" отображаются только опции, доступные для выбранного объекта. – *Надстройки* – позволяет работать с надстройками SMART Notebook. – *SMART Response* – интерактивная система голосования, которая позволяет учащимся отвечать на вопросы, используя любое устройство с выходом в Интернет – смартфон, планшет или компьютер. 2.7. *Рабочая область* – область, в которой располагают объекты. **Изменение фона страницы** 1. На экране первая страница документа. В левой части экрана щелкните на стрелке, расположенной на изображении страницы, и в отрывшемся меню выберите команду **Установить заливку фона** (рисунок 2).		

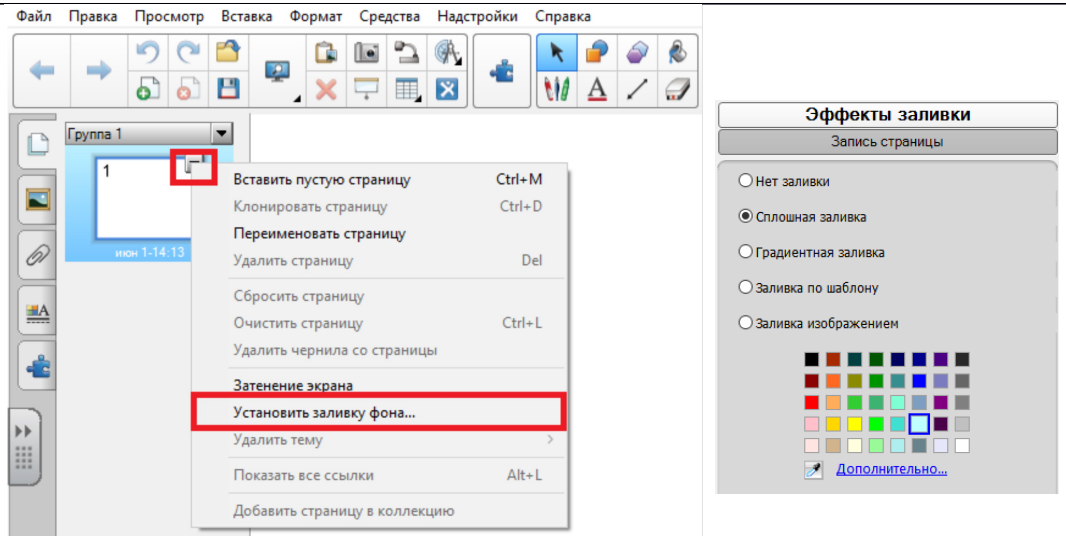


Рисунок 2 – Изменение фона страницы

2. В открывшемся окне **Эффекты заливки** установите переключатель **Сплошная заливка** и выберите светло-голубой цвет.

Создание текстовой надписи

3. Выберите инструмент «Текст», щелкните в верхней части рабочей области страницы и введите текст «Измерение температуры с помощью термометра».
4. Щелкните по инструменту «Выбрать», а затем по созданной надписи, чтобы её выделить
5. Открой на боковой панели вкладку «Свойства» и оформите текст шрифтом Monotype Corsiva, размер 36, цвет – синий, начертание – полужирный, выравнивание – по центру (рисунок 3).

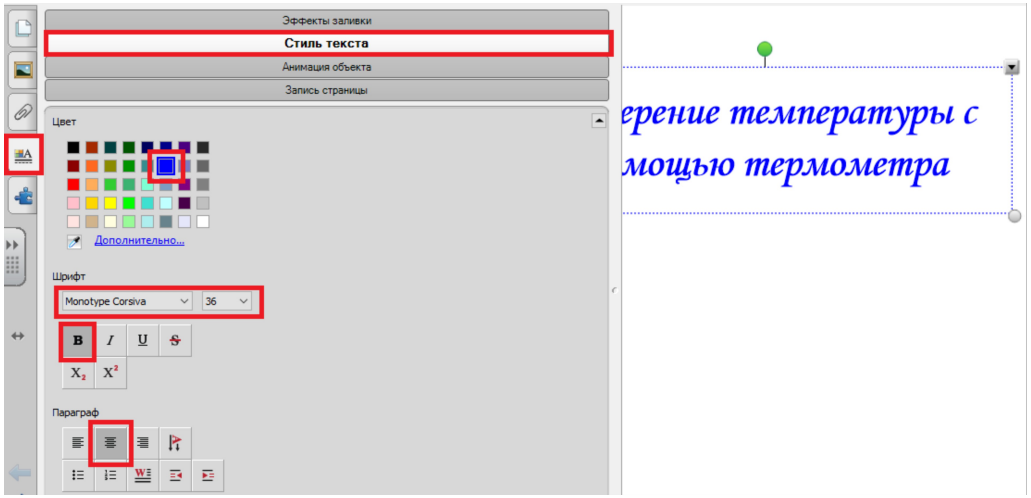
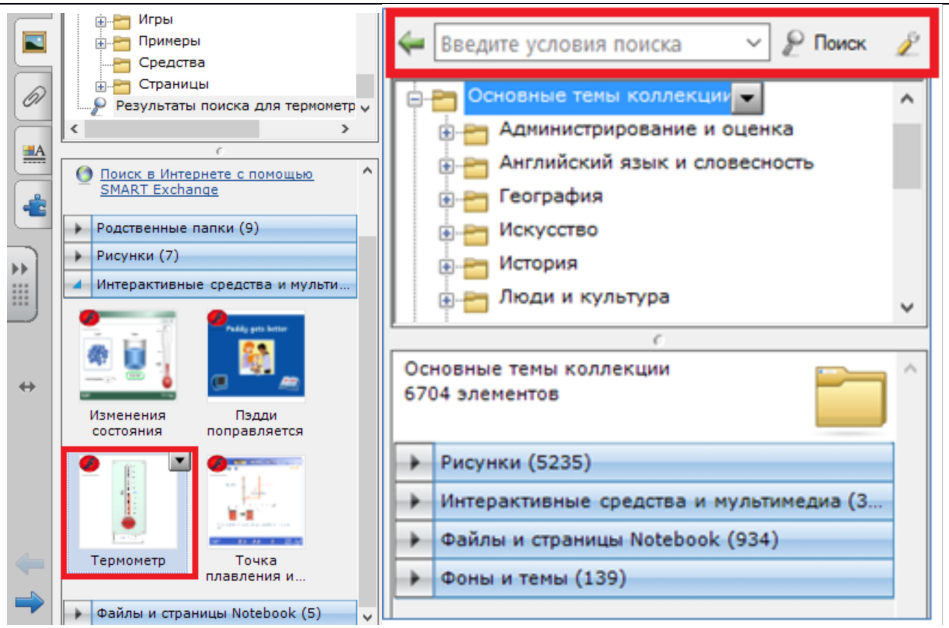
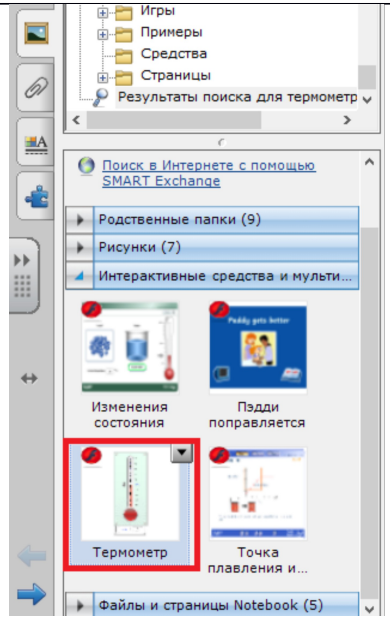


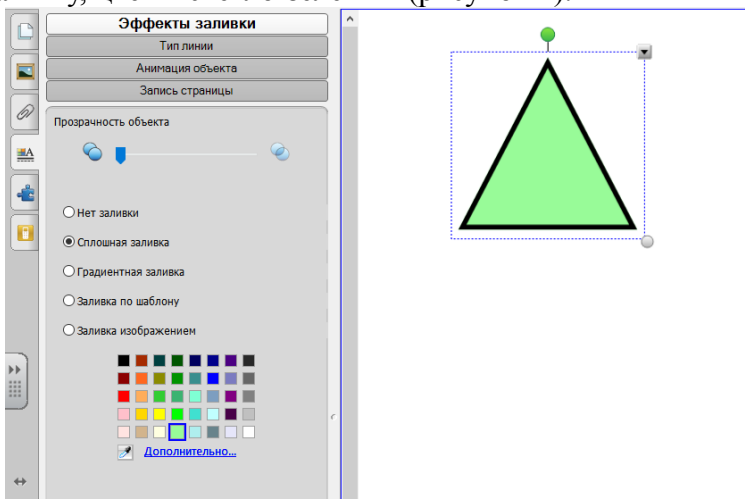
Рисунок 3 – Создание текста на странице

Вставка объектов из галереи

1. Щелкните под текстом и в левой части окна откройте вкладку **Галерея** .
2. В папке «**Основные темы коллекции**» находятся тематические папки с рисунками, интерактивными средствами, файлами страниц, фонами и темами (рисунок 3).
3. Для быстрого поиска необходимого элемента воспользуемся поисковым инструментом. В окне поиска введите слово «термометр» и нажмите кнопку **Поиск**.

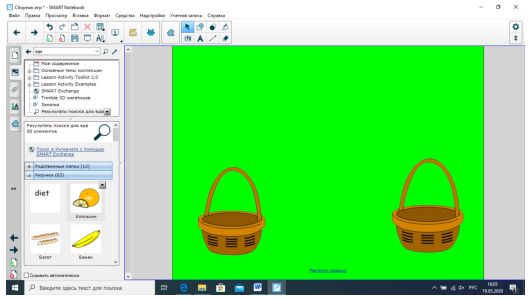
			работают самостоятель-но, при необходимости обращаются за помощью к преподавателю	деятельностный подход

	 Рисунок 3 – Вставка объектов из галереи 4. В окне результата поиска щелкните по категории **Рисунки** и перетащите на страницу рисунок «Больной». 5. Сверните категорию **Рисунки**, еще раз щелкнув по ее названию, и откройте категорию **Интерактивные средства мультимедиа** и перетащите изображение «Термометр» на страницу (рисунок 3). 6. Потяните за серый бегунок возле шкалы термометра для изменения показаний температуры. 7. Перейдите на вкладку «Сортировщик» , расположенную на боковой панели, и создайте новую страницу щелчком по кнопке «Добавить страницу». 8. Добавьте текст «Погода» и оформите его по вашему усмотрению. 9. Используя средство «Поиск» найдите рисунки по теме «Погода», добавьте несколько изображений на страницу.	повторяют действия за преподавателем	объяснение, деятельностный подход

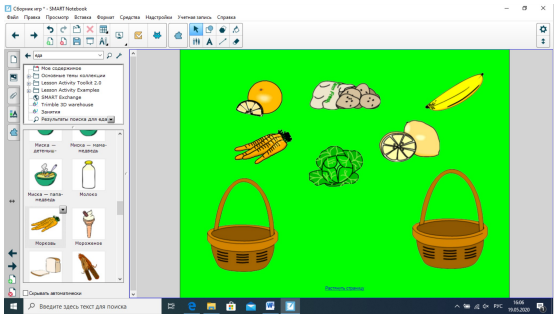
	Рисование и настройка фигур С помощью инструмента "*Фигура"* вы можете создавать разнообразные фигуры. Вы можете добавить фигуру на страницу, а затем отредактировать ее свойства. И, наоборот, вы можете настроить цвет контура фигуры, цвет заливки, толщину линий, тип линий и прозрачность, а затем добавить фигуру на страницу. 1. Перейдите на вкладку «Сортировщик» и создайте новую страницу. 2. Нажмите инструмент *«Фигуры»*, а затем выберите фигуру «*Треугольник*». Нарисуйте треугольник протягиванием мыши. 3. Щелкните по инструменту «*Выбрать*», а затем по треугольнику, чтобы его выделить. 4. Перейдите на вкладку свойства и в разделе «Эффекты заливки» установите сплошную заливку, цвет – светло-зеленый (рисунок 4).  Рисунок 4 – Изменение свойств объекта 5. Перейдите в раздел *«Тип линии»,* выберите темно-зеленый цвет для контура фигуры.	повторяют действия за преподавателем	объяснение, деятельностный подход

1. 2. 3. 4.

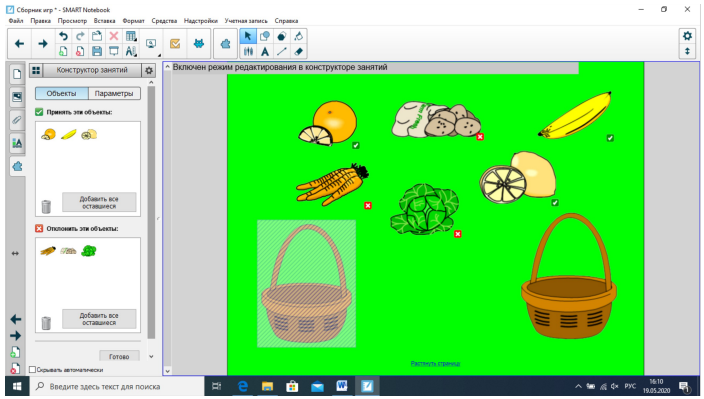
7.
8. Создайте новую страницу.
9. Перейдите на вкладку «Галерея», в строке поиска введите слово «корзина», откройте раздел «Рисунки» и добавьте в нижнюю часть страницы два изображения с названием «корзина».
10. Закрепите изображения корзин на листе.

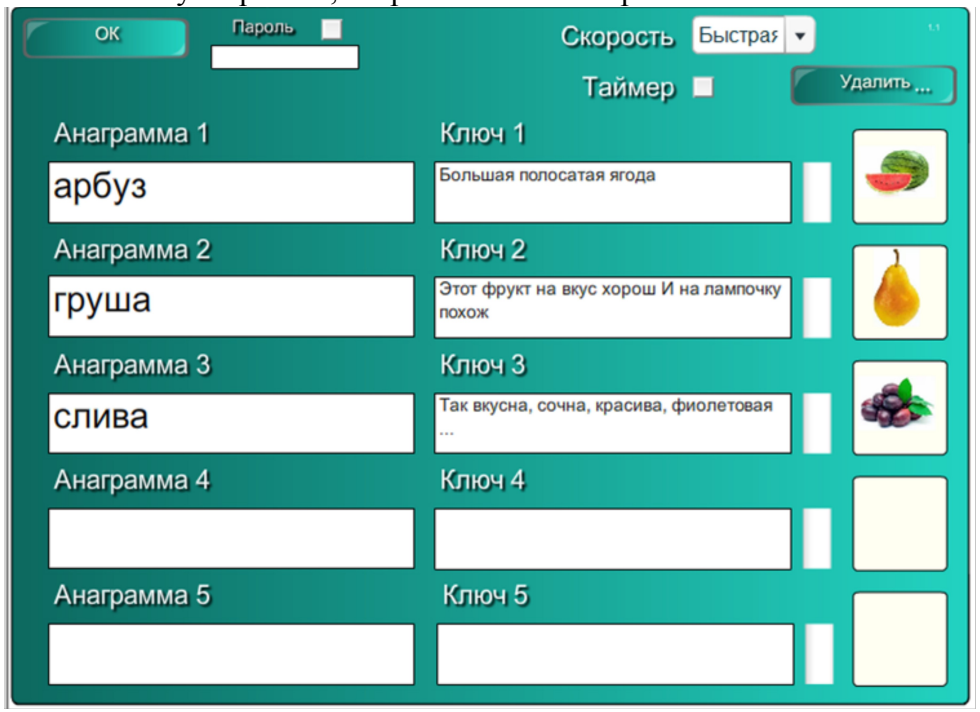


11.
12. Перейдите на вкладку «Галерея», откройте раздел «Рисунки» и добавьте на страницу изображения овощей и фруктов



13.
14.
15.
16.
17. Выделите левую корзину, перейдите на боковую вкладку «Надстройки» и

	щелкните по кнопке «*Конструктор занятий*». 18. Нажмите кнопку «*Правка*», изображение корзины станет заштрихованным и откроется панель настройки объектов. 19. Перетащите фрукты в область «Принять эти объекты», а овощи – в область «Отклонить эти объекты» и нажмите кнопку «Готово» (рисунок 6).  Рисунок 6 – Настройка объектов 20. Проверьте работу объекта – левая корзина: фрукты исчезают в корзине, а правая корзина не принимает. 21. Самостоятельно настройте второй объект – правую корзину с овощами и проверьте его работу. **Интерактивные занятия в коллекции LAT 2.0 RU** Коллекция LAT 2.0 RU (Lesson Activity Toolkit) – важная составляющая программы Smart Notebook. Это коллекция интерактивных объектов, созданная с использованием Flash-технологий. Рассмотрим приемы создания и возможности коллекции на примере элемента «Анаграмма». 1. Создайте новую страницу. 2. Перейдите на боковую вкладку «Галерея». 3. Щелкните по значку папки «LAT 2.0 RU», а затем по значку папки «Занятия», а	повторяют действия за преподавателем	объяснение, деятельностный подход

	затем «Анаграмма». 4. Откройте раздел «*Интерактивные средства и мультимедиа*», откроются шесть элементов, которые отличаются только по цветовой гамме. 5. Перетащите на страницу любой из шести элементов и дождитесь его загрузки. 6. Щелкните по кнопке «Справка» в верхнем правом углу страницы. Справка содержит информацию о процессе создания занятия и его особенностях. 7. Нажмите кнопку «Закрыть». 8. Нажмите кнопку «Правка», откроется окно настройки занятия. 	работают самостоятель-но, при необходимости обращаются за помощью к преподавателю повторяют действия за преподавателем	деятельностный подход объяснение, деятельностный подход

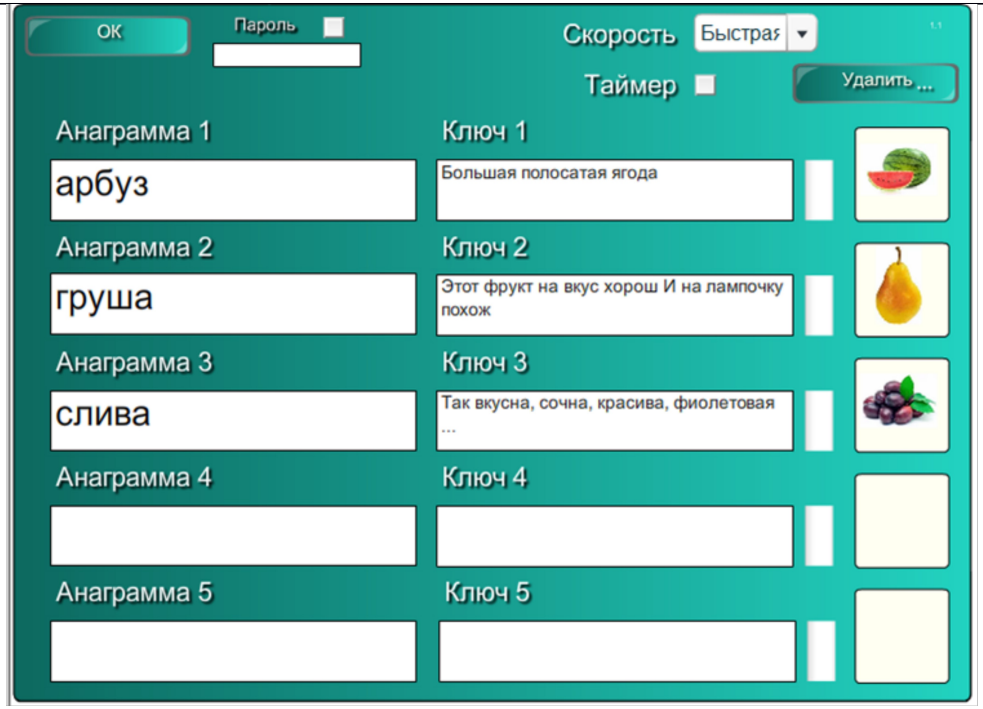


Рисунок 7 – Настройка интерактивного занятия «Анаграмма»

9. Заполните поля по образцу (рисунок 7), изображения найдите в сети Интернет, скопируйте и вставьте их в окно, а затем перетяните в нужное поле.
10. Рассмотрим назначение остальных элементов управления:
    - Флажок *Пароль* – позволяет защитить занятие от редактирования (при необходимости).
    - Список *«Скорость»* – предлагает выбрать скорость игры.
    - Флажок *«Таймер»* – предлагает учитывать время игры.
    - Кнопка «*Удалить»* – позволяет удалить вставленные изображения.
11. Для начала игры нажмите кнопку «*ОК*», а затем кнопку «*Начало*» в верхнем левом углу страницы.
12. Перетаскивайте шарики с буквами, чтобы составить правильное слово. При

	необходимости используйте подсказки, для вызова подсказки нажмите кнопку «*Ключ*» (рисунок 8). Рисунок 8 – Интерактивное занятие «Анаграмма» 13. Для перехода к следующему слову нажимайте кнопку «*Следующий*». 14. По окончании игры нажмите кнопку «*Сброс*».		
3. **Рефлексивный**	Давайте подведем итоги нашего мастер-класса, для этого я предлагаю вам завершить следующие фразы (слайд 3) Сегодня я узнал(а) … Я научился(лась)…; Мне хотелось бы еще спросить…; Я испытывал(а) трудности…; Меня удивило…;	рефлексируют	беседа

	У меня получилось…; Мне захотелось…		