

Ф.И.О.: Шалабаева Татьяна Анатольевна

Должность: учитель русского языка и литературы

Место работы: МАОУ гимназия № 18 г.Томска

Тема мастер-класса: «Конструирование интерактивного урока в Smart notebook 16.2 (на примере урока-путешествия по теме «Имя числительное как часть речи»)»

Цель: формирование у преподавателей представление о приемах работы со Smart Board, о целесообразности использования интерактивной доски в образовательном процессе

Задачи: познакомить учителей с различными приёмами конструирования урока на интерактивной доске; помочь учителям овладеть приемами создания интерактивных продуктов в программе Smart Notebook от самых простых вещей до использования интерактивных элементов из библиотек.

Категория учителей: учителя русского языка и литературы

Оборудование, программное обеспечение: интерактивная доска Smart Board, программное обеспечение: Smart Notebook 16.2

Организационные моменты: мастер-класс проходит в кабинете информатики, учителя работают за компьютерами и осваивают приёмы конструирования урока

Актуальность: Новые информационно-коммуникационные средства обучения приходят на смену классическим символам школьной жизни. Применение информационных технологий на уроках направлено на совершенствование существующих технологий обучения, их использование расширяет стандартные методы обучения. Одним из таких средств является интерактивная доска. Ее использование на уроках позволяет многим учителям плавно перейти от привычного ведения урока к современному уровню преподавания, а детям успешно овладевать знаниями.

Результатом использования данных приемов на уроке является показатель уровня заинтересованности учащихся и качество их обучения. Интерактивная доска приносит в известные методы обучения специфический момент за счет усиления исследовательских, информационно-поисковых и аналитических методов работы с информацией. Взаимодействие становится более наглядным и интересным, в результате более эффективным.

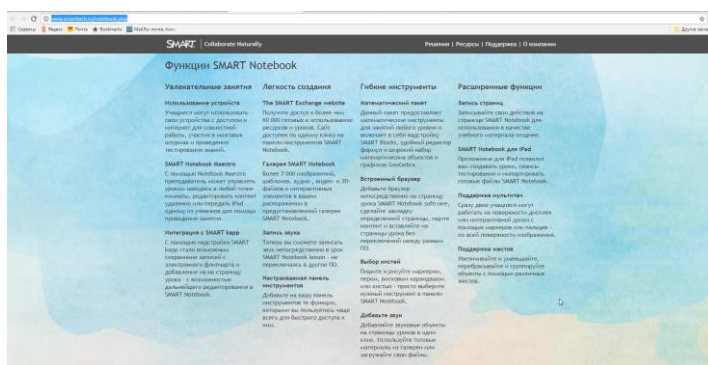
Сценарий мастер-класса:

- Добрый день, уважаемые коллеги!

Использование интерактивной доски на уроке - отличное подспорье. Это знает каждый учитель, кто уже освоил и активно применяет на уроке интерактивные технологии. Однако, просто интерактивная доска, как таковая, дает мало преимуществ по сравнению с белой пластиковой доской. Интерактивная доска вошла в практику более 10 лет назад, но до сих пор есть такие учителя, которые используют интерактивную доску на уроке исключительно как экран для проектора. Другие, более продвинутые в техническом плане, пользуются лишь самыми простейшими функциями, такими как рисование по интерактивной доске электронным маркером, сохранение созданных слайдов на диск.

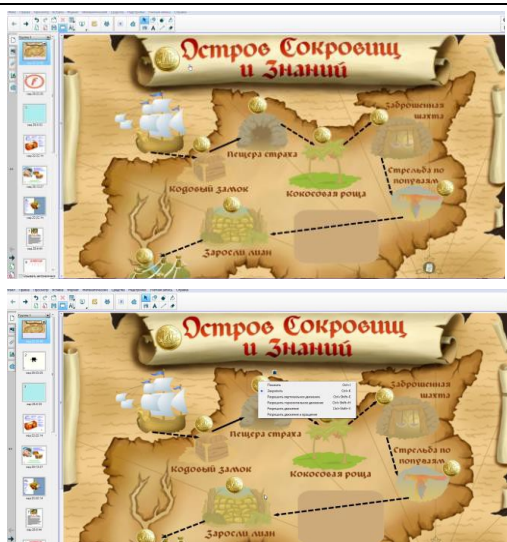
Однако, более глубокое освоение и использование программы, которая поставляется вместе с интерактивной доской, зачастую бывает достаточно проблематично потому, что программы эти в основном англоязычные.

Приглашаю вас на мастер-класс по конструированию урока на интерактивной доске в программе Smart Notebook 16.2.



Приём «Создание карты урока-путешествия»

Вставляем картинку (вставка-рисунок), добавляем стрелки, указывающие маршрут, вставляем картинки с изображением монеток, правой кнопкой мыши щелкаем по картинке и закрепляем её. Делаем монетку активной для перехода по маршруту: правой кнопкой мыши: ссылка – страница в этом файле. Добавляем музыку – шум моря: на панели инструментов «вставка» - «звук из файла» - «вложить звук». Правой кнопкой мыши наводим на объект (монетки) – блокировка – закрепить. Используем инструмент «шторка» (показать/скрыть затенение экрана)

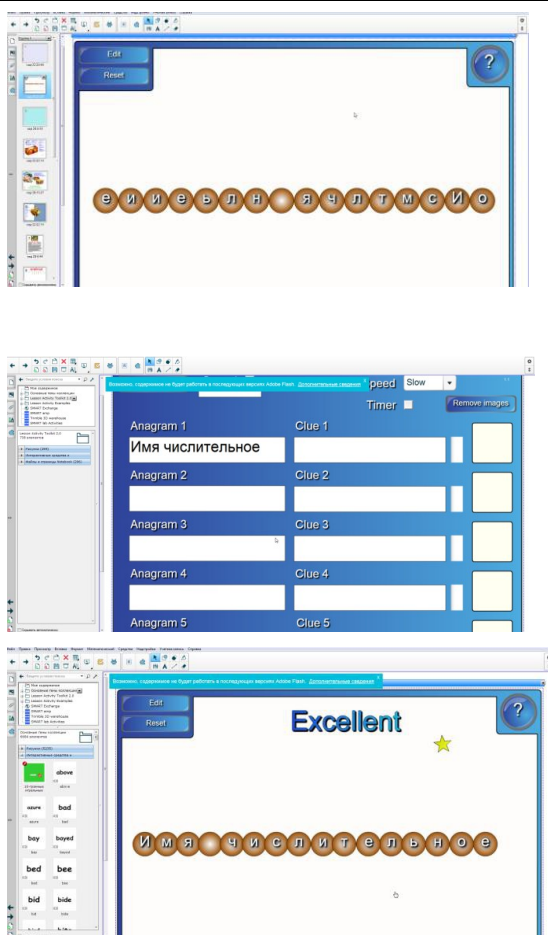


Приём «Использование интерактивных элементов из коллекции Lesson Activity Toolkit 2.0».

Интерактивные средства: интерактивные средства галереи Lesson Activity Toolkit удобно использовать на всех этапах урока. Все элементы коллекции разбиты по назначению на 6 групп-разделов. Вам предлагается создать **игру-анаграмму**. Для этого необходимо перейти к редактированию, нажав на **Edit**. А потом нужно будет ввести тексты анаграмм, а также текстовые и графические подсказки в предназначенных для этого окошках. Причем текст можно напечатать «вручную» или переместить (например, Копировать – Вставить) из каких-то других источников.

Посмотрим, как это будет выглядеть. Жмем **Edit** и видим «оборотную сторону» нашего средства, т.е. много разных окошек и пояснительных надписей-подсказок на тему, что и куда нужно вносить и какие параметры можно установить. Попробуем запомнить значение нескольких английских слов, ибо с ними придется в дальнейшем встречаться неоднократно:

Password – пароль. Если Вы в это окно впечатаете какой-то



пароль, то впоследствии при любой попытке редактирования нужно будет его вводить заново. Это неудобно и вообще чревато тем, что Вы его (пароль) сами на другой же день и забудете. Проще это окно не заполнять.

Speed – здесь мы выбираем из предложенного списка **скорость** игры.

Возможные

варианты: **Fast** (быстро), **Medium** (средне), **Slow** (медленно).

Timer – таймер. Галочка или ее отсутствие в этом окне показывает, будем мы учитывать время или нет.

Кнопка **Remove images** позволит удалить вставленные при редактировании картинки, если в том будет необходимость.

Ну, что ж, приступим к редактированию. Все просто, в первый столбец печатаем какие-то слова (или текст) – собственно анаграммы. Во второй - помещаем текстовые подсказки-определения слов-анаграмм (**Clue** – ключ, подсказка). В третий - столбец мышкой перетаскиваем графические подсказки-картинки. Их можно взять из коллекции или какого-то другого источника.

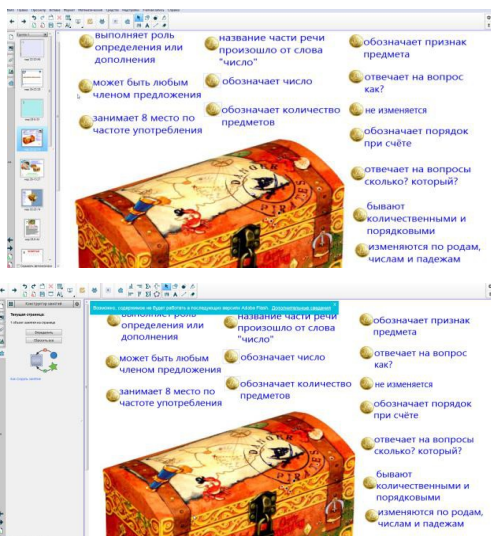
И так далее. Можно заполнить все 5 предложенных вариантов или остановиться на меньшем количестве. Когда редактирование закончено, жмем **Ok**. Все готово к использованию! Кнопка **Start** позволит начать работу.

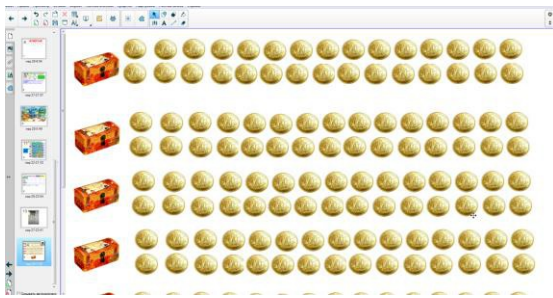
Суть в следующем. Все внесенные нами при редактировании слова-анаграммы появляются с перепутанным расположением букв. Каждая буква – на отдельном шарике. Ученик должен догадаться, какое слово (текст) имелось в виду, и расположить буквы в нужном порядке, перемещая шарики. Подсказки появляются по нажатию кнопки **Clue**. В верхней части – полоса таймера, если мы его используем.

Приём «Исчезающий объект» - настройка «Конструктор занятий»

Нам необходимо отправить в сундук признаки, которыми обладает имя числительное. Туда не должны попасть признаки, которыми числительное не обладает. Для этого мы воспользуемся функцией «конструктор занятий».

Вставляем необходимый текст, группируем его с нашими монетами – для этого правой кнопкой мыши выделяем оба объекта, группируем их и задаём функцию «разрешить движение». Выбираем конструктор, затем выбираем объект – правка. Картинка получила штриховое изображение. Переносим

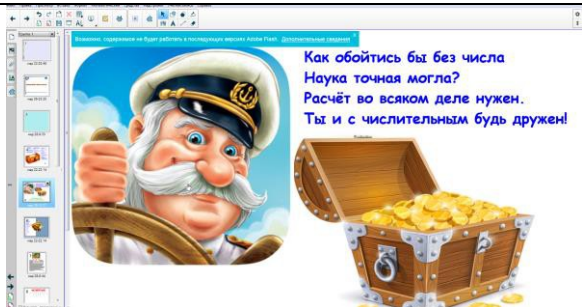




наши определения в конструктор: «принять эти объекты» и «отклонить эти объекты». Проверяем параметр «исчезание», затем нажимаем «готово».

По этому же принципу мы конструируем страницу «Этап оценивания работы обучающихся в группах».

Используем функцию «утилита множественного клонирования»: выделяем объект – монетку правой кнопкой мыши – выбираем функцию «утилита множественного клонирования» и «клонировем» наши монетки. На каждом этапе урока команды зарабатывают монетки и кладут в свои сундуки. Наведя монетку на сундук, она в нём «исчезает». Для этого вновь воспользуемся настройкой «Конструктор».



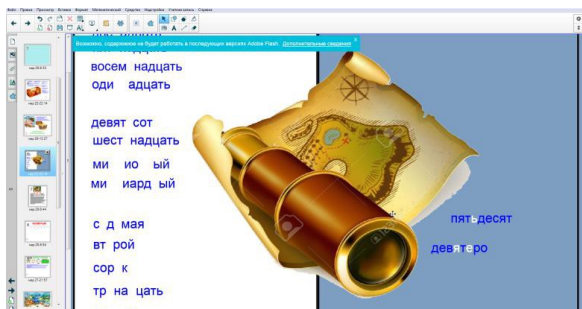
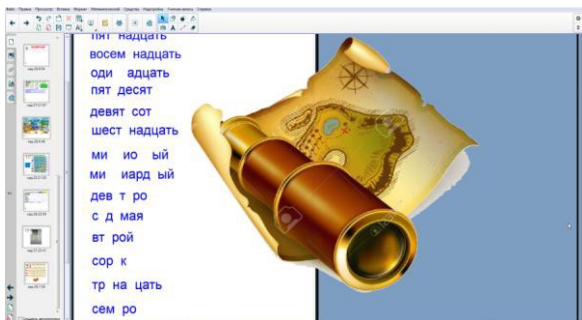
Приём «Запись звука»

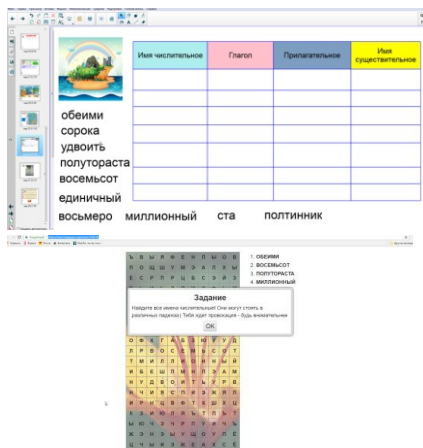
Если нам необходимо сделать объект говорящим, мы можем сами записать звук: вставляем картинку, выделяем её правой кнопкой мыши – звук – начать запись – вложить звук – объект (в данном случае капитан даёт наставление учащимся)

Приём «Волшебная труба»:

Пропуская слова через волшебную трубу, мы увидим удивительное свойство: невидимый текст становится видимым. Заранее заготавливаем картинки. При помощи инструмента «фигуры» готовим вторую половину страницы, заливаем определённым фоном. Ставим текст на передний план, нажимаем «блокировку» - «разрешить движение». Для того, чтобы трубу имела необходимую «пропускную» функцию, обращаемся к инструменту «захват экрана»: вырезаем фрагмент «трубы», задаём прозрачность, совмещаем фрагмент трубы с основной картинкой.

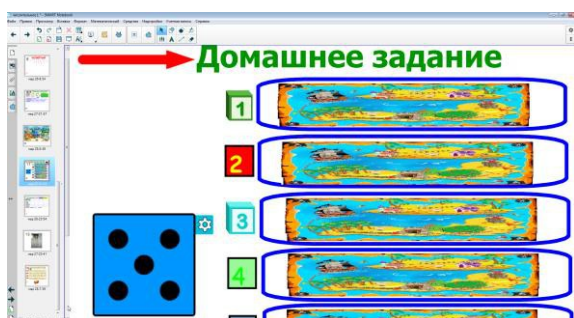
Ещё раз воспользуемся инструментом «фигуры», делаем цвет заливки одинаковым, добавляем фигуру и ставим «блокировку». В итоге, пропуская слово через трубу, инструмент становится волшебным. Данное свойство можно применять на любом уроке при изучении раздела «Орфография».





Приём «Вставка ссылки»

Нам необходимо перейти на другой сервис. В данном случае мы используем приложение <https://learningapps.org>. Для этого выделяем объект. На панели инструментов выбираем функцию вставка ссылки – веб-страница. В открывшееся окошко вставляем адрес веб-страницы – выделяем объект – ОК.



Приём «Использование интерактивных элементов из коллекции Lesson Activity Toolkit 2.0».

ИС Dice (Игральный кубик)

Кубики имеются в этом разделе 2-х типов. Либо на гранях написано количество очков в виде чисел (от 1 до 6), либо – имеется соответствующее количество точек. После щелчка по кубiku он начинает вращаться и «выбрасывает» какое-то количество очков, причем при этом предусмотрен и голосовой комментарий (на английском или французском языках). Мы используем кубик для выбора домашнего задания, которое сначала «прикрыто».



Приём «Вставка видео»

Нам необходимо «оживить» сундук». Для этого мы можем добавить видео. Закрепляем объект, выделяем его правой кнопкой мыши. На панели инструментов выбираем вставка видео из файла.

- Уважаемые коллеги! Надеюсь, мастер-класс был для вас полезен. Спасибо за внимание!

Список использованных интернет-ресурсов:

1. <http://www.smarttech.ru/notebook.php>
2. <https://yandex.ru/images> - Яндекс-картинки
3. <https://learningapps.org/view1476245>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=xtsr8DMCQw4>
5. <https://www.youtube.com/watch?v=VkgSNGWIGHY>