

Мастер-класс «Создание интерактивных игр и обучающих пособий для дошкольников посредством использования функциональных возможностей интерактивной доски IQ Board»

Зеленова Н.В.

старший воспитатель

Чувашская Республика, город Алатырь

МБДОУ «Детский сад № 5 «Березка»

города Алатыря Чувашской Республики

Цель: повышение уровня профессиональной компетентности педагогов по использованию интерактивного оборудования в образовательной деятельности ДОО.

Задачи:

1. Продемонстрировать функциональные возможности интерактивной доски IQBOARD в работе.
2. Формировать практические навыки применения интерактивной доски на примере игр.
3. Повысить профессиональное мастерство педагогов.

Оборудование: интерактивная доска, ноутбук, мультимедийный проектор.

Ход мастер-класса

Новые современные возможности инициируют педагогов к решению образовательных задач разными путями, одним из которых является применение средств интерактивной деятельности.

В ходе мастер-класса вы познакомитесь с функциональными возможностями интерактивной доски IQ Board при помощи, которых можно создавать интерактивные игры и обучающие пособия для дошкольников. Она представляет собой большой сенсорный экран, работающий как часть системы, в которую входит компьютер и мультимедийный проектор. С помощью проектора изображение рабочего стола компьютера проецируется на поверхность ИД.

ИД работает одновременно и как обычный экран, и как устройство управления компьютером. Достаточно только прикоснуться к поверхности доски, чтобы начать работу на компьютере.

Доска позволяет писать и рисовать на ней и сохранять все данные записи. Итак, предлагаю вам стать участниками процесса «живого» обучения.

Данная программа проста в использовании и имеет широкие функциональные возможности, позволяющие превратить образовательный процесс в интересное и увлекательное путешествие, занимательную игру, созданную своими руками.

При запуске, IQ Board открывается в обычном режиме, который позволяет создавать страницы (слайды) и работать с ними. Вкладка «Список» – содержит эскизы – миниатюрное представление всех страниц, показываемых в «Области» для просмотра. Данная область позволяет работать с отдельными, выбранными страницами.

На ленте расположены вкладки: «Файл», «Редактировать», «Просмотр», «Вставить», «Формат», «Рисование», «Инструменты», «Видео конференция», «Показ страницы», «Установки системы», «Помощь».

Под лентой расположена панель с кнопками быстрого доступа к главным, часто используемым командам – «горячие» кнопки.

На панели с лева из имеющихся здесь кнопок нам необходимы в использовании такие кнопки, как «Показ слайдов», «Библиотека ресурсов» – здесь хранятся папки с картинками, они находятся в алфавитном порядке. Данные папки можно пополнять, создавать новые, т.е. это своего рода картотека изображений, которые мы используем при работе. Далее кнопка «Рабочего стола» – она позволяет пользоваться ресурсами, находящимися на рабочем столе.

Перейдем к практической части знакомства с ИД и для начала рассмотрим инструменты для рисования – при помощи этих инструментов мы можем рисовать и писать на доске.

Посмотрим, как они работают:

✓ выберем «Карандаш» – в появившемся меню, мы можем выбрать цвет линии; толщину; прозрачность, т.е. если прозрачность 0%, то изображаемая линия получается яркой, по мере увеличения % прозрачности, изображаемая линия становится менее яркой.

- ✓ «Кисть» - аналогично, как с карандашом;
- ✓ «Широкая кисть» - рисует двойной линией, основной цвет желтый, дополнительные цвет мы можем менять, как толщину (шрифт) и прозрачность линии;
- ✓ «Креативная ручка» - отличие данного инструмента от остальных заключается в том, что рисуемая линия состоит из узора;
- ✓ «Магическая ручка» - надпись или рисунок сделанные этой ручкой, через некоторое время исчезают.

Для того чтобы стереть надпись или рисунок, используем «Ластик». Он бывает: «Малой окружности», «Средней окружности», «Большой окружности», «Стираемый объект», «Круглой формы», «Стираемая область», «Стереть все».

В нижнем правом углу находится дополнительная панель с инструментами: «Просмотр», «Стоп», «Установки», «Предыдущая страница», «Следующая страница».

Функцию просмотра мы можем использовать при показе приемов рисования. Н-р: «Нарисуем полоску с флажками».

Для того чтобы, еще раз продемонстрировать детям последовательность изображения, нажимаем кнопку «просмотр» в нижнем левом углу (все наши действия повторяются).

Дети могут рисовать на доске самостоятельно по собственному замыслу.

Можно залить фон страницы, красочной картинкой и предложить дополнить ее. Для этого выбираем кнопку «Вставить фон на страницу» и в открывшемся меню выбираем нужный цвет или узор заливки. Можем вставить предметную картинку и предложить детям дорисовать то, чего по их мнению не хватает. Для этого переводим «Карандаш» в режим «Курсора», выбираем «Библиотеку ресурсов», находим нужную нам папку, открываем прикосновением руки, выбираем картинку, например «Козы» и переносим в «Область» для просмотра страниц. Если перенесенное изображение оказалась большим и нам необходимо его уменьшить, выделяем его, находим нижний правый угол, нажимаем на кружок, и за появившийся курсор, уменьшаем. Итак, козочка готова, теперь дети могут дорисовать: травку, солнышко и т.д.

Хочу еще раз отметить, что если мы хотим что-то нарисовать, то выбираем инструменты для рисования, если мы хотим переместить или изменить размер нарисованного или вставленной картинки, для этого выбираем кнопку «курсор», выделяем и выполняем соответствующие действия (перемещаем, уменьшаем или увеличиваем).

Мы можем оперировать с геометрическими фигурами, вставлять, заполнять их цветом, перемещать, изменять их размер. Для этого, на панели инструментов выбираем кнопку «Фигуры», в появившемся меню, выбираем цвет и толщину сторон вставляемой фигуры и ее формат: 2D – плоскостные фигуры (треугольник, квадрат и т.д.); 3D – объемные (куб, цилиндр и т.д.). Для того чтобы переместить или изменить размер фигуры мы выбираем «Курсор», выделяем нужную нам фигуру и выполняем соответствующие действия (перемещаем, уменьшаем или увеличиваем). Для того, что бы залить фигуру цветом, выбираем кнопку «Заполнить», в открывшемся меню выбираем цвет заливки и щелкаем внутри фигуры, также можно использовать др. варианты заливки. Если при составлении дидактического упражнения нам нужно, чтобы вставленные фигуры не перемещались, для этого необходимо использовать функцию «Блокировка». Для этого нажимаем кнопку «Выбрать», выделяем фигуру, в верхнем правом углу выбираем меню быстрого доступа, «Заблокировать». Для того, что бы мы могли одну фигуру накладывать на другую, н-р: треугольник на куб, для этого выделяем треугольник, нажимаем меню быстрого доступа, выбираем «Порядок», «Переместить вперед». Теперь треугольник мы можем наложить на куб.

Используя данные функции можно составить дидактическое упражнение, «Поможем мышке найти домики для геометрических фигур».

Таким образом, можно перемещать на «Задний» или «Передний» план и картинки. Так, например, можно составить дидактическую игру: «Какие животные живут в пустыне».

Функция «Подсветка» дает возможность открывать только часть информации на слайде. Н-р: используя, данную функцию, мы можем рассмотреть с детьми строение цветка, высвечивая им отдельные его части

(корень, стебель, бутон). Чтобы отменить, данную функцию, нажимаем кнопку в нижнем правом углу «Заккрыть».

Кнопка «Показать экран по всем направлениям» выполняет функцию шторки, т.е. с помощью данной функции мы можем закрыть содержимое страницы и показывать детям поэтапно. Н-р: при рассмотрении сюжетных картин.

Функцию шторки может выполнять закрашенная геометрическая фигура. Для этого вставляем картинку, отправляем ее на задний план и заблокируем, вставляем квадрат, закрашиваем его, отправляем на задний план и закрываем им картинку. Можно использовать функцию «Отобразить/скрыть». Выделяем картинку, меню быстрого доступа, «Отобразить/скрыть», «Скрыть».

Посмотрим на готовом упражнении, что может получиться. «Что любят животные».

При составлении игр и упражнений можно группировать картинки. Для этого две картинки находящиеся рядом выделяем и через быстрое меню или на появившейся панели инструментов выбираем команду «Группировать», теперь наши картинки стали одной. При помощи данных функций можно составить игру «Чей малыш?».

При помощи функции «Группировать» можно составлять предметы и целые картины из геометрических фигур: «Собери таких же человечков», «Картина, из геометрических фигур».

Материал для работы с ИД должен тщательно подбираться педагогами в соответствии с возрастом детей.

Спасибо за внимание!