

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
лицей №82 Петроградского района Санкт-Петербурга

План конспект мастер-класса

**«Создание интерактивных заданий по информатике для начальных классов
в MS PowerPoint при помощи анимации»**

Разработала:
методист по ШИС
I квалификационной категории,
учитель информатики,
Севастьянова Анна Юрьевна

Санкт-Петербург
2016

Цель: расширение познания в области овладения информационно-компьютерными технологиями по средствам создания интерактивных заданий по информатике для начальных классов в программе MS PowerPoint при помощи анимации

Задачи:

- создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов;
- познакомить с возможностями использования эффектов анимации и триггеров на демонстрационных интерактивных заданиях по информатике, выполненных в MS PowerPoint;
- объяснить и отработать на практике добавление и настройку анимации, триггеров.

Тип мастер-класса: Комбинированный.

Вид мастер-класса: беседа, практическая работа.

Методы обучения:

1. Объяснительно – иллюстративный.
2. Алгоритмических предписаний.
3. Выполнение практической работы.

Средства: мобильный класс, интерактивная доска, демонстрационные презентации, раздаточный материал.

Структура мастер-класса:

1. Организационный момент (1 мин).
2. Изложение нового материала (15 мин).
3. Закрепление нового материала (25 мин).
4. Дискуссия по результатам совместной деятельности. Рефлексия (4 мин).

Ход мастер-класса:

1.Организационный момент.

Сегодня на нашем мастер-классе мы научимся создавать интерактивные задания по информатике для начальных классов при помощи анимации и триггеров в программе MS Power Point.

Для начала, давайте рассмотрим план нашей работы.

План работы мастер-класса

- Использование эффектов анимации и триггеров в MS PowerPoint;
- Демонстрация интерактивных заданий по информатике для начальных классов;
- Практическая работа по созданию интерактивных заданий в MS PowerPoint при помощи анимации и триггеров;
- Дискуссия по результатам совместной деятельности.

2.Изложение нового материала.

В MS PowerPoint существует два вида эффектов анимации:

Эффекты переходов между слайдами:

1. Для плавной, гладкой смены слайдов с контрастным фоном или содержанием (например, переход от темного к светлому и наоборот).
2. Для смены слайдов с разным содержанием, но одинаковым фоном в виде изображения.
3. Для плавной или незаметной смены слайдов, когда изображения, например фотографии, занимают всю площадь слайдов.
4. Для придания выразительности, при этом, сам переход может нести еще и дополнительную смысловую нагрузку. В этом случае, применять переходы следует очень осторожно и ограничено.

Эффекты входа, выхода, выделения и перемещения объектов на слайдах:

1. Для вывода (показа) информации на слайдах в необходимом порядке (фигур, рисунков, надписей, последовательности текстовых блоков и т.д.).
2. Для привлечения дополнительного внимания к объектам, выделения объектов.
3. Создание мультипликации для иллюстрации рассказа, демонстрации процесса.
4. Создание интерактивных игр, заданий, разработок для индивидуальных и групповых занятий и упражнений, в том числе с использованием интерактивной доски, панели и экрана.

Надо помнить следующее:

Не следует применять анимацию только с единственной целью создания «красивой презентации»

Теперь, рассмотрим применение триггеров в MS PowerPoint

Триггер - это некоторый объект слайда (например, рисунок, фигура, кнопка, текстовое поле), при щелчке которого выполняется некоторое действие. Использование триггеров в презентации позволяет запускать анимацию объектов в произвольном порядке. Отлично подходит для работы на интерактивной доске.

Сейчас, продемонстрирую интерактивные задания по информатике для начальных классов при помощи анимации и триггеров:

№1

Анимация выходом «Увеличение с поворотом»

Задание «Назовите устройства компьютера»

Триггер: Рисунок 3
1 | Вправо

Триггер: Рисунок 4
1 | Вправо

Триггер: Рисунок 5
1 | Вправо

Триггер: Рисунок 7
1 | Вправо

Триггер: Рисунок 6
1 | Вправо

№2

Анимация перемещением

Задание «Распределите по группам»

Устройства вывода

Устройства ввода

Триггер: Рисунок 13
1 | Вправо

Триггер: Рисунок 15
1 | Вправо

Триггер: Рисунок 14
1 | Вправо

Триггер: Рисунок 11
1 | Вправо

№3

Анимации «Появление»(входом), «Исчезновение» (выходом)

Задание «Верны ли следующие утверждения»

1

Верно

Расстояние от глаз до монитора равно расстоянию вытянутой руки

2

Неверно

За компьютером можно работать влажными руками

3

Верно

Нельзя класть на системный блок диски и флэшки

Добавить эффект

Удалить

Изменение эффекта

Начало:

Свойство:

Скорость:

Триггер: Прямоугольник 9: 1

1 Овальная выноски 14: Ве...

Триггер: Прямоугольник 10: 2

1 Овальная выноски 15: Не...

Триггер: Прямоугольник 11: 3

1 Овальная выноски 16: Ве...

Просмотр Показ слайдов

№4

Анимация входом «Уголки»

Задание «Назовите основные элементы интерфейса графического редактора Paint»

Панель быстрого доступа

Инструменты

Цветовая палитра

Область рисования

Добавить эффект

Удалить

Изменение эффекта

Начало:

Свойство:

Скорость:

Триггер: TextBox 5: Панель быстрого

1 Прямая со стрелкой 11

Триггер: TextBox 6: Инструменты

1 Прямая со стрелкой 18

Триггер: TextBox 7: Цветовая палитра

1 Прямая со стрелкой 23

Триггер: TextBox 8: Область рисования

1 Прямая со стрелкой 25

Просмотр Показ слайдов

№5

Анимация входом «Растворение»

Задание «Назовите виды информации по способу восприятия»

Зрительная

Звуковая

Тактильная

Обонятельная

Вкусовая

Добавить эффект

Удалить

Изменение эффекта

Начало:

Свойство:

Скорость:

Триггер: Picture 2

1 TextBox 42: Зрительная

Триггер: Picture 3

1 TextBox 43: Звуковая

Триггер: Picture 4

1 TextBox 44: Тактильная

Триггер: Picture 6

1 TextBox 3081: Обонятель...

Триггер: Picture 5

1 TextBox 3079: Вкусовая

Просмотр Показ слайдов

№6

Анимация перемещением

Задание «Продолжи ряд геометрических фигур»

Добавить эффект

Удалить

Изменение эффекта

Начало:

Свойство:

Скорость:

Триггер: Прямоугольник 9

1 У Прямоугольник 9

Триггер: Улыбающееся лицо 12

1 У Улыбающееся лицо 12

Триггер: Равнобедренный треугольник...

1 У Равнобедренный треугол...

Триггер: Облако 15

1 У Облако 15

Порядок

Просмотр Показ слайдов

№7

Анимация перемещением

Задание «Дополни пары недостающими элементами и создай новую пару»

Добавить эффект

Удалить

Изменение эффекта

Начало:

Свойство:

Скорость:

Триггер: Рисунок 11

1 У Рисунок 11

Триггер: Рисунок 12

1 У Рисунок 12

Триггер: Рисунок 7

1 У Рисунок 7

Триггер: Рисунок 9

1 У Рисунок 9

Триггер: Рисунок 8

1 У Рисунок 8

Триггер: Рисунок 10

1 У Рисунок 10

Порядок

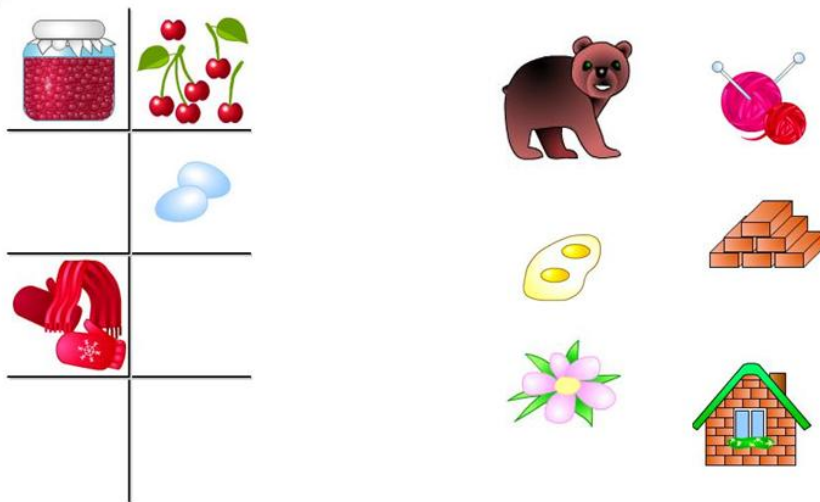
Просмотр Показ слайдов

3.Закрепление нового материала

Давайте закрепим новый материал, выполнив **практическую работу по созданию интерактивных заданий в MS PowerPoint при помощи анимации и триггеров.**

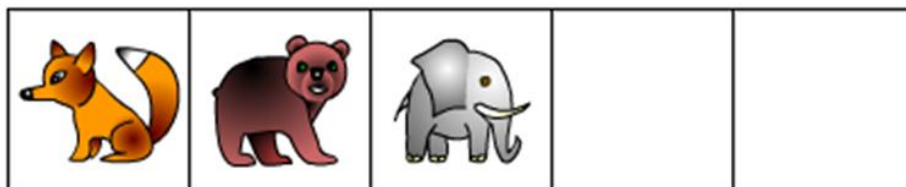
Задание №1 (по теме: «Логика. Сопоставление»)

Дополните пары недостающими элементами и создайте новую пару.



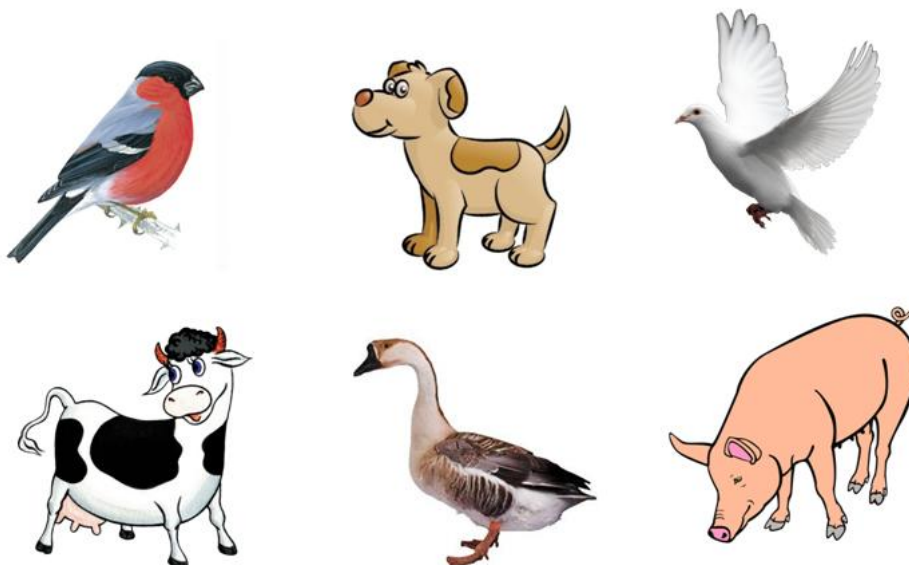
Задание №2 (по теме: «Логика. Обобщение»)

Продолжи ряд животных.

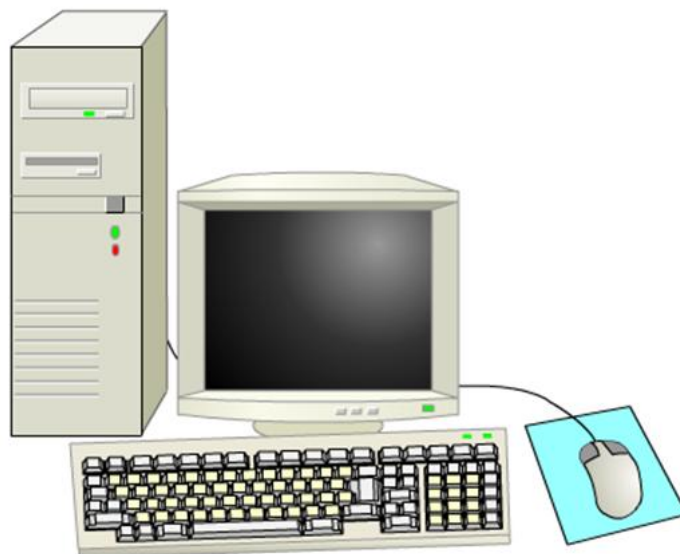


Задание №3 (по теме: «Множества»)

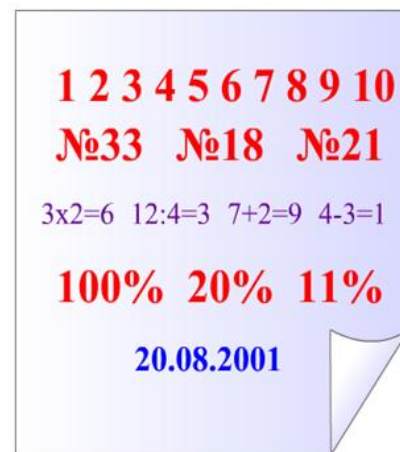
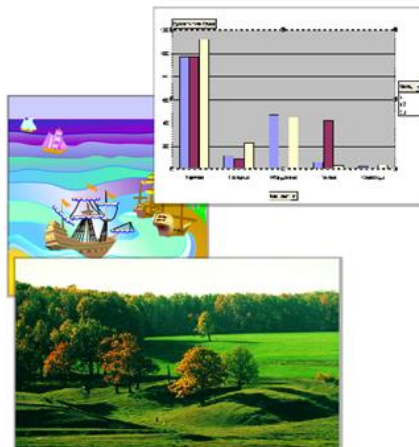
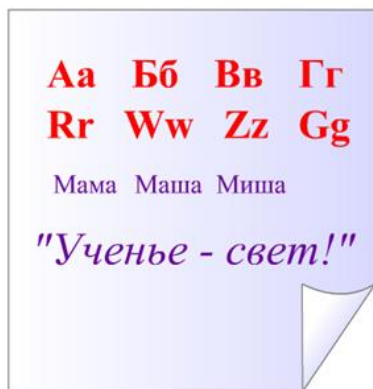
Выберите из соответствующих элементов множество птиц.



Задание №4 (по теме: «Компьютер и его основные устройства»)
«Назовите основные устройства компьютера».



Задание №5 (по теме: «Информация»)
«Установите соответствие».



Числовая

Табличная

Текстовая

Графическая

4.Дискуссия по результатам совместной деятельности. Рефлексия

Рефлексия по методике «Эмоциональное письмо». Для этого вам необходимо поставить «галочку» напротив предложенных эмоций, соответствующих настроению на мастер-классе, с обратной стороны напишите свои пожелания, оставьте свои комментарии.



Веселый смайлик



Равнодушный смайлик



Грустный смайлик

Спасибо всем участникам мастер-класса за работу, надеюсь, полученные знания пригодятся вам в вашей дальнейшей профессиональной деятельности.