

Молчанова Ольга Анатольевна
учитель начальных классов
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 1
г. Березники, 2018 – 2019 учебный год

Мастер – класс

«Создание электронных игр в программе SMART Notebook»

Добрый день, уважаемые коллеги! Современный ребёнок... Он не такой, каким был его сверстник еще несколько десятилетий назад. И не потому, что изменилась природа самого ребёнка или закономерности его развития. Принципиально изменилась жизнь, предметный и социальный мир, ожидания взрослых, воспитательные модели в семье и школе. Школа сегодня стремительно меняется, пытается попасть в ногу со временем. Поэтому именно сегодня, нам, учителям, важно не столько дать ребенку как можно больше конкретных предметных знаний, сколько вооружить его способами действий, создать условия для развития, формирования личности с учетом индивидуальных способностей, потребностей, талантов каждого учащегося. Именно об этом идет речь и в стандартах второго поколения ФГОС.

Скажите, пожалуйста, коллеги, что сегодня является основной задачей образования и воспитания? Да, соглашусь с вами, основной задачей образования и воспитания, сегодня становится создание условий, в которых ребёнок научится самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения, становясь «архитектором и строителем» образовательного процесса, непосредственно принимая участие в каждом шаге учения. Сегодня обществу нужны люди, способные самостоятельно мыслить, быть конкурентоспособными, мобильными, готовыми жить в постоянно меняющемся мире, отвечать за принятые решения, способные решать жизненные проблемы и достойно справляться с ними.

Как вы считаете, а всегда ли ребенок готов принимать то, что даем мы, учителя?

Нет, действительно, и мои ежедневные наблюдения показывают, что ребенок не всегда включается в работу и готов принимать информацию. На ваш взгляд, какова причина? (выходят на отсутствие мотивации).

Каждый учитель знает, что самой учебной деятельностью ребенка младшего школьного возраста заинтересовать чрезвычайно трудно.

Познавая реальный мир, ребенок проецирует воспринимаемый опыт в игровую ситуацию, а раз есть интерес, то результат будет обязательно. Выстраивая систему работы, я уделяю много времени использованию электронных игр, составленных мною в программе «Смарт-ноутбук», позволяющих эмоционально настроить, заинтересовать учащихся, активизировать их внимание и познавательную деятельность.

Может кто-то готов, уважаемые коллеги, назвать тему нашего мастер-класса?

Ответьте, коллеги, а вы в своей работе используете такие игры? Хотели бы вы сейчас познакомиться с созданием таких игр?

Предлагаю вам познакомиться. Посмотрите, пожалуйста, на слайд. Какая ассоциация возникает у вас при виде этой птицы? А сейчас? (появляется самолёт). Многие конструкторские и дизайнерские решения появились в результате наблюдения за природой. Так и возникла наука – бионика. (Появляется слово БИОНИКА на экране).

А можете ли вы привести пример животного, наблюдая за которым, учёные изобрели различные виды техники?

Учёные сделали открытия, а я предлагаю вам на основе их открытий сегодня поучаствовать в игре «Найди пару»

Попробуйте найти общие признаки между животным, растением и изобретением. Из набора картинок я предлагаю выбрать то животное, которое послужило прообразом изобретения. Выбрав правильную картинку, нажмите на желтую стрелку. Спасибо.

Как вы думаете, при изучении, каких тем можно применить шаблон этой игры? (Шаблон представленной игры можно применить при изучении разных предметов: на уроке истории можно взять флаги и названия разных стран, на биологии органы человека.)

Предлагаю вам создать игру «Водоворот изображений». Давайте рассмотрим принцип игры на основе «Перелётные и зимующие птицы». Нам предложено 14 картинок с изображением перелётных и зимующих птиц. Нужно распределить их по группам. Возьмём картинку с изображением синицы. (Дятел, утка, ласточка.) Определим, какая эта птица. Переносим в водоворот с перелётными птицами. Возьмём картинку с изображением дятла. Птица зимующая, переносим в водоворот с зимующими птицами. Допустим ошибку. Птица в водовороте не исчезает. А теперь я предлагаю вам на основе этой игры создать свою. У вас на столах есть папка «Рабочие материалы». Возьмите алгоритм для создания игры. Каждая группа попробует создать свою игру. 1 и 2 шаг мы сделаем вместе. Найдите с левой стороны экрана Коллекцию. Затем папку «Моё содержимое». Продолжите работу по алгоритму. Я буду подходить, помогать.

Какая группа уже закончила? Попробуем сыграть в игру.

1. Как вы думаете, такие игры будут интересны детям?
2. Захотелось ли вам применить данные игры в своей работе?
3. Что вам дала наша встреча?
4. Давайте сравним ваши ожидания и полученные впечатления?

В программе SMART Notebook, используя папку LAT 2.0, вы можете создавать игры.

Мне очень приятно было с вами сотрудничать. Спасибо вам за то время, которое вы подарили друг другу. Желаю всем творческих успехов.