

Мастер-класс «Создание интерактивной презентации-викторины»

Цель: повышение профессиональной компетентности и мастерства педагогов по созданию и использованию интерактивных презентаций-викторин (по типу викторины «Кто хочет стать миллионером»).

Задачи:

создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов;

познакомить с возможностями программы Power Point;

дать представление об интерактивной презентации как эффективном средстве организации работы на уроке;

объяснить и отработать на практике технологию вставки и настройки триггеров, гиперссылок.

повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на системное использование интерактивных презентаций в практике работы с детьми.

Оборудование:

- образец готовой презентации-викторины;
- технические средства : ноутбуки, интерактивная доска;
- памятки-инструкции по выполнению работы;
- файлы-заготовки с картинками и тестовыми вариантами;

Участники мастер-класса:

педагогический коллектив ОУ.

Ход мастер-класса:

1. Вступление.

Целью нашего мастер-класса является расширение познания в области овладения информационно-коммуникационными технологиями в процессе создания интерактивной игры-викторины в программе Power Point.

2. Теоретическая часть.

Изложение нового материала сопровождается демонстрацией проделываемых операций на компьютере с помощью интерактивной доски.

Информационные технологии занимают важное место в нашей жизни. Внедрение информационно-коммуникационных технологий в процесс обучения значительно разнообразило методические средства и приемы педагогов, в том числе позволило

включить новые формы работы на занятиях, сделать их интересными и запоминающимися.

Интерактивная презентация — это диалог пользователя с компьютером. Пользователь принимает решения, какой материал для него важный, и осуществляет выбор на экране нужного объекта с помощью мыши или нажатием клавиш. В этом случае выдается запрашиваемая информация. Интерактивная презентация позволяет осуществлять поиск нужной информации, углубляясь в нее настолько, насколько это было предусмотрено разработчиком презентации.

Порции информации можно подавать:

графически;

в текстовом виде;

посредством анимации или видеоклипов;

с применением всех элементов в разнообразных сочетаниях.

Возрастная категория, которой будут интересны и увлекательны такого рода презентации варьируется от самых маленьких детей дошкольного возраста, вплоть до обучающихся старших классов школы.

Программа Power Point позволит воплотить в жизнь любой творческий замысел.

Сегодня на нашем мастер-классе, мы научимся создавать интерактивную игру-викторину по типу «Кто хочет стать миллионером» с триггерами и гиперссылками в программе Power Point на примере викторины по литературному чтению, программа 2 класса.

Триггер - это некоторый объект слайда (например: рисунок, фигура, кнопка, текстовое поле), при щелчке которого выполняется некоторое действие. Использование триггеров в обучающих играх позволяет сделать их интерактивными.

Приложение 1

3.Закрепление нового материала. Участники мастер-класса выполняют практическую работу по инструкции создания интерактивной викторины в программе Power Point.

Дискуссия по результатам совместной деятельности (рефлексия), представленная в виде презентации.

Заключение. Призыв всех участников мастер-класса, по возможности применять интерактивные презентации для повышения эффективности обучения, т.к. интерактивные презентации делают процесс обучения более наглядным, позволяют повысить внимание учеников, создают положительный эмоциональный фон, активизирует познавательную и творческую деятельность учащихся.

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