

Негосударственное общеобразовательное учреждение  
«Школа-интернат №24 среднего (полного) общего образования  
открытого акционерного общества «Российские железные дороги»

**Консультация  
для педагогических работников  
«Создание интерактивных  
учебных занятий  
с использованием ресурсов  
Галереи SMART Notebook»**

Автор: Казаков В.А.,  
заместитель директора школы-интерната  
№ 24 ОАО «РЖД» по информационно-  
коммуникационным технологиям

г. Тайшет, 2014 год

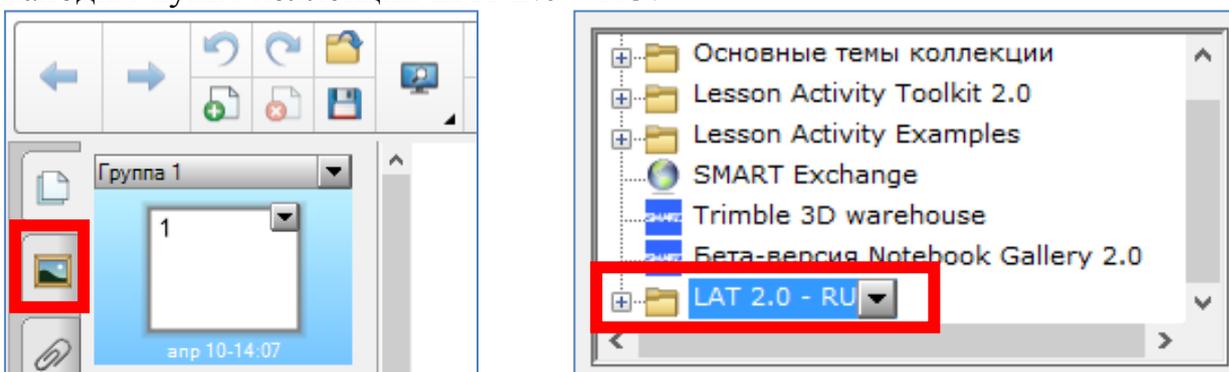
## Введение.

Программное обеспечение SMART Notebook позволяет не только представлять информацию учащимся, но и активизировать процесс обучения с помощью интерактивных учебных и игровых заданий.

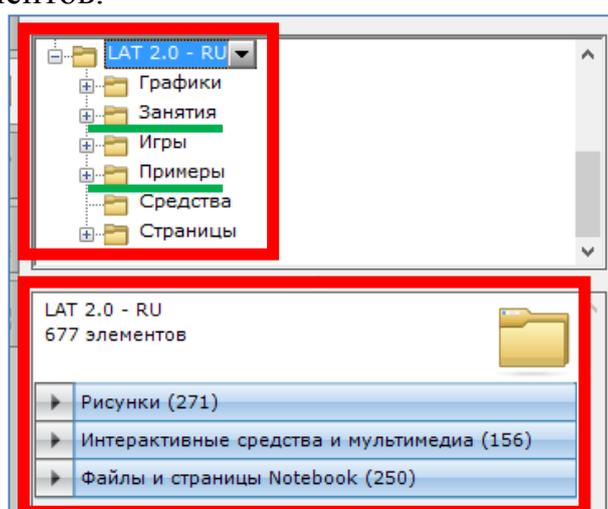
В состав ПО SMART Notebook входит Галерея, включающая в себя коллекцию интерактивных средств LAT 2.0 – RU. И сегодня мы рассмотрим возможности создания интерактивных учебных занятий с использованием готовых шаблонов данной коллекции.

## Начало работы.

Для начала работы открываем SMART Notebook. На панели вкладок открываем вкладку «Галерея», нажимая на соответствующую кнопку. В раскрывшемся меню вкладки «Галерея» с помощью полосы прокрутки находим пункт коллекции LAT 2.0 – RU:



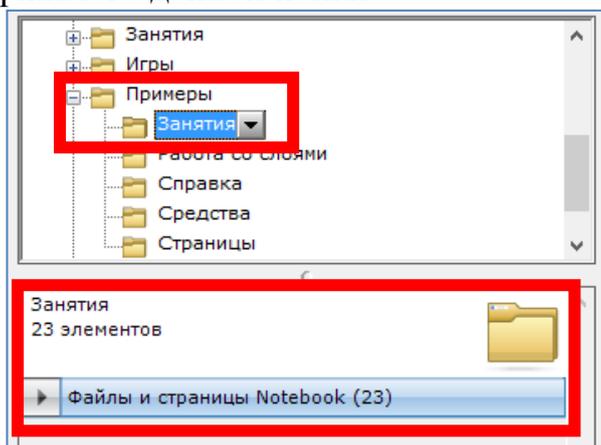
Щелчком по значку папки, расположенному слева от названия коллекции, раскрывается перечень и количество вложенных в коллекцию элементов.



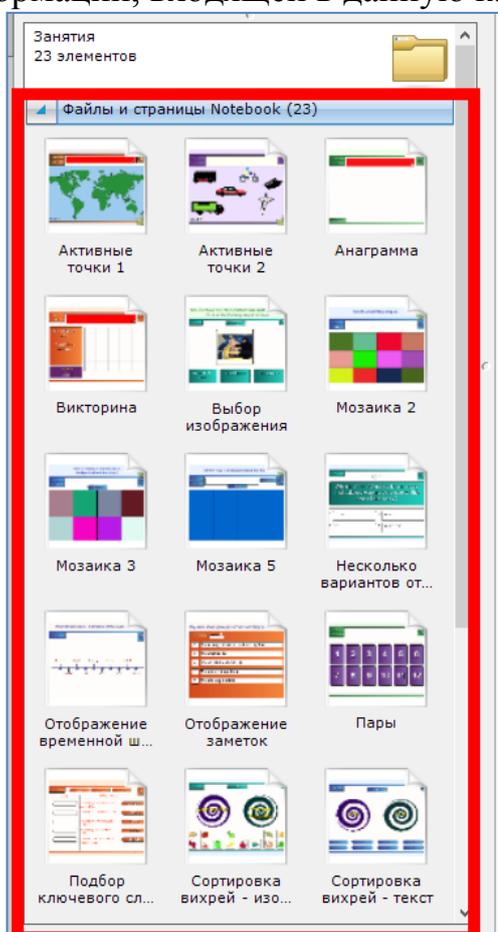
Входящие в коллекцию разделы «Занятия» и «Примеры – Занятия» предназначены для создания интересующих нас интерактивных учебных ресурсов на основе готовых разработанных шаблонов различного типа.

## Примеры интерактивных занятий.

Прежде чем перейти к созданию собственных учебных либо игровых ресурсов выясним, какие же возможности предоставлены в Галерее SMART Notebook. Для этого щелчком мыши необходимо развернуть содержимое папки «Примеры» и затем щелкнуть на вложенной в нее папке «Занятия». В нижней части данного окна будет представлено наименование и количество содержимого данной папки.



Для просмотра содержимого папки необходимо щелкнуть по строке с названием содержимого. При этом в текущем окне раскроется перечень всей информации, входящей в данную категорию.



Все имеющееся в данной папке содержимое и является готовыми примерами интерактивных занятий. Рассмотрим подробнее некоторые из вариантов.

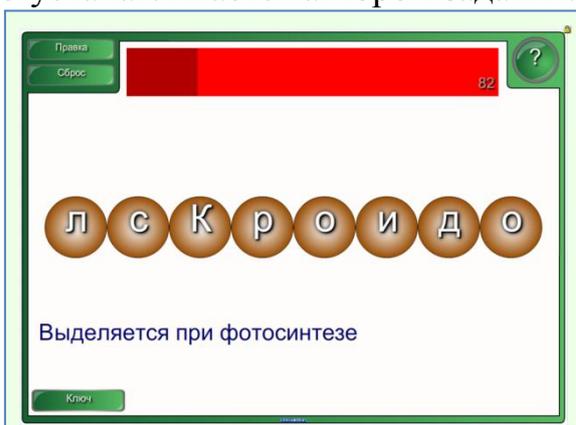
### «Активные точки».

Данный шаблон представлен в нескольких вариантах. Цель задания: найти и показать на рисунке (карте, схеме и т.п.) заданные объекты. После окончания выполнения задания производится сравнение с образцом, имеется возможность установки таймера выполнения и счета за прохождение задания. Количество объектов устанавливается автором задания.



### «Анаграмма».

Представляет собой задание на составление искомого слова путем перестановки имеющихся букв. Для облегчения выполнения задания есть возможность использования подсказки. При выполнении задания учитывается регистр букв. Имеется возможность установки таймера. После окончания выполнения задания начисляются баллы. Количество слов от 1 до 5 устанавливается автором задания.



### «Викторина».

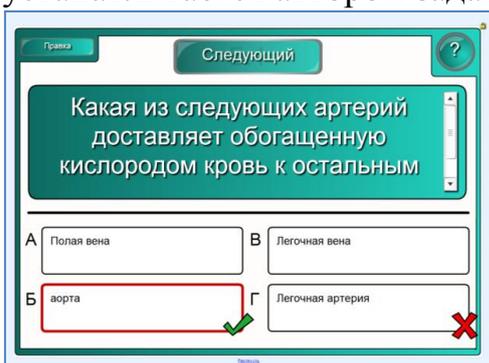
Это задание на нахождение правильного ответа на поставленный вопрос путем составления искомого слова из набора букв, в том числе лишних. При выполнении задания учитывается регистр букв. Имеется возможность

установки таймера. После окончания выполнения задания начисляются баллы. Количество вопросов от 1 до 8 устанавливается автором задания.



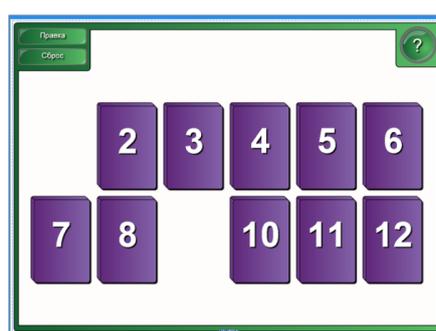
### «Несколько вариантов ответов».

Данный шаблон представляет собой тест, подобный известной игре «Кто хочет стать миллионером». Цель задания: на поставленный вопрос выбрать правильный ответ из нескольких предложенных вариантов. По окончании выполнения задания выставляется оценка за выполнение с учетом количества попыток при ответе на вопросы. Количество вопросов от 1 до 10 устанавливается автором задания.



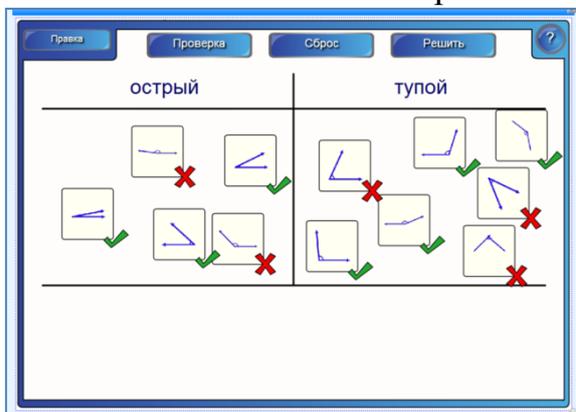
### «Пары».

Это игровое задание, цель которого – среди закрытых карточек найти парные (по содержанию, по смыслу и т.п. на усмотрение автора). Игрок может одновременно перевернуть одну пару карточек. Если пара не совпала, то перевернутые карточки вновь закрываются. В случае, если пара найдена, она удаляется из общего количества карточек. Количество пар задается автором. По окончании выполнения задания подводится итог с учетом произведенных попыток на его выполнение. Количество пар от 2 до 12 устанавливается автором задания.



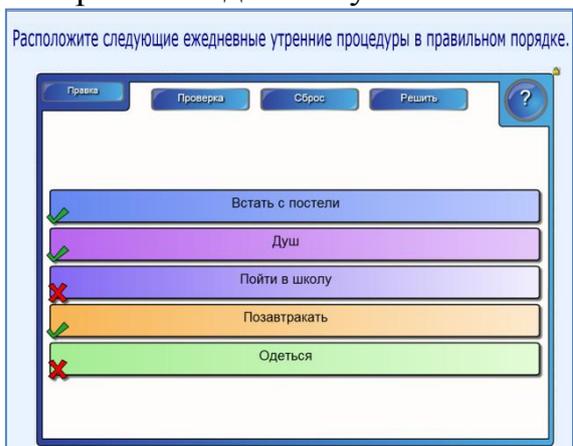
### «Сортировка».

Шаблон задания может быть представлен в нескольких вариантах. Цель: разместить все элементы по заданным категориям. Количество, тип (слово, рисунок и т.п.) элементов, а в некоторых вариантах и количество категорий, может изменяться автором. По окончании выполнения задания возможна самопроверка с установлением степени правильности его выполнения. Также возможно автоматическое решение задания.



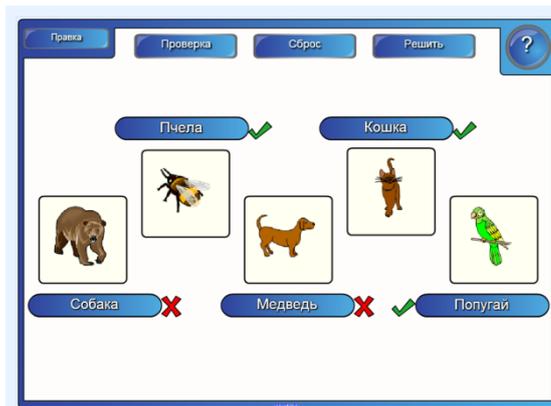
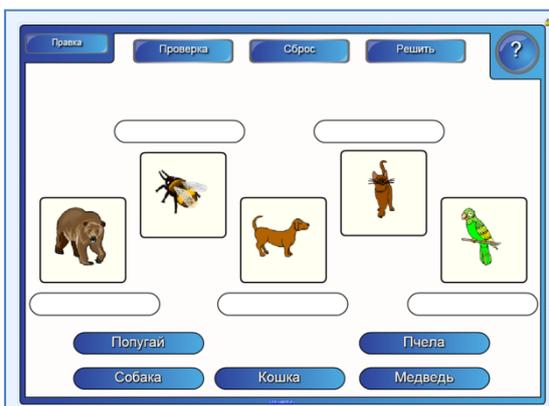
### «Составление предложений», «Упорядочение изображений».

Шаблоны являются разновидностью заданий на сортировку объектов. Цель: расположить в правильном порядке заданные объекты (слова, рисунки и т.п.). По окончании выполнения задания возможна самопроверка с установлением степени правильности его выполнения. Также возможно автоматическое решение задания. Количество слов до 8, количество изображений до 15 - устанавливается автором задания.



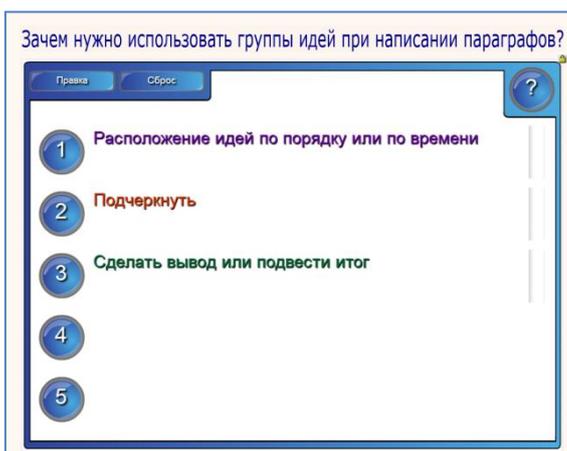
### «Сочетание изображений».

Шаблон является разновидностью задания на сопоставление объектов парами. Цель: подобрать к каждому изображению текстовый вариант (по названию, признакам и т.п. на усмотрение автора). По окончании выполнения задания возможна самопроверка с установлением степени правильности его выполнения. Также возможно автоматическое решение задания. Количество элементов от 2 до 5 устанавливается автором задания.



### **«Отображение временной шкалы», «Отображение заметок».**

Шаблоны предназначены для создания интерактивного учебного либо презентационного материала. Представляют собой всплывающую/исчезающую при нажатии на соответствующий сегмент шкалы либо пункт меню информацию. Необходимое количество сегментов задается автором. Количество дат от 2 до 10, количество заметок до 5 - устанавливается автором задания.

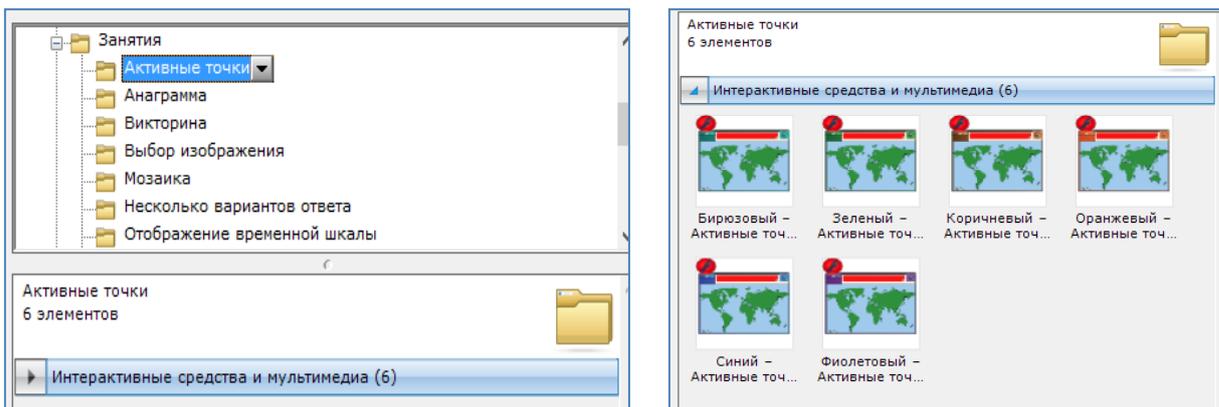


Таковы основные, на наш взгляд, варианты интерактивных учебных и игровых занятий, возможность самостоятельного создания которых имеется в ПО SMART Notebook.

### **Создание интерактивных занятий.**

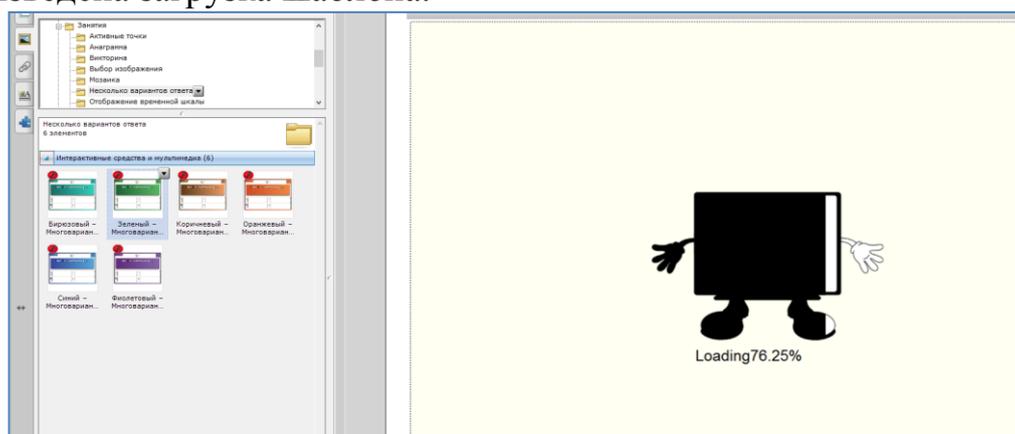
Перейдем непосредственно к созданию собственных интерактивных учебных либо игровых занятий путем использования шаблонов, имеющихся в Галерее SMART Notebook. Для этого щелчком мыши необходимо развернуть содержимое папки «Занятия», затем выбрать необходимый шаблон. В нижней части окна будет представлено наименование и количество содержимого выбранного шаблона. Для просмотра содержимого необходимо щелкнуть по строке с названием содержимого. При этом в текущем окне раскроется перечень всей информации, входящей в данную

категорию. Это различные варианты цветовой гаммы выбранного шаблона. Содержание шаблона при этом не изменяется.

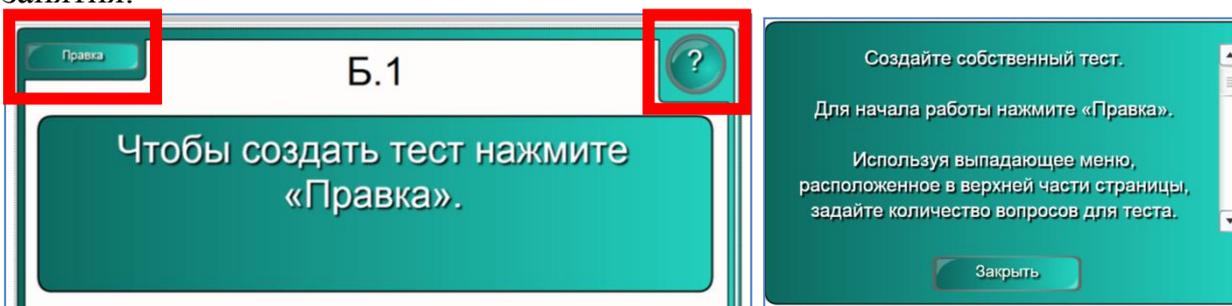


Так как большинство шаблонов редактируются по одним и тем же принципам, мы не будем рассматривать порядок редактирования каждого отдельного шаблона, а лишь рассмотрим основной алгоритм создания интерактивных занятий на основе данных шаблонов.

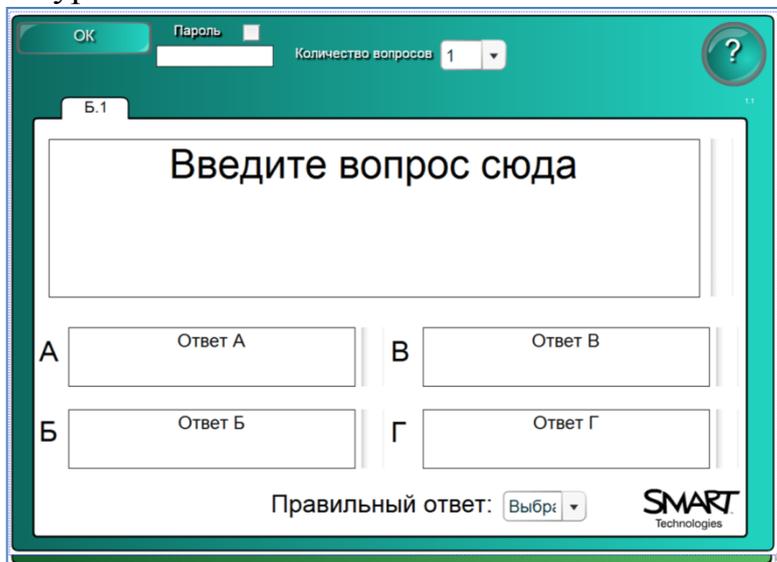
Для создания задания дважды щелкните по выбранному шаблону. Будет произведена загрузка шаблона.



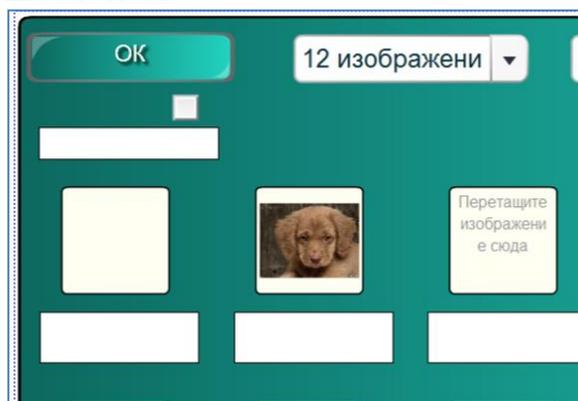
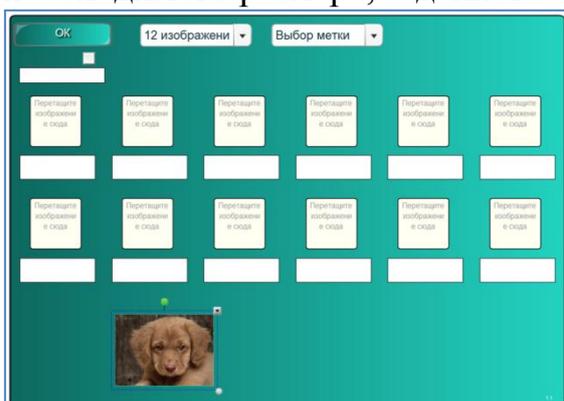
Изначально шаблон находится в режиме просмотра. В правом верхнем углу окна имеется кнопка с кратким пояснением порядка работы с данным шаблоном. В левом верхнем углу имеется кнопка «Правка», при помощи которой производится ввод данных, изменяется содержание создаваемого занятия.



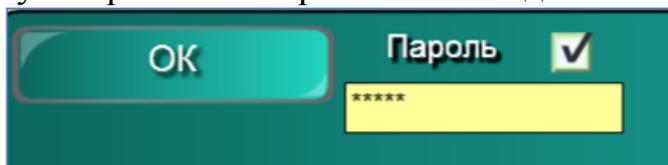
При нажатии кнопки «Правка» производится переход в режим редактирования данных. В каждом конкретном шаблоне имеются незначительные различия в расположении элементов редактирования, однако весь интерфейс является понятным, удобным, русскоязычным, имеются подсказки по заполнению полей. Ввод текстовых данных производится с клавиатуры.



Некоторые типы заданий требуют использования изображений. Для вставки изображений необходимо сначала скопировать (любым способом) необходимый рисунок в любую часть данной страницы, а затем с помощью мыши перетащить изображение в необходимую область создаваемого ресурса. При этом изображение автоматически масштабируется до необходимого размера, заданного самим шаблоном.



Для защиты режима редактирования Вашего задания от нежелательных вмешательств существует возможность установки пароля доступа в режим редактирования. Для этого в режиме редактирования поставьте галочку в клетку «Пароль» и в строке ниже введите сам пароль. Нажмите кнопку «ОК».



Теперь для входа в режим редактирования необходимо каждый раз при нажатии кнопки «Правка» вводить искомый пароль. После ввода пароля нажать кнопку «ОК». В случае, если указан неверный пароль, вход в режим редактирования произведен не будет.



Для завершения работы в режиме редактирования шаблона и выхода из этого режима в режим просмотра нажмите кнопку «ОК». При этом Вы имеете возможность продолжить редактирование своего ресурса неограниченное количество раз. Таким образом Вы сможете просматривать промежуточные результаты своей работы в режиме просмотра занятия и при необходимости оперативно вносить коррективы в объем и содержание своего ресурса.

### **Сохранение и загрузка созданного учебного занятия.**

По окончании создания своего интерактивного проекта его необходимо сохранить для возможности дальнейшего использования.

Сохранение производится стандартными для ПО SMART Notebook способами. Нажмите кнопку «Сохранить» на панели инструментов, либо выберите пункт меню «Файл – Сохранить» (если файл сохраняется впервые или повторно без изменения названия и расположения), либо выберите пункт меню «Файл – Сохранить как...» (для изменения названия или места сохранения ранее имевшегося файла).

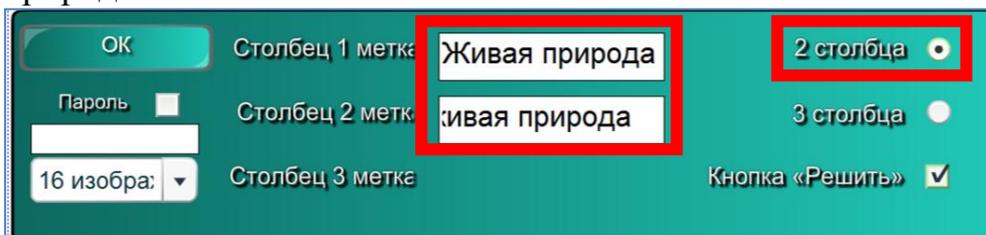
В открывшемся окне необходимо ввести желаемое имя файла, указать место его будущего расположения, нажать кнопку «Сохранить». После этого можно завершать работу с ПО SMART Notebook и закрывать главное окно программы.

Загрузка ранее созданного интерактивного занятия также производится с использованием стандартных средств ПО SMART Notebook. Для загрузки файла используйте кнопку «Открыть файл» на панели инструментов либо пункт меню «Файл – Открыть...». В открывшемся окне укажите место расположения файла, выберите файл и нажмите кнопку «Открыть». Ваш проект будет загружен в полном объеме.

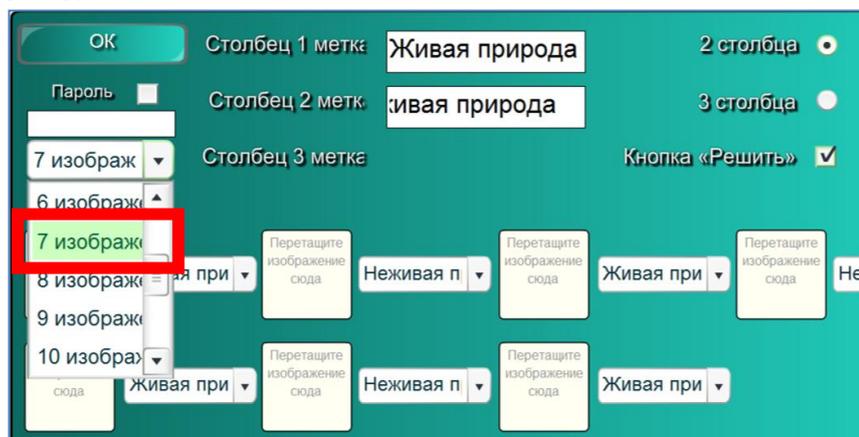
### **Пример создания интерактивного занятия на основе шаблона.**

В качестве примера рассмотрим более подробно создание интерактивного учебного ресурса смешанного содержания (текст + изображения). Создадим задание для урока окружающего мира по теме «Живая и неживая природа».

Для создания занятия мы будем использовать шаблон «Сортировка по категориям – изображение» бирюзового цвета. Находим необходимый шаблон в папке «Занятия» и двойным щелчком загружаем желаемую цветовую гамму – бирюзовый цвет. Для перехода в режим редактирования нажимаем кнопку «Правка». В своем занятии мы будем распределять объекты живой и неживой природы. Таким образом нам понадобится 2 столбца категорий. Поэтому оставляем метку «2 столбца». В поле «Столбец 1 метка» с клавиатуры вводим название одной категории – «Живая природа». В поле «Столбец 2 метка» вводим название другой категории – «Неживая природа».



Далее определяемся с количеством объектов. 3-4 объектов в каждой категории нам будет достаточно. Например установим количество объектов (изображений) – 7. Для этого используем строку с указанием количества изображений и при помощи полосы прокрутки находим необходимое значение.



Заранее подготавливаем картинки (находим в сети Интернет и сохраняем на свой компьютер, или получаем при помощи фотоаппарата, или сканируем необходимые изображения) с интересующими нас объектами живой и неживой природы. В целях рационального использования ресурсов компьютера лучше иметь картинки небольшого размера и разрешения.



Вставляем картинки на страницу с занятием. Для этого используем пункт меню «Вставка – Рисунок...», выбираем расположение рисунков на компьютере, выбираем необходимые к копированию рисунки (можно сразу несколько), нажимаем кнопку «Открыть». Все выбранные рисунки будут скопированы на страницу нашего проекта.



Для удобства работы уменьшим размер изображений. Теперь необходимо разнести эти картинки по клеткам. Не обращайте внимания на соответствие подписей категорий рядом с клетками. Позже их можно будет изменить.

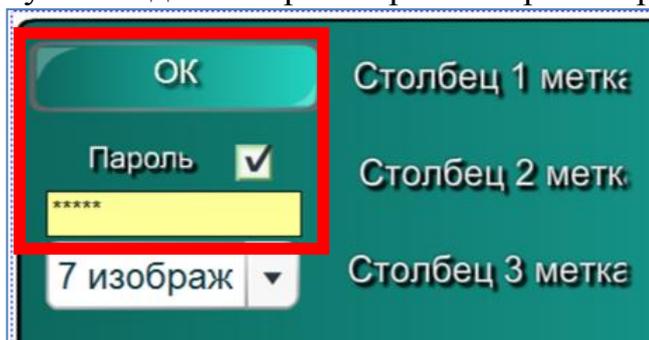


Когда все изображения разнесены по клеткам, проконтролируйте соответствие каждого рисунка необходимой категории. При необходимости измените категорию путем выбора из выпадающего списка рядом с изображением.

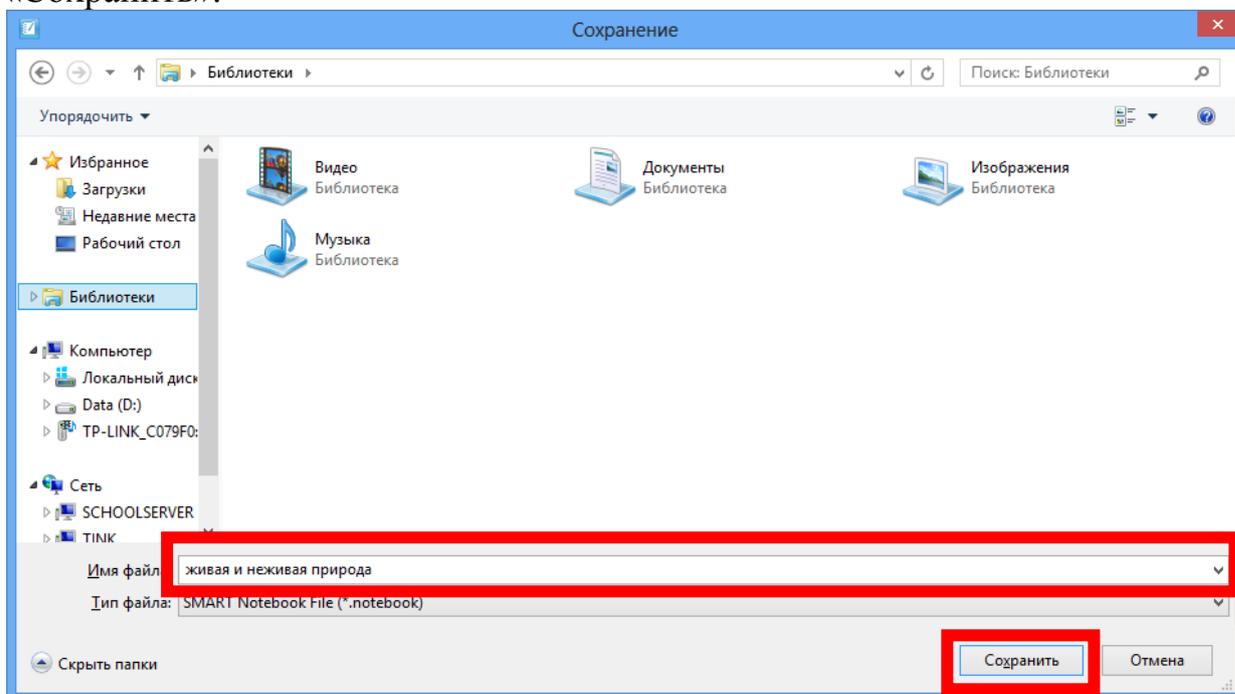
Произведем предварительный просмотр получившегося занятия. Нажимаем кнопку «ОК» и выходим из режима редактирования. Проверяем фактически работу нашего ресурса, правильность его составления, работоспособность всех кнопок.



Возвращаемся в режим редактирования нажатием кнопки «Правка». Завершаем работу установкой пароля на режим редактирования. Нажимаем кнопку «ОК» для возврата в режим просмотра.



Сохраняем созданный проект. Для этого нажимаем кнопку «Сохранить» на панели инструментов и так как это первично сохраняемый файл в открывшемся окне вводим его имя, например «Живая и неживая природа». Выбираем желаемое место сохранения файла, нажимаем кнопку «Сохранить».



После этого работа с ПО SMART Notebook может быть завершена.

Для дальнейшего использования данного учебного занятия открываем созданный нами файл в ПО SMART Notebook, после чего имеем возможность использовать данный ресурс в своей работе, а при необходимости – корректировать его содержание и объем.

## **Заключение.**

Вы познакомились с еще одним вариантом использования возможностей программного обеспечения SMART Notebook, убедились, что SMART Notebook позволяет при наличии у пользователя базовых знаний и умений работы на компьютере самостоятельно и без проблем освоить технологию применения современных информационных технологий в образовательном процессе – создание и использование собственных интерактивных образовательных ресурсов.

Используя данный прием, Вы сможете создавать свои уникальные проекты, применяя их в образовательном процессе.

## Содержание

Введение .....	1
Начало работы .....	1
Примеры интерактивных занятий .....	2
Создание интерактивных занятий .....	6
Сохранение и загрузка созданного учебного занятия .....	9
Пример создания интерактивного занятия на основе шаблона .....	9
Заключение .....	13