

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение Белоярского района «Детский сад
комбинированного вида «Березка» г. Белоярский»**

Практико-ориентированная разработка
Методический семинар



*Разработка интерактивных занятий (игр и заданий для
НОД) в интерактивном редакторе «Сова» программно-
аппаратного комплекса «Колибри»*

**Баринова Инесса Игоревна,
учитель-логопед
МАДОУ «Детский сад «Березка»**

2020 год

Методический семинар для воспитателей всех возрастных групп

«Разработка интерактивных занятий (игр и заданий для НОД) в интерактивном редакторе «Сова» программно-аппаратного комплекса «Колибри».

Современные технологии меняют подход к образованию и развитию. Дети адаптируются к новым тенденциям в несколько раз быстрее взрослых. Это требует пересмотра методов и приемов образования, чтобы процесс передачи знаний и опыта был максимально интересным и продуктивным.

В нашем ДОУ есть продукт, который меняет привычное представление об обучении и воспитании и с каждым днем становится все более востребованным.

В ПАК «Колибри» входят все базовые ПО, т.е. здесь стоит привычная уже всем нам операционная система Windows 7, набор программ Microsoft Office, и антивирус Kaspersky. С этими помощниками работа на интерактивной панели проста и понятна любому педагогу. Педагогам бывает легче адаптироваться к работе со специализированным ПО. Специализированные программы позволяют не только использовать готовые игры и занятия, но и создавать их самостоятельно, в зависимости от целей и задач, стоящих перед педагогом.

Таким образом, можно легко разнообразить методы и инструменты обучения, используя ИКТ в образовательной деятельности детей любого возраста.

Давайте посмотрим, как это работает.

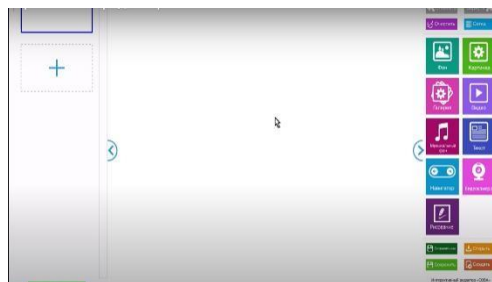
Все, о чем я сказала, можно делать в интерактивном редакторе «Сова». И сегодня мы с вами познакомимся с некоторыми приемами работы.

Данное программное обеспечение позволяет нам самим создавать интерактивные игры, викторины, презентации, разнообразные задания и упражнения для интерактивного оборудования, не обладая при этом какими-то специальными знаниями по программированию. Редактор «Сова» разработан совместно программистами и практикующими педагогами. Поэтому вполне доступен каждому из нас. Он позволяет создавать интерактивные занятия по любым методикам и на любые темы.

Интерфейс программы достаточно прост и выглядит вот так:

Он позволяет нам добавлять картинки, текст, звуковые и видеофайлы. Позволяет делать звукозапись, и тут же, в программе редактировать ее. (показ).

Также Вы можете добавлять различное количество слайдов для создания различных заданий. (показ)



Существует три режима работы в этом интерактивном редакторе:

1. Проигрывание готовых занятий
2. Редактирование готовых занятий в соответствии со своими целями и задачами
3. Создание новых занятий

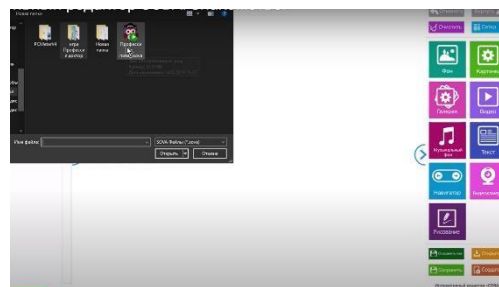
Давайте рассмотрим их.

1. Для запуска разработанной вами игры необходимо просто нажать на иконку этой игры в том месте, где она



находится, например, на рабочем столе. Она откроется в интерактивном редакторе «Сова».

- 2 Чтобы изменить готовое разработанное занятие, необходимо запустить редактор, нажать кнопку «Открыть» и выбрать необходимое занятие. Оно открывается в интерактивном редакторе «Сова», где с помощью инструментов на панели задач мы можем его отредактировать (изменить картинки, их количество, фон, добавить аудио, видео файлы и др.)



- 3 Для создания своего занятия воспользуемся рабочими инструментами интерактивного редактора «Фон», «Картинка», «Галерея» и «Видео».

К примеру, на занятии мы хотим познакомить дошкольников с профессией врача.

Первый инструмент, который поможет сделать ваше занятие индивидуальным – это фон. При нажатии на кнопку инструмента открывается библиотека картинок, которая содержит в себе множество папок с качественными картинками, в том числе и анимационными.



Откроем папку «Фон», просмотрим и выберем подходящий нам фон с именем Больница. Нажимаем на кнопку «Открыть». На первом слайде появился выбранный нами фон.



Добавим еще один слайд. Для этого перейдем в панель слева и нажмем на плюс «+».



Чтобы перейти на созданный слайд необходимо на него нажать. С помощью инструмента «Фон» добавим фон. Введем в строке поиска слово доктор. И выберем среди картинок нужный нам фон.

Следующий инструмент – «Картинка».

Находим здесь и открываем папку «Профессии». Выбираем картинку с изображением доктора и нажимаем на кнопку «Открыть». Картинка добавилась на слайд



С помощью этого же инструмента добавим кнопки на слайд. В библиотеке картинок находим папку «Кнопки управления и блоки», выберем в ней



красную кнопку.

Добавим еще один элемент на слайд. В папке «Кнопки, подложки, стрелки» выберем картинку с именем «Галерея».

На панели слайдов (слева) выберем второй слайд и добавим на него подложку для текста: Картинка – папка – Кнопки управления и блоки – красная кнопка.

Дублируем данный слайд. Теперь у нас на панели отображаются три слайда. Выбираем третий слайд. Добавим подложку для картинок из папки «Кнопки управления и блоки». Дублируем этот слайд два раза. Теперь у нас на панели отображается пять слайдов.

Следующий рабочий инструмент _ «Галерея».

Открываем галерею. Этим инструментом можно выбрать несколько картинок, которые будут показываться в режиме смены слайдов.

Откроем папку «Аптечка». Для того чтобы выбрать картинки в режиме «Галерея», необходимо два раза нажать на них, и они появятся в левом меню (слайды).

Любую картинку при необходимости можно удалить, нажав на крестик в красном кружке.

Далее нажимаем на кнопку «Открыть» и галерея появляется на слайде.

Допустим мы хотим подкрепить наше занятие видеороликами о врачах. Тогда на панели слайдов выбираем следующий слайд. С помощью инструмента «Видео» добавим видеофайлы в наше интерактивное занятие.

При нажатии на инструмент открывается окно выбора видеоролика, который будет использоваться в приложении.

Добавим два видеоролика.

Для воспроизведения видео в режиме игры (занятия), для этого нажимаем кнопку «Старт», необходимо нажать на него. При этом видео файл открывается во весь экран и появляются кнопки его управления «Старт», «Пауза», «Перемотка», «Отключение звука» и «Закреть видео».

Чтобы вернуться в режим редактирования, нажимаем на кнопку «Редактор» в нижнем левом углу.

Все. Занятие готово! Сохраняем его в нужную нам папку и используем с удовольствием.

Или еще другой пример:

Создаем интерактивную игру «Викторина». Для этого заходим в «Меню» программы, выбираем фон и добавляем из библиотеки картинки (значки справа).



Возьмем, например, картинку с изображением волка и поместим в свободное поле. И картинку с изображением коровы, которую также поместим в свободное поле.

Далее добавляем еще одну картинку – изображение музыкального файла. В функции данной картинки назначаем «Озвучку».

Выбираем ее, нажимаем «Открыть». (Мы выбрали звуковой файл со звуком мычания коровы). Все картинки мы можем отрегулировать по размеру.

Теперь на картинке с изображением ноты у нас стоит звук мычащей коровы, соответственно правильный ответ в данном вопросе викторины – это корова, а неправильный ответ – это волк.

Заранее отмечаем корову зеленым цветом, волка – красным и нажимаем кнопку «Играть».

Далее посмотрим, как же работает данная часть нашей викторины.

Ребенок подходит к экрану и нажимает на значок с изображением ноты. Он слышит звук (мычание коровы). Его задача отгадать, кто из животных издает этот звук.

Давайте попробуем сначала неверный ответ (нажимаем на волка) – компьютер подсказывает нам специфическим звуком, что это неверный ответ, т.к. мы заранее задали значение.

Выбираем корову – это верный ответ! (на экране появляется ликующая сова)

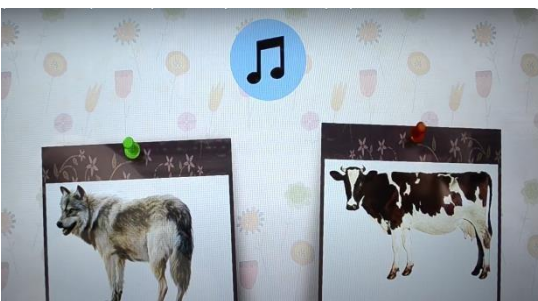
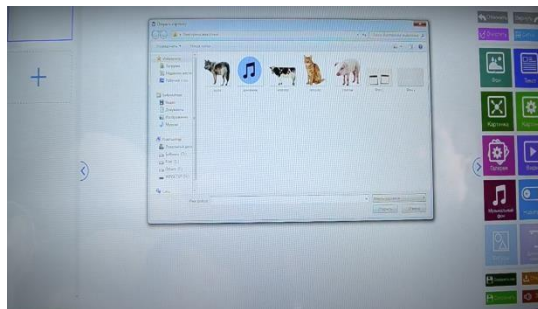
Добавляя слайды с другими животными, можно разработать викторину для всей группы.

По такому же принципу можно составить игры и упражнения по типу сортировки предметов. Например, две корзины, в которые нужно разложить фрукты и овощи; цветные коробки, в которые раскладываем предметы по цвету, или форме и мн.др.

А сейчас я предлагаю вам потренироваться в создании таких интерактивных занятий. Для этого мы будем пользоваться следующим алгоритмом:

Алгоритм создания интерактивных игр

- ✚ Определить тему, тип и цель занятия (игры, упражнения)
- ✚ Составить временную структуру занятия, в соответствии с главной целью наметить задачи и необходимые этапы для их достижения



- ✚ Продумать этапы, на которых необходимы инструменты интерактивной панели и в частности редактора «Сова»
- ✚ Из меню интерактивного редактора выбрать наиболее необходимые для вас инструменты
- ✚ Созданные вами материалы оценить во времени: их продолжительность не должна превышать санитарных норм;
- ✚ Составить временную развертку (поминутный план) занятия
- ✚ Создать занятие в интерактивном редакторе «Сова» с помощью интерактивных инструментов
- ✚ Сохранить его

Желающие педагоги тренируют свои навыки работы в редакторе. При необходимости им оказывается помощь.

После тренировки происходит обсуждение вопросов, возникших в ходе консультации.

Таким образом, уважаемые коллеги, вы наглядно убедились, что разработка интерактивных занятий – это легко, интересно, увлекательно! А самое главное, это приводит к положительному результату.

Теперь вы знаете, что интерактивный редактор «Сова» - это очень мощный инструмент с огромным потенциалом. И педагогам дошкольных учреждений его просто необходимо использовать в своей профессиональной деятельности.

Уважаемые коллеги, напоминаю вам также, что ООО «Интерактивные системы» создали коллекцию цифровых образовательных ресурсов, которая доступна в Игровом центре «СОВА» и на Всероссийском образовательном портале «СОВА» (показ).

Портал «СОВА» является цифровой образовательной платформой для обмена готовыми интерактивными занятиями. Вы можете скачать готовые игры и занятия по самым разным темам и категориям!