Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Добрянская средняя общеобразовательная школа №3»

Программа учебной практики

для учащихся 6 классов

**«Современное учебное пособие»**

**(создание интерактивной дидактической игры в программе PowerPoint)**

**Автор: Лузина М.М.,**

учитель русского языка

и литературы

Добрянка, 2016

**Пояснительная записка**

Учебная практика «Современное учебное пособие» проводится для учащихся 6-х классов в рамках школьного метапредметного дня «Школа будущего». Данная практика позволяет расширить сферу применения ИКТ в образовательной деятельности.

Результатом освоения учебной практики является образовательный продукт - созданная учащимися интерактивная дидактическая игра в программе PowerPoint. Технология создания интерактивной игры может быть использована учащимися при разработке как индивидуальных и групповых метапредметных проектов, так и как форма обобщения изученного материала.

Техническое задание выполняется учащимися в парах, что способствует совершенствованию навыков конструктивного общения.

**Цель учебной практики**:

- обучение созданию интерактивной дидактической игры в программе PowerPoint.

**Задачи:**

*образовательная* – научить учащихся приемам и технологии создания интерактивной дидактической игры в программе PowerPoint, приобретение опыта создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов с помощью современных программных средств;

*развивающая* - развитие алгоритмического мышления; совершенствование способности к сотрудничеству, работе в парах.

*воспитательная* - воспитание чувства ответственности за результаты своего труда.

**Ожидаемые метапредметные результаты**

- умение принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности;

- умение осуществлять контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона, вносить коррективы;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

- овладение способностью волевой саморегуляции как способности к проявлению инициативы и самостоятельности в обучении;

- овладение способностью планирования и осуществления учебного сотрудничества с учителем и сверстниками;

- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации

**Межпредметные связи**: настоящая учебная практика опирается на понятия и навыки, полученные учащимися на других уроках, таких как «Информатика», «Литература», «Изобразительное искусство».

Практические навыки, освоенные учащимися в ходе освоения данной учебной практики впоследствии могут быть реализованы как на материале любого учебного предмета, так и в социально и профессионально-ориентированной деятельности.

**Принципы организации образовательного процесса:**

* принцип сознательности и активности;
* принцип наглядности;
* принцип системности и последовательности;
* принцип доступности;
* принцип связи теории и практики.

**Методы организации образовательного процесса:**

* метод наглядного восприятия;
* метод практического обучения.

**Материально-техническое обеспечение:**

1.Ноутбуки 5 штук.

2. Проекционное оборудование

**Возраст обучающихся:** 11-13 лет (6 класс).

**Продолжительность программы** – 3 астрономических часа.

**СОДЕРЖАНИЕ учебной практики**

**Тема 1. Теория.** Назначение презентации в программе PowerPoint. Особенности и возможности интерактивной презентации. Требования к оформлению презентации: цвет, шрифт, композиция. Приемы подготовительной работы: определение темы, подбор содержания и иллюстраций. Использование ресурсов сети Интернет. Понятие «авторские права». Правила оформления ссылок на использованные материалы.

**Тема 2. Практическая часть.** Создание интерактивной дидактической игры в программе PowerPoint.

Создание макета игры. Определение фона. Оформление титульного слайда (№ 1). Оформление слайда № 2 – игровое поле. Применение вкладок Вставка-Иллюстрации-Фигуры. Копирование фигур, оформление надписей. Изменение цвета текста, шрифта, размера шрифта. Средства Рисования, оформление Заливки фигур и Контура фигур.

Создание слайдов с № 3 по № 6, выбор макета Два объекта. Оформление Гиперссылок (чисел на игровом поле и соответствующих слайдов).

На слайде №3 оформление кнопки Возврат. Копирование кнопки Возврат и Вставка данной управляющей кнопки на слайды № 4, 5, 6.

На слайде №2 настройка анимации и триггеров на шестиугольниках с числами, чтобы во время игры при нажатии на число изменялся цвет фигуры.

Оформление содержания на слайдах № 3, 4, 5, 6: вопрос, ответ, иллюстрация.

Оформление анимации входа для текста. Настройка триггеров.

Оформление слайда № 7 – ссылки на использованные ресурсы.

**Тема 3. Представление созданного продукта**.

Публичное представление созданной интерактивной дидактической игры.

Рефлексия.

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Темы** | **Количество часов** |
| **теория** | **практика** | **всего** |
| 1 | Назначение презентации в программе PowerPoint.. Особенности и возможности интерактивной презентации. Требования к оформлению презентации: | 15 мин. | - | 15 мин. |
| 2 | Создание интерактивной дидактической игры в программе PowerPoint.Индивидуальная практика | - | 2ч. 20 мин. | 2ч. 20 мин |
| 3 | Представление созданного продукта. Рефлексия. | - | 25 мин. | 25 мин. |
|  | **Итого** | **15 мин.** | **2ч. 45мин.** | **3 часа** |

**Оценка результатов практики**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Параметры (критерии оценивания)** | **Показатели** | **Баллы** |
| Создание и оформление презентации | Оформлена презентация полностью в количестве 6 слайдов: титульный лист, игровое поле, 4 слайда с информацией | максимум 6 баллов(или по 1 баллу за каждый слайд) |
| Настройка и функционирование гиперссылок | Функционируют 4 гиперссылки3 гиперссылки2 гиперссылки1 гиперссылкаГиперссылки не функционируют | 4 балла3 балла2 балла1 балл0 баллов |
| Настройка и функционирование анимации кнопок игрового поля | функционируют 4 кнопки3 кнопки2 кнопки1 кнопкакнопки не функционируют | 4 балла3 балла2 балла1 балл0 баллов |
| Настройка и функционирование кнопок возврата | Функционируют 4 кнопки3 кнопки2 кнопки1 кнопкаКнопки возврата не функционируют | 4 балла3 балла2 балла1 балл0 баллов |
| Настройка и функционирование анимации и триггеров (на каждом слайде по 2 объекта) | 4 слайда 3 слайда2 слайда1 слайдАнимация и триггеры не функционируют | 8 баллов 6 баллов4 балла2 балла0 баллов |
|  | **Максимальное количество:** | **26 баллов** |

**Литература, интернет-ресурсы:**

1.Панькова Е.К. Требования к оформлению презентации. http://pankowa.ucoz.ru/publ/metodicheskie\_rekomendacii/trebovanija\_k\_oformleniju\_prezentacij/2-1-0-5

2.Гаврыш С.В. Требования к оформлению мультимедийной презентации.

http://g-sv.ru/drupal/node/60

3.Рябиченко Н.В. Интерактивная презентация «Своя игра» в программе PowerPoint своими руками. Пошаговая инструкция с фото.

http://kladraz.ru/blogs/nadezhda-vladimirovna-rjabichenko/interaktivnaja-prezentacija-svoja-igra-v-programe-powerpoint-svoimi-rukami-poshagovaja-instrukcija-s-foto.html