Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

«Поломошенская средняя общеобразовательная школа»

**Выступление по теме**

«Возможности и использование интерактивной доски, документ камеры

и системы тестирования и голосования на уроках и во внеурочное время.»

 Калаева Ирина Геннадьевна,

 учитель истории и

 обществознания

**2018 год**

Добрый день, уважаемые коллеги!

Тема моего выступления, первая ее часть: «Возможности интерактивной доски»

Начнем с истории. Кто же изобрел это чудо техники? Создатель ИД - **Дэвид Мартин**, в 1986 году по его проекту была разработана 1 – ая ИД в Нью-Йорке. А 1987 году создана компания SMART TEXNJLJGIS – на сегодняшний день лидер в мире по производству ИД. Мы познакомимся с интерактивным оборудованием, британской компании Promethean, которая с 2000 года является поставщиком в российские образовательные учреждения. Производитель ИД марки ACKTIV BOART. Немного сухой теории.

Итак, ИД – что это такое? Обратимся к Википедии, **ИД** – большой сенсорный экран, работающий как часть системы, в которую входят компьютер и проектор, с помощью проектора изображение рабочего стола компьютера проектируется на поверхность ИД, в этом случае она воспринимается как экран. Возможность динамики и красоту ИД придает **программное обеспечение**, являющееся основой успешной работы с ИД, без него она пригодна только для перелистывания слайдов в программе POWER POINT и движения объектов.

ИД ACKTIV BOART оснащена специальной программой ActivInspire, с помощью которой можно творить чудеса на экране. Уроки в данной программе очень похожи на презентации.

Одним из важных файлов программы ActivInspire, является файл по созданию **ФЛИПЧАРТА.**

- запускаем приложение ActivInspire, щелкнув двойным щелчком мыши по ярлыку программы.

- После запуска программы первым, что Вы увидите, будет панель управления. Панель управления содержит ссылки на флипчарты и полезные инструменты, позволяющие сэкономить время. Панель управления остается открытой до тех пор, пока вы ее не закроете. Панель управления не будет отображаться при запуске, если вы снимите флажок.

В любой момент вы можете отобразить панель управления, выбрав в меню Просмотр/Панель управления или нажав на клавиатуре клавишу F 11.

**Рассмотрим панели управления:**

1. стандартная панель
2. панель манипуляции с объектами (свобода движений объектов во время презентации)
3. обозреватель страниц

При первом запуске по умолчанию, будет выбран инструмент Ручка чтобы можно было сразу начать писать. Ручка остается включенной до тех пор, пока не будет выбран другой инструмент. С инструментом Маркер мы работаем по аналогии.

По умолчанию цвет Ручки установлен на черный. Для того чтобы поменять цвет, щелкните правой кнопкой на Цветовой палитре. Откроется расширенная цветовая палитра и выберите нужный вам цвет

Ширина Ручки может быть 2, 4, 6 и 8 пикселей, также Ручку можно настроить с помощью регулятора ширины на любой размер от 0 до 100 пикселей.

- Для того чтобы стереть написанный текст или пометку, выберите инструмент Ластик. Поместите курсор на то место, где вы хотите начать работу. Нажмите и водите ластиком, чтобы стереть весь элемент или его часть. Ширину Ластика можно изменить так же, как и ширину Ручки. Для удаления объекта целиком, используйте Корзину флипчарта.

Для удаления всех объектов с листа можно воспользоваться кнопкой Очистить с его помощью так же можно удалить все пометки, сетку, убрать фон и даже полностью очистить страницу.

- Для того чтобы распознать текст, написанный с помощью инструмента Ручка или Маркер выберем в меню Файл/Инструменты/Инструмент распознавания рукописного текста. Напишем на странице слово, используя для этого инструмент Ручка, через некоторое время оно будет преобразовано в текст. Слово, преобразованное в текст нельзя стереть с помощью инструмента Ластик. Дальше Вы работаете с этим объектом, как с текстом и используете для редактирования инструмент Текст, выбирая его на панели инструментов.

- в приложении ActivInspire можно вставлять и копировать текст, например из файла Word . Можно добавлять текст с клавиатуры компьютера.

- Можно воспользоваться инструментами (ручка, маркер и т.д.) с панели инструментов в работе с другими программами или документами. Для создания пометок в других программах: Открываем программу activInspire, и выбираем инструмент «пометки на рабочем столе». Рабочая область программы скроется, и останется только панель инструментов и панель обозревателей. Чтобы вернуться в программу, нажимаем на этот инструмент еще раз.

- Допустим нам надо добавить фигуру на страницу флипчарта. Для этого выберите инструмент Фигура на Панели инструментов. Откроется Меню фигур.

Выберите фигуру, которую хотите нарисовать. Форма курсора изменится на стрелку с уменьшенным вариантом выбранной фигуры. Переместите курсор к тому месту на странице, где необходимо нарисовать фигуру, затем щелкните мышью или нажмите и удерживайте кнопку мыши. Продолжайте удерживать кнопку мыши и аккуратно перемещайте курсор до тех пор, пока фигура не приобретет желаемый размер.

Попробуем что – не будь создать!!!

Для сохранения флипчарта выберите в меню команду Файл/Сохранить как.

 В настоящее время в арсенале у учителей имеется довольно много, как говорили раньше, технических средств обучения. Среди них первое место по праву занимает его величество компьютер. А когда к нему добавили проектор и интерактивную доску, то большинство учителей решило – все, больше ничего нового в арсенале технических средств обучения уже не появится. Но они, к счастью, глубоко ошиблись. В помощь учителю продолжают появляться совершенно неожиданные новые средства обучения. С одним из таких новых средств обучения – документ- камерой я вас познакомлю.

**Что такое документ-камера?** Документ камера — это специальная видеокамера на раздвижном или гибком штативе. Ее можно подключить к телевизору, проектору или компьютеру. Незаменимая вещь всегда, когда нужно показать что-то маленькое или существующее в единственном экземпляре на большую аудиторию. Все что "видит" камера в реальном времени передается на экран. Можно показывать книги, картинки, наглядные опыты, изображения из микроскопа, прозрачные пленки, все что угодно...
**Когда это нужно?**При преподавании самых различных школьных предметов постоянно возникают ситуации, когда предназначенный для изучения и требующий внимания всего класса объект имеется в единичном экземпляре или предполагает особо бережное отношение, или сам по себе столь мал, что без оптического увеличения неразличим.
**Что это дает?** Во-первых, позволяет «оживить» процесс преподавания, сделать его более наглядным и убедительным, и, как следствие, более эффективным..
Во-вторых, появляется больше возможностей гибко реагировать на ситуацию. В ответ на каверзный вопрос можно наскоро набросать от руки на листке бумаги схему или формулу и тут же отобразить ее на экране. Или позволить ученику показать всем своим товарищам ранее тщательно выполненную домашнюю работу или только что созданный им «шедевр». Или на уроке истории и обществоведения использовать статьи и фотографии на «злобу» дня из утренней газеты.
В-третьих, упрощает процесс подготовки к уроку.

В - четверых, ускоряет процесс «подачи» уже подготовленных материалов на аудиторию – любое письменное задание с листа одним нажатием кнопки через документ-камеру и проектор может быть спроецировано на доску или заменяющий ее экран.

Необходимо специально подчеркнуть целесообразность и эффективность использования документ камер совместно с ИД. Для превращения ее в полноценное интерактивное устройство обучения, позволяющее оперативно включать в визуальный ряд реальные изображения любых объектов.

Одним словом, современная документ-камера в руках подготовленного учителя является многофункциональным инструментом, возможности которого далеко не

ограничиваются простой визуализацией различных документов и объектов реального мира.

**Пояснение к панели инструментов**

**Источник света** – нужен для того чтобы отключить или включить по требованию подсветку на документ камере.

**Автоматическая настройка** (тоже что и автофокус) – делает максимально качественное изображение объекта.

**Дополнительная настройка** – предлагает самому настроить яркость и контрастность объекта.

**Повернуть против часовой стрелки**

**Повернуть по часовой стрелке**

**Зафиксировать изображение** – эта функция нужна для того что бы сделать снимок предмета.

**Очистить всё** – если Вы зафиксировали объект на экране, то эта функция поможет очистить экран.

**Скопировать в буфер** – для копирования воспроизводимого с документ камеры, нужно нажать эту кнопку, выделить нужную область, скопировать и вставить в нужный Вам документ

**Увеличить масштаб** для увеличения,

**Уменьшить масштаб** уменьшения объекта

**Целая страница** либо стандартный вид

**Инструменты MIMIO** – если потребовалось работа с объектом, то активируйте этот символ нажатием на него левой кнопкой мыши.

**Средство записи** – этот символ позволит записать видео того на что будет направлена документ камера

**Во весь экран** – функция позволяет показать объект на весь экран

**Запуск программы MIMIO VIEW**

Подводя итог нашему мероприятию, я хотела бы продемонстрировать вам еще одну из новинок, современного оборудования - ИНТЕРАКТИВНАЯ СИСТЕМА ГОЛОСОВАНИЯ ACTIVEXPRESSION 2

ИНТЕРАКТИВНАЯ СИСТЕМА ГОЛОСОВАНИЯ ACTIVEXPRESSION - инновационный способ проведения опросов мнений и оценки знаний учащихся. Полностью русифицированная интерактивная система голосования на базе радио-пультов ActivExpression с жидкокристаллическим экраном и полноценной клавиатурой QWERTY британской компании Promethean создана для организации эффективного взаимодействия в классе. Её возможности впечатлят всех участников образовательного процесса. Учеников – мотивируют учиться, учителям – помогут поднять качество образования на новый уровень!

Основные преимущества: уникальная система управления и ввода данных с пульта – наличие полноценной клавиатуры QWERTY, кнопок для ввода формул и сервисных кнопок, работа в программной оболочке ActivInspire – единой для создания электронного материала урока и проведения голосования, наличие Мастера вопросов и ответов с расширенными настройками режимов голосования и шаблонами тестовых заданий, простота работы с базой данных пользователей и именования пультов. Мобильность системы благодаря универсальному переносному USB-радио-приемнику ActivHub, возможность подготовки теста заранее в виде набора вопросов и распределения вопросов учащимся в ходе голосования в случайном или специально заданном порядке в зависимости от группы, в которую они включены, и «уровня» сложности вопроса, возможность вставки текста ответов, введенных учениками с пультов, на страницу электронного урока для дальнейшей обработки.

Система интерактивного голосования ActivExpression работает чрезвычайно просто. На интерактивной доске или любой другой поверхности учитель пишет вопрос и запускает в программном обеспечении ActivInspire режим голосования. Ученик получает в руки индивидуальный пульт управления ActivExpression. Текст задания отображается на жидкокристаллическом экране радио-пульта ActivExpression с подсветкой. В зависимости от задания ученику предлагается набрать текст или формулу, выбрать правильный вариант ответа либо отсортировать информацию. Ответы, поступающие с радио- пультов ActivExpression, регистрируются на радио-приёмнике ActivHub, подключаемом по USB- порту к компьютеру. Программа ActivInspire мгновенно анализирует информацию и выводит статистику результатов голосования в виде таблиц или графиков на экран.

Все функции понятны и взрослым и детям.