

## Технологическая карта урока

**Ф.И.О.** Некрасова Яна Игоревна

**Предмет:** информатика

**Класс:** 7

**Автор УМК:** Босова Л.Л.

**Тема:** практическая работа по теме «Использование триггеров для создания интерактивной игры-презентации».

**Тип урока:** урок развивающего контроля.

**Образовательная технология:** проектное обучение.

**Тип проекта:** групповой, творческий (продукт – интерактивная презентация – тематическая игра)

**Продолжительность:** 2 урока по 40 минут.

**ПО:** браузер.

**Интернет-Ресурсы:** поисковая система Яндекс.Поиск.

**Цель урока:** контроль обучения, систематизация и закрепление умений и навыков использования информационных и коммуникационных технологий для поиска, хранения, преобразования различных видов информации и создания информационного продукта.

### Обучающие задачи

- выявить уровень усвоения материала, сформированности умений и навыков использования информационных и коммуникационных технологий для поиска, хранения, преобразования различных видов информации, навыков работы с программой создания презентаций.

### Развивающие задачи

- создать условия для развития основных универсальных умений информационного характера и формирования глобальных компетенций учащихся, ИКТ- компетенции.

### Воспитывающие задачи

- создать условия для формирования информационной культуры – готовности человека к жизни и деятельности в современном высокотехнологичном информационном обществе;
- способствовать формированию ответственного отношения к учению, навыков самообразования, экономного расходования времени, навыков умения работать в группе, представлять продукт своей деятельности.

Этапы урока	Задачи	Деятельность педагога	Деятельность учащихся	Цифровые ресурсы	Формы работы на уроке	Результат/УУД
Организационный момент	Организовать рабочие места.	Приветствует класс, проверяет готовность к занятию. Проводит инструктаж ПТБ за рабочим местом.	Приветствую т педагога, проверяют уровень своей готовности к уроку, слушают инструктаж.		Фронтальная.	Л: создание комфортной здоровьесберегающей среды. Р: самостоятельная организация своего рабочего места в соответствии с целью выполнения заданий. П: формирование ИКТ-

						компетентности. К: умение договариваться с одноклассниками и совместно с учителем о правилах поведения и общения и следовать им.
Постановка цели и задач урока. Мотивация учебной деятельности и учащихся.	Включить учащихся в деятельность на личностно-значимом уровне.	Создает условия для осознания учащимися актуальности создания проекта интерактивной игры-презентации. Направляет учащихся на подготовительном этапе создания проекта.	Определяют затруднения, высказываются по заданию. Планируют способы достижения намеченной цели (этап планирования проекта).		Фронтальная	Л: сформированность потребности в самовыражении и самореализации, установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом. Р: умение ставить личные цели, понимать и осознавать смысл своей деятельности. К: планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками.
Выявление знаний, умений и навыков, проверка уровня сформированности у учащихся общеучебных умений.	Произвести контроль знаний, умений и навыков.	Организует групповую работу по выполнению проекта. Отвечает на вопросы учащихся при затруднениях в выполнении заданий, проводит коррекцию действий учащихся.	Осуществляют учебные действия по намеченному плану создания продукта (поисковый, практический этап), осуществляют самоконтроль. Формулируют затруднения и осуществляют коррекцию действий.	Программа создания презентации Microsoft Power Point	Групповая	Л: создание условий самореализации. Р: самостоятельный контроль своего времени и управление им, умение контролировать процесс и результаты учебной деятельности. П: умение находить и использовать информацию для решения учебных ситуаций, выделять главное, критически оценивать информацию, формирование ИКТ-компетентности.

						К: умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме.
Рефлексия (подведение итогов занятия)	Проанализировать и оценить успешность достижения цели.	Организует защиту проектов и проводит рефлексию урока.	Дают оценку деятельности по ее результатам (аналитический и контрольно-оценочный этапы проекта).	Программа создания презентации и Microsoft Power Point	Фронтальная	Л: формирование самоидентификации, адекватной позитивной самооценки, самоуважения и самопринятия. Р: умение анализировать и оценивать результаты своей и чужой деятельности. П: умение оформить результаты своей деятельности, представить их на современном уровне. К: построение речевого высказывания в устной форме.

Приложение

## Инструкция

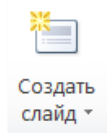
### «Использование триггеров для создания интерактивной игры-презентации»

Откройте редактор презентаций *Пуск — Microsoft PowerPoint*.

#### Часть 1. Создание презентации.


**Задание 1.** Создайте пустую презентацию. Сохраните файл под названием *Фамилии\_игра с триггерами*.

**Задание 2.** Создайте 7 слайдов, используя команду *Вставка - Слайд* или кнопку

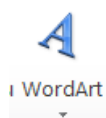


**Задание 3.** Оформите *Слайды* по образцу.

**Алгоритм создания слайда:**

1. Выберите макет (Вставка –  Макет ).

2. Введите заголовок слайда.
3. В текстовое поле введите вопрос (если он предусмотрен на слайде).
4. Создайте ответы на вопрос, используя объекты WORDART (Вставка -



Создавайте ответы в направлении слева-направо и сверху-вниз.



Фигуры

5. Установите кнопки (Вставка - Фигуры - управляющие кнопки).

**Примечание.** Для слайда 2 установите кнопки перехода на раунды:



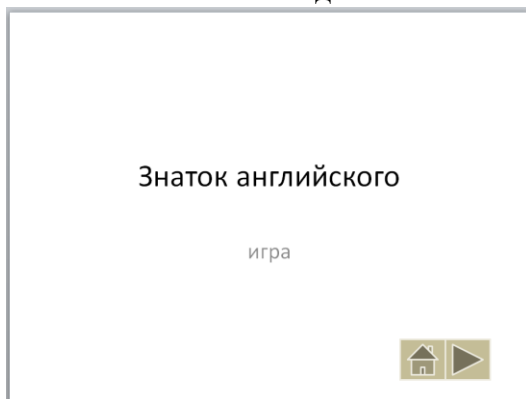
Фигуры

1. Нарисовать кнопку: Вставка - Фигуры -

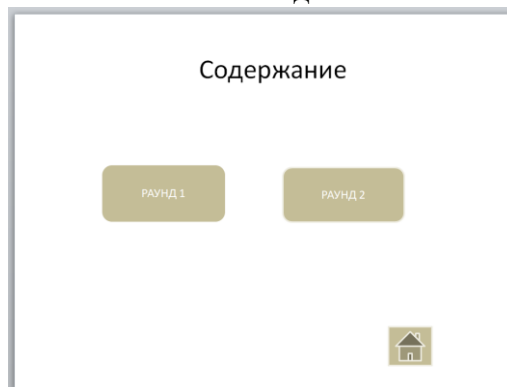


2. Написать текст на кнопке: Выделить кнопку - выбрать объект **Надпись 1**, написать текст.

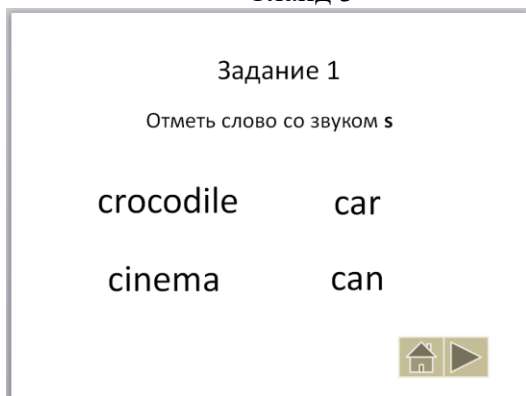
Слайд 1



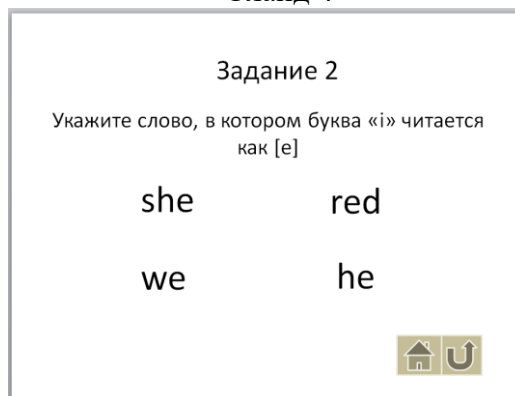
Слайд 2



Слайд 3



Слайд 4




Слайд 5

Слайд 6


Задание 1.  
Какое слово лишнее?

dog      red  
cat      tiger



Задание 2.  
Какое слово лишнее?

jump      frog  
swim      run




Слайд 7

Игра окончена!



**Задание 4.** Выберите дизайн слайда.  
Например,

Знаторк английского  
{ игра



**Задание 5.** Настройте кнопки перехода на слайдах, используя контекстное меню кнопки (клик правой клавишей мыши на кнопке) и команду *Изменить гиперссылку*.

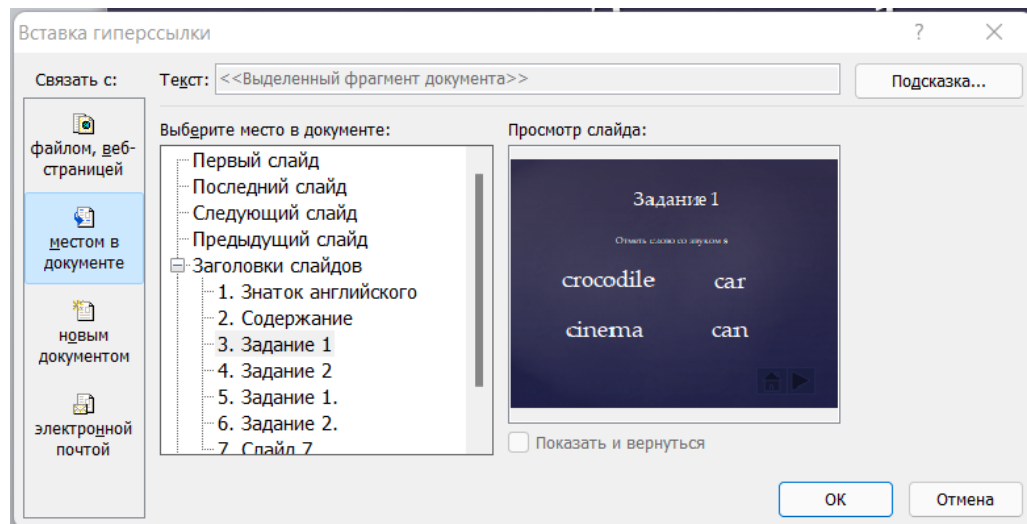
Кнопка *Завершить показ*

Кнопка *Следующий слайд*

Кнопка *Возврат*



**Задание 6.** Настройте кнопки РАУНД 1 и РАУНД 2 перехода на 3 и 5 слайды, используя команду *Гиперссылка*.



**Задание 7.** Запустите презентацию в режиме Демонстрация (*Показ слайдов*) и проверьте настройки переходов между слайдами.

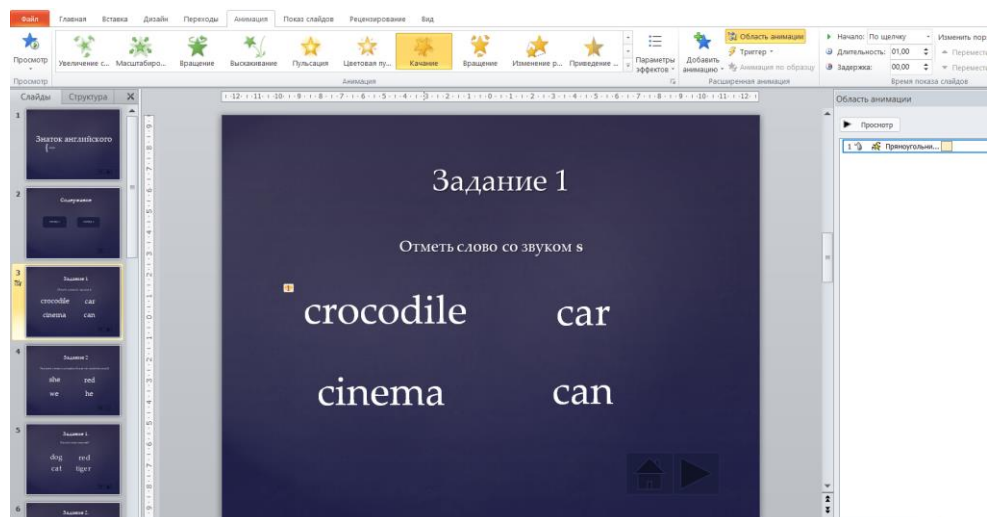
Сохраните файл (*Файл - Сохранить*).

## Часть 2. Настройка триггеров.

**Задание 8.** Перейдите на слайд 3.

Алгоритм настройки триггера качание:

1. Выделите объект *crocodile*.
2. Выберите вкладку *Анимация*. Установите анимацию *Качание*.



3. Выберите  Триггер – По щелчку – Прямоугольник 3.

**Задание 9.** Аналогично настройте триггер *Качание* для объектов *car*, *can*.

**Задание 10.** Настройте триггер *Перекрашивание* для объекта *cinema* (правильный ответ.)

**Задание 11.** Аналогично настройте триггеры для ответов слайда 4.

**Задание 12.** Настройте триггеры для объектов слайдов 5,6 следующим образом:

Правильный ответ Анимация – Исчезновение.

Неправильный ответ Анимация – Качание.

**Задание 13. Сохраните файл** (*Файл - Сохранить*).

Запустите презентацию в режиме Демонстрация (*Показ слайдов*) и проверьте работу презентации.