

Алгоритм создания интерактивных игр в программе SMART Notebook.

1. Надстройка «Конструктор занятий»:

1. Подготовим нужные объекты для сортировки: галерея – в строке поиска пишем «Одежда» - «Рисунки» и выбираем 3 предмета обуви и 3 головных уборов – перетаскиваем их в рабочую область.

2. Добавить изображение корзины «Корзина» таким же образом, увеличив ее – потянув ее за правый нижний угол. И перемещаем ее на задний план – нажать верхний правый угол – «Порядок» - «на задний план».

3. В столбце «Быстрого доступа» выберите пункт «Надстройки» - «Конструктор занятий».

4. Сначала надо показать программе какой объект является корзиной – для этого выделяем ее стрелкой и нажимаем на ставшую активной кнопку «Правка».

5. В открывшемся окне есть две области «Принять объект» и «Отклонить объект» - соответственно в первое окно мы перетащим объекты, которые стоит принять, во второе – отклонить. Обратите внимание, что рядом с правильными ответами появились галочки, а с неправильные - крестики.

6. Также любой объект вы можете перенести в «Мусорный бак», тогда он будет отображаться на поле, но участие в игре принимать не будет.

7. Во вкладке «Параметры» вы можете настроить анимацию на принятие и отклонение объектов.

8. Если правильные ответы помечены галочкой, неправильные – крестиком, а корзина заштрихована, значит вы все сделали верно и можете смело нажимать кнопку «Готово» и приступать к игре.

9. Вы можете добавлять неограниченное количество корзин и объектов, для каждого из них все этапы надстройки будут повторяться, а значит сложность сортировки будет возрастать.

10. Чтобы вернуть объекты из корзины нужно открыть вкладку «Надстройки» и нажать кнопку «Сбросить все».

11. Чтобы сохранить игру – файл – сохранить как.. – выбираете место – придумываете название – сохраняете.

Надстройка «Конструктор занятий» позволяет легко и быстро создавать упражнения, связанные с сортировкой объектов. Сортировать можно все, что угодно: изображения, слова, звуки и другое.

2. Прием «Волшебная таблица»:

1. Выбрать фоновое изображение: в строке меню – «Вставка» - «Рисунок» - рабочий стол – материал для семинара – лес.

2. Добавить одну ячейку таблицы – панель инструментов – «Таблица» - нажимаем на верхний левый квадрат.

3. Регулируем ее размер, потянув за грани прямоугольника, щелкаем на треугольник в верхнем правом углу – настроить размер – сделать ячейки квадратными.

4. Вставить изображение в ячейку - щелкаем на треугольник в верхнем правом углу – свойства – эффекты заливки – заливка изображением – обзор - рабочий стол – материал для семинара – животные.

5. Чтобы сохранить игру – файл – сохранить как.. – выбираете место – придумываете задание – сохраняете.

Этот прием удобно применять при фронтальном опросе, изучении нового и закреплении изученного материала.

3. Создание видеофрагмента с помощью приема

«Запись страницы»:

1. Подготовим изображения для создания видеофрагмента – добавить стул и кровать из галереи, а стол с помощью меню «Вставка» - рисунок – выберем из нашей рабочей папки – стол.

2. Закрепим все изображения – нажать на верхний правый угол – блокировка – закрепить. Прodelьываем блокировку со семи объектами.

3. Поменяем фон нашей страницы – формат – страница – установить заливку фона – выбрать цвет.

4. Если какое-то изображение полностью не прокрасилось - нажать на верхний правый угол – блокировка – показать – задать прозрачность изображения – щелкнуть на неокрашенное место – ок. Не забудьте закрепить данное изображение заново.

5. Создадим из получившейся модели тему – формат – тема – создать новую тему из страницы – придумать название – сохранить.

6. Открыть новую страницу – галерея – мое содержимое – фоны и темы – комната – вставьте тему только на текущей странице.

7. Комната готова, теперь нам нужны действующие лица – добавим их из галереи – кот, собака, игрушка.

8. Теперь у нас все готово для съемки, можно приступать – надстройка – средство записи уроков – новая запись – перетаскиваем наших героев в необходимые места – останавливаем запись.

9. Чтобы сохранить игру – файл – сохранить как.. – выбираете место – придумываете задание – сохраняете.

Озвучить ребятам задание:

Расставь героев собаку, кота и игрушку, используя различную мебель в соответствии с предложениями: около, под, на, начиная слева направо. Проверь правильность выполнения задания с помощью просмотра видеофрагмента.

Параметры **записи страницы** позволяют записывать ваши действия на текущей странице. В средство записи SMART вы можете записывать изображение целого экрана, определенного окна или прямоугольной области экрана. При подключении к компьютеру микрофона можно также делать звукозапись.

Адрес сайта для установки пробной версии или покупки лицензии

<https://support.smarttech.com/software/smart-notebook>