

Н. В. Быстрыкова

И. А. Турченко

➤ **Создание  
интерактивного  
образовательного  
продукта**

Лабораторный  
практикум

Н.В. Быстрыкова, И.А. Турченко

# СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОДУКТА

Лабораторный практикум

Минск  
«ИВЦ Минфина»  
2017

УДК 373.3/.5.091.33

ББК 74.202.5

Б 95

Рецензент:

декан факультета повышения квалификации специалистов образования Института повышения квалификации и переподготовки учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», кандидат педагогических наук, доцент *О.В. Клезович*

**Быстрыкова, Н.В.**

Б 95 Создание интерактивного образовательного продукта: лабораторный практикум / Н.В. Быстрыкова, И.А. Турченко. – Минск : ИВЦ Минфина, 2017. – 31 с.

ISBN 978-985-7142-37-8.

В пособии представлены лабораторные работы, выполнение которых способствует формированию у педагогов умения создавать интерактивное сопровождение урока, работать с интерактивной доской.

Адресовано педагогическим работникам, осваивающим образовательную программу повышения квалификации «Интерактивная доска: создание образовательного продукта», а также педагогам для самостоятельного изучения основ создания интерактивного сопровождения урока с использованием средств и возможностей интерактивной доски.

УДК 373.3/.5.091.33

ББК 74.202.5

ISBN 978-985-7142-37-8

© Быстрыкова Н. В., Турченко И. А., 2017

© Оформление. УП «ИВЦ Минфина», 2017

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
<b>Лабораторная работа 1 РАБОТА С ОСНОВНЫМИ ИНСТРУМЕНТАМИ ПРОГРАММЫ SMARTNOTEBOOK.....</b>	<b>5</b>
<b>Лабораторная работа 2 СОЗДАНИЕ ПРОВЕРОЧНОГО ИНСТРУМЕНТА «ШИРМА».....</b>	<b>6</b>
<b>Лабораторная работа 3 АНИМАЦИЯ ОБЪЕКТОВ. ВСТАВКА ЗВУКА .....</b>	<b>9</b>
<b>Лабораторная работа 4 ШАБЛОНЫ ОФОРМЛЕНИЯ СТРАНИЦ, «ИНСТРУМЕНТ ПРОВЕРКИ» .....</b>	<b>11</b>
<b>Лабораторная работа 5 СЛОИ И ФОНЫ. ИНТЕРАКТИВНОЕ СРЕДСТВО «ИНСТРУМЕНТ ВВОДА СЛУЧАЙНЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ».....</b>	<b>13</b>
<b>Лабораторная работа 6 СЛОИ И ФОНЫ. АНИМАЦИЯ .....</b>	<b>16</b>
<b>Лабораторная работа 7 СОЗДАНИЕ ПРОВЕРОЧНЫХ ТАБЛИЦ.....</b>	<b>18</b>
<b>Лабораторная работа 8 РАБОТА С ТАБЛИЦЕЙ.....</b>	<b>19</b>
<b>Лабораторная работа 9 ВРАЩЕНИЕ ОБЪЕКТОВ .....</b>	<b>21</b>
<b>Лабораторная работа 10 ЗАПИСЬ СТРАНИЦЫ.....</b>	<b>24</b>
<b>Лабораторная работа 11 ГИПЕРССЫЛКИ. ВЛОЖЕНИЯ .....</b>	<b>27</b>

## ВВЕДЕНИЕ

Еще в XVII веке Я.А. Коменский сформулировал принцип наглядности. В настоящее время, в результате широкого распространения и доступности разнообразных цифровых устройств, значение данного принципа многократно возросло. Использование в образовательном процессе компьютеров, интерактивной доски для изложения нового материала, выработки учебных умений, контроля знаний позволяет сделать обучение не только современным и интересным, но и реализовать принцип наглядности на новом техническом и методическом уровне с учетом психологических особенностей современных обучающихся.

Информатизация образовательного процесса требует от современного педагога освоения новых информационных средств обучения, среди которых – интерактивная доска: умения пользоваться программными средствами доски, а также создавать интерактивное сопровождение урока.

Данное пособие направлено на формирование знаний о возможностях использования интерактивной доски в образовательном процессе, технологии создания интерактивного сопровождения урока (учебного занятия). Пособие представляет собой лабораторный практикум по обучению технологии создания интерактивных проектов средствами программного обеспечения SmartNotebook. Практикум включает 11 лабораторных работ, построенных по определенному алгоритму:

- название работы;
- цель работы;
- результат работы, представленный видео-инструкцией;
- ход работы: пошаговое описание выполнения работы, сопровождаемое обучающим видео.

К практикуму **прилагается** электронное **приложение**, содержащее видеоинструкции, обучающее видео, материалы для работы (звуковые файлы и изображения).

Для получения ссылки на скачивание электронного приложения необходимо отправить электронное письмо по адресу

**Используемые сокращения:**

**ЛКМ (ПКМ)** – левая (правая) клавиша мыши

**ИС** – интерактивное средство

**ЛЛ** – дважды левой клавишей мыши