

Тема: «Использование программы Microsoft Mouse Mischief (“Несколько мышей”) при групповой и индивидуальной работе в классе.»

Цель: – повышение профессионального мастерства педагогов – участников мастер-класса через создание интерактивной презентации.

Задачи:

- повышение уровня медиа-компетентности педагога при создании интерактивной презентации;
- знакомство слушателей с приемами работы в программе Microsoft Power Point с дополнительной надстройкой Mouse Mischief;
- формирование умений создания и настройки презентаций.

Методы:

- побуждающий диалог в режиме: педагог – группа, педагог – обучающийся;
- метод учебной работы под руководством педагога;
- словесный и наглядный методы.

Технологии:

- интерактивная;
- информационно-коммуникационная;
- развивающая.

Ожидаемые результаты мастер-класса: – практическое освоение участниками мастер-класса навыков создания интерактивной презентации.

Оборудование и оснащение занятия:

- проектор;
- компьютеры;
- образец MS Power Point-презентации;
- мышки;
- USB – расширитель;

Ход мастер-класса

1. Введение

Уважаемые коллеги!

Одним из важнейших направлений модернизации образования на современном этапе его развития является использование средств информационных и коммуникационных технологий. Особенностью учебного процесса по ФГОСам являются личностно-ориентированные и мета-предметные результаты учащихся.

Я организую учебный процесс таким образом, чтобы выбор способов, приемов, темпа обучения учитывал индивидуальные различия способности ребёнка к учению.

Информационно-коммуникационные технологии давно стали неотъемлемой частью в моей работе. Своим мастер-классом я хочу Вам показать, как с помощью интерактивной презентации на основе

программы Microsoft Mouse Mischief можно активно использовать компьютер как обучающее, личностно-ориентированное средство.

Компания Microsoft предлагает различные ресурсы для изучения технологий в образовательной области. С инструментами Microsoft проводить занятия интереснее и эффективнее, а педагоги и учащиеся могут установить эти инструменты, как на домашние, так и на рабочие компьютеры. В данном мастер-классе вы научитесь создавать интерактивные презентации с помощью технологии Microsoft Mouse Mischief («Несколько мышей») для программы Power Point для дальнейшего их использования на своих занятиях, а также повысить свой профессиональный уровень.

2. Показ примерной интерактивной презентации.

3. Знакомство с надстройкой Mouse Mischief

Появление бесплатной надстройки ММ на русском языке к привычному нам Microsoft Power Point открывает новые возможности для педагогов тех образовательных учреждений, которые планируют продолжить работу с пакетом Microsoft Office. ММ позволяет организовать интерактивное занятие, используя всего один компьютер преподавателя и до 25 мышек для учащихся.

ММ интегрируется в Microsoft Power Point 2007 / 10 и позволяет добавлять слайды опросы, тестовые задания и поля для рисования.

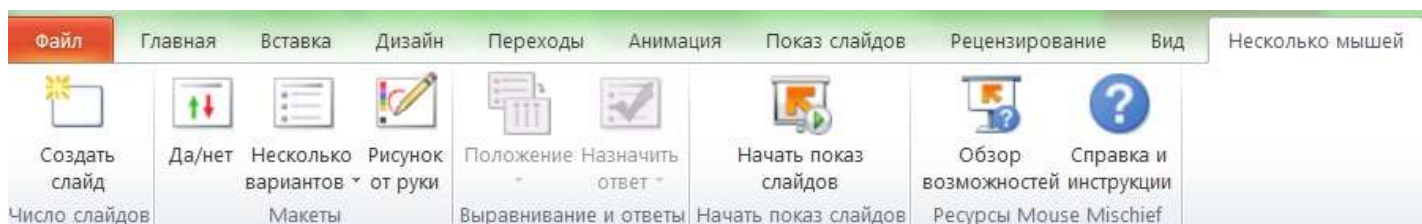
➤ ШАГ 1.

После установки в РР появляется вкладка - **Несколько мышей**.

Ознакомимся с панелью управления надстройкой ММ.

В самом верху окна расположен **Заголовок окна**, в котором имеются несколько вкладок.

Создать слайд – такое же действие, как и при создании обычной презентации, создаёт дополнительный слайд.



➤ ШАГ 2.

Макеты – это виды слайдов.

Да / Нет - вариантами ответа. Обучающиеся выбирают правильный ответ нажатием кнопки мыши. При воспроизведении презентации учащиеся могут щелкнуть кнопку с номером 1 или 2, чтобы зарегистрировать свой ответ. Когда все учащиеся выберут ответ, открывается панель результатов, показывающая, сколько учащихся выбрали каждый из вариантов ответа.

Несколько вариантов – Используйте этот тип слайдов, если требуется задать вопрос с несколькими вариантами ответа. Можно ввести от 2 до 10 возможных ответов и выбрать один из них в качестве правильного ответа.

При воспроизведении презентации учащиеся могут щелкнуть кнопку, чтобы зарегистрировать свой ответ. Когда все учащиеся выберут ответ, открывается панель результатов, показывающая, сколько учащихся выбрали каждый из вариантов ответа.

Рисунок от руки - даёт возможность обучающимся рисовать линии для сопоставления предметов, создавать новые рисунки от руки или дорисовывать существующие.

Выравнивание и ответы – это вкладка для управления ответами задания.

Положение – даёт возможность выбора местоположения вариантов ответа на слайде.

Назначить ответ – указание правильного ответа.

Начать показ слайдов – запуск интерактивной презентации.

Ресурсы ММ – это обзор возможностей, справка и инструкции.

➤ ШАГ 3.

Макет Да / Нет

В окне **Текст слайда** задаём вопрос *например «Смежные углы равны?»*

Вкладка **Выравнивание и ответы**:

- **Положение:** располагаем ответы на слайде по своему усмотрению.
- **Назначить ответ:** 1 – Да / 2- Нет, выбираем правильный ответ и ставим галочку на ответе 1.

➤ ШАГ 4.

Макет Несколько вариантов

Выбираем количество вариантов ответов от 2 до 10, *например 4 варианта.*

В верхнем окне **Текст слайда** задаём вопрос или ставим утверждение, например *«Он и добрый, он и строгий, Бородою весь зарос, К нам спешит сейчас на праздник, Кто же это? ... ».*

Даём варианты ответов 1 – *Директор* / 2- *Полиции инспектор* / 3- *Дед Мороз* / 4 – *Кощей Бессмертный*

Здесь же вы можете дать не только словесный ответ, а также вставить таблицу, диаграмму, рисунок, видео и т.д.

Вкладка **Выравнивание и ответы**:

- **Положение:** располагаем ответы на слайде по своему усмотрению.
- **Назначить ответ:** выбираем правильный ответ и ставим галочку на ответе 3.

➤ ШАГ 5.

Макет Рисунок от руки

В окне **Текст слайда** даём задание, *например «Соедините подходящие по смыслу картинки»*

➤ ШАГ 6.

Использование эффектов анимации

Можно использовать эффекты анимации как для всей презентации, так и для каждого слайда в отдельности, как и в обычной презентации.

➤ ШАГ 7.

Сохранение программы

Не забудьте сохранить программу, выполнив команду **Файл/Сохранить как..**, задать имя файла и нажать кнопку «Сохранить».

➤ ШАГ 8.

Для того, чтобы запустить интерактивную презентацию нажать кнопку **Показ слайда** и подтвердить в окне: Планируется ли использование нескольких мышей для воспроизведения показа слайдов – **Да**. Преподавателю необходимо идентифицировать свою мышь перед воспроизведением презентации, переместив свой указатель в жёлтое поле и нажав клавишу **Ввод / Enter**. Указатель мыши преобразуется в большую жёлтую стрелку.

Далее преподаватель выбирает режим работы с презентацией.

➤ ШАГ 9.

Индивидуальный режим: учащиеся действуют индивидуально.

- рисунок указателя мыши для каждого учащегося отличается;
- на каждом слайде учащиеся дают свои ответы на одни и те же вопросы.

В области **Нажми меня** учащиеся регистрируются и получают свой индивидуальный указатель мыши в виде картинки (апельсин, динозавр, капля, машина и т.д.). В правом верхнем углу отображается количество учащихся и мышек.

➤ ШАГ 10.

Командный режим: учащиеся в составе группы используют один рисунок указателя мыши.

- все участники должны выбрать один ответ;
- при рисовании учащиеся используют свои указатели мыши индивидуально.

На экране представлены группы 1-9 с соответствующим рисунком. Учащиеся присоединяются к одной из групп в виде картинки (книги, тучи, клавиши, радуга и т.д.).

➤ ШАГ 11.

Для управления интерактивной презентацией преподаватель перемещает свой указатель мыши в нижний центр экрана, где появляется окно, содержащее следующие кнопки управления:

- назад;
- сбросить слайд;
- запустить таймер (60 сек.);
- приостановить;
- вперёд;
- показать результаты.

➤ ШАГ 12.

Затем, учащиеся выполняют задания, представленные на слайде. Необходимо указать, что нажимать надо именно зелёную кнопку для ответа.

После выполнения задания, появляется всплывающее окно с результатами ответов и кто быстрее всех ответил на вопрос.

4. Подведение итогов

Подробное описание, установочные файлы, видеоролики, примеры занятий можно найти на сайте Microsoft <http://www.microsoft.com/multipoint/mouse-mischief/ru-ru/>. Час-два и вы создадите интерактивную презентацию.

Построение занятия с ММ позволяет внедрить интерактивные элементы на любом этапе объяснения материала. Ученики могут отвечать на вопросы, могут рисовать на слайде, создавая совместные рисунки. Это хорошая практика для стеснительных детей. На родительских собраниях

можно провести опрос родительского мнения. Идей использования ММ множество. Каждый педагог может реализовываться непосредственно в своей области. Всё достаточно просто и увлекательно.

- Просмотр созданных презентаций. Обсуждение результатов.

5. Самоанализ

Наш мастер–класс подошёл к концу. Подведём итог.

Мы ознакомились с приемами работы в программе Microsoft Power Point с дополнительной надстройкой Mouse Mischief, научились создавать интерактивную презентацию, а, следовательно, педагоги повысили свой уровень медиа-компетентности. Выполнив все вышеперечисленные задачи, мы добились поставленной цели: повышение профессионального мастерства педагогов – участников мастер-класса через создание интерактивной презентации. Реализация цели находит свое отражение в практической задаче, по мере усвоения материала: от стадии презентации до стадии тренировки и усвоения.

Мастер-класс я строила с позиции применения нескольких технологий. Одной из них является интерактивная технология, которая предполагает стимулирование познавательной деятельности и самостоятельности обучающихся. Интерактивная модель – это организация комфортных условий обучения, при которых все обучающиеся активно участвуют в мастер-классе.

Использование технологии обучения с помощью визуальных технических средств дает хороший эффект запоминания и усвоения нового материала, вызывает неизменный интерес у присутствующих, одновременно снимая у них элементы стресса и напряжения, в то же время позволило мне доходчиво и наглядно объяснять материал мастер-класса. В данном занятии используются мультимедийные средства т.е. информационно-коммуникационная технология.

Группа показала на практике, что могут применять полученные знания, то есть мы говорим о развивающей технологии, которая обучает способам логического мышления, развития внимания и памяти.

В процессе работы были использованы метод учебной работы под руководством педагога, словесный и наглядный методы, а также побуждающий диалог в режиме: педагог – группа, педагог – обучающийся.

Считаю, что применение интерактивной презентации уместно как на уроках в школе, занятиях в учреждениях дополнительного образования, в организации учебных занятий в детском саду, так и для проведения родительских собраний и проведения специализированных мастер-классов.



➤ ШАГ 1

После установки в РР появляется вкладка - **Несколько мышей**.

Ознакомимся с панелью управления надстройкой ММ. В самом верху окна расположен **Заголовок окна**, в котором имеются несколько вкладок.

Создать слайд – такое же действие, как и при создании обычной презентации, создаёт дополнительный слайд.

➤ ШАГ 2

Макеты – это виды слайдов.

Да / Нет - вариантами ответа. Обучающиеся выбирают правильный ответ нажатием кнопки мыши. При воспроизведении *презентации* учащиеся могут щелкнуть кнопку с номером 1 или 2, чтобы зарегистрировать свой ответ. Когда все учащиеся выберут ответ, открывается панель результатов, показывающая, сколько учащихся выбрали каждый из вариантов ответа.

Несколько вариантов – Используйте этот тип слайдов, если требуется задать вопрос с несколькими вариантами ответа. Можно ввести от 2 до 10 возможных ответов и выбрать один из них в качестве правильного ответа.

При воспроизведении презентации учащиеся могут щелкнуть кнопку, чтобы зарегистрировать свой ответ. Когда все учащиеся выберут ответ, открывается панель результатов, показывающая, сколько учащихся выбрали каждый из вариантов ответа.

Рисунок от руки - даёт возможность обучающимся рисовать линии для сопоставления предметов, создавать новые рисунки от руки или дорисовывать существующие.

Выравнивание и ответы – это вкладка для управления ответами задания.

Положение – даёт возможность выбора местоположения вариантов ответа на слайде.

Назначить ответ – указание правильного ответа.

Начать показ слайдов – запуск интерактивной презентации.

Ресурсы ММ – это обзор возможностей, справка и инструкции.

➤ ШАГ 3

Макет Да / Нет

В окне **Текст слайда** задаём вопрос *например «Новый 2015 год козы?»*

Вкладка **Выравнивание и ответы**:

- **Положение**: располагаем ответы на слайде по своему усмотрению.
- **Назначить ответ**: 1 – Да / 2- Нет, выбираем правильный ответ и ставим галочку на ответе 1.

➤ ШАГ 4

Макет Несколько вариантов

Выбираем количество вариантов ответов от 2 до 10, *например 4 варианта*.

В верхнем окне **Текст слайда** задаём вопрос или ставим утверждение, например *«Он и добрый, он и строгий, Бородою весь зарос,*
К нам спешит сейчас на праздник, Кто же это? ... ».

Даём варианты ответов 1 – *Директор* / 2- *Полиции инспектор* / 3- *Дед Мороз* / 4 – *Кощей Бессмертный*

Здесь же вы можете дать не только словесный ответ, а также вставить таблицу, диаграмму, рисунок, видео и т.д.

Вкладка **Выравнивание и ответы**:

- **Положение**: располагаем ответы на слайде по своему усмотрению.
- **Назначить ответ**: выбираем правильный ответ и ставим галочку на ответе 3.

➤ ШАГ 5

Макет Рисунок от руки

В окне **Текст слайда** даём задание, *например «Соедините подходящие по смыслу картинки»*

➤ ШАГ 6

Использование эффектов анимации

Можно использовать эффекты анимации как для всей презентации, так и для каждого слайда в отдельности, как и в обычной презентации.

➤ ШАГ 7

Сохранение программы

Не забудьте сохранить программу, выполнив команду **Файл/Сохранить как..** , задать имя файла и нажать кнопку «Сохранить».

➤ ШАГ 8

Для того, чтобы запустить интерактивную презентацию нажать кнопку **Показ слайда** и подтвердить в окне: Планируется ли использование нескольких мышей для воспроизведения показа слайдов – **Да**.

Преподавателю необходимо идентифицировать свою мышь перед воспроизведением презентации, переместив свой указатель в жёлтое поле и нажав клавишу **Ввод / Enter**. Указатель мыши преобразуется в большую жёлтую стрелку.

Далее преподаватель выбирает режим работы с презентацией.

➤ ШАГ 9

Индивидуальный режим: учащиеся действуют индивидуально.

- рисунок указателя мыши для каждого учащегося отличается;
- на каждом слайде учащиеся дают свои ответы на одни и те же вопросы.

В области **Нажми меня** учащиеся регистрируются и получают свой индивидуальный указатель мыши в виде картинки (апельсин, динозавр, капля, машина и т.д.). В правом верхнем углу отображается количество учащихся и мышек.

➤ ШАГ 10

Командный режим: учащиеся в составе группы используют один рисунок указателя мыши.

- все участники должны выбрать один ответ;
- при рисовании учащиеся используют свои указатели мыши индивидуально.

На экране представлены группы 1-9 с соответствующим рисунком. Учащиеся присоединяются к одной из групп в виде картинки (книги, тучи, клавиши, радуга и т.д.).

➤ ШАГ 11

Для управления интерактивной презентацией преподаватель перемещает свой указатель мыши в нижний центр экрана, где появляется окно, содержащее следующие кнопки управления:

- назад;
- сбросить слайд;
- запустить таймер (60 сек.);
- приостановить;
- вперёд;
- показать результаты.

➤ ШАГ 12

Затем, учащиеся выполняют задания, представленные на слайде. Необходимо указать, что нажимать надо именно зелёную кнопку для ответа.

После выполнения задания, появляется всплывающее окно с результатами ответов и кто быстрее всех ответил на вопрос.