

КОГОбУ СШ с УИОП пгт Нагорск

«Активизация познавательной деятельности младших школьников посредством применения информационно-компьютерных технологий обучения»



Пономарева Т. В, учитель  
начальных классов



Февраль, 2018

# Мастер-класс

- Цель: познакомить учителей с технологией использования программно - методического комплекса «Фантазеры. Волшебный конструктор»
- Аудитория: учителя



# Работа с готовыми программами.

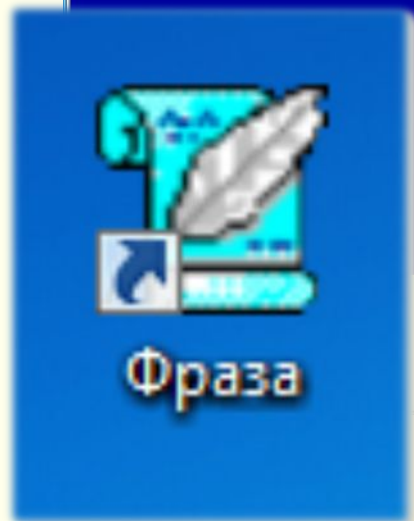
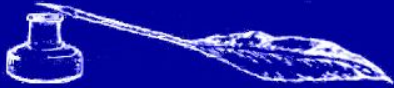
Фраза

У ш\_рокой дороги выросла ч\_десная  
сосновая рощ\_.

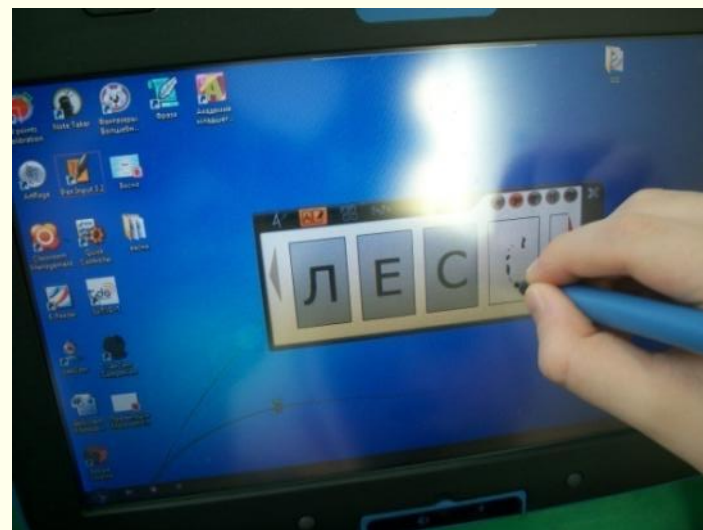
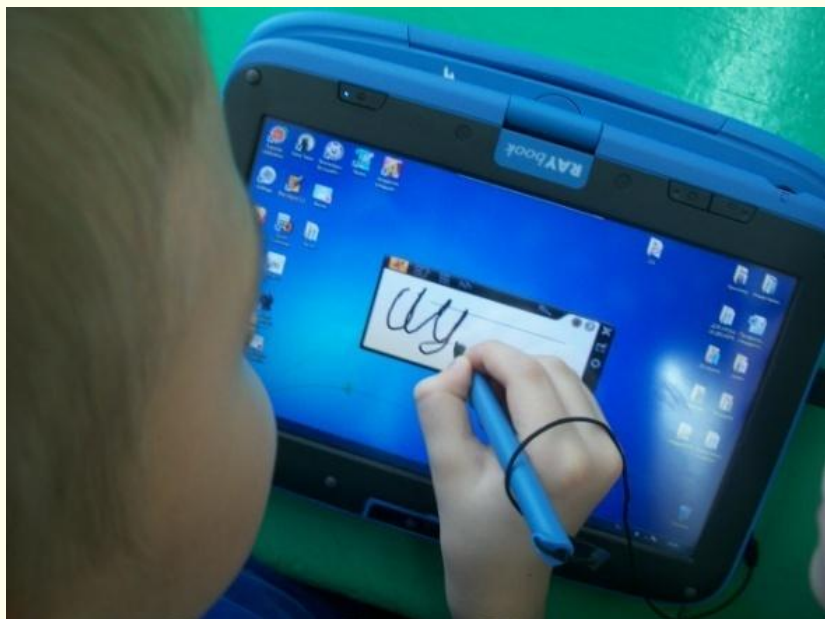
И Ы

← Выберите правильный вариант

Помощь Подсказка Выход



# Программа «Pen Input»

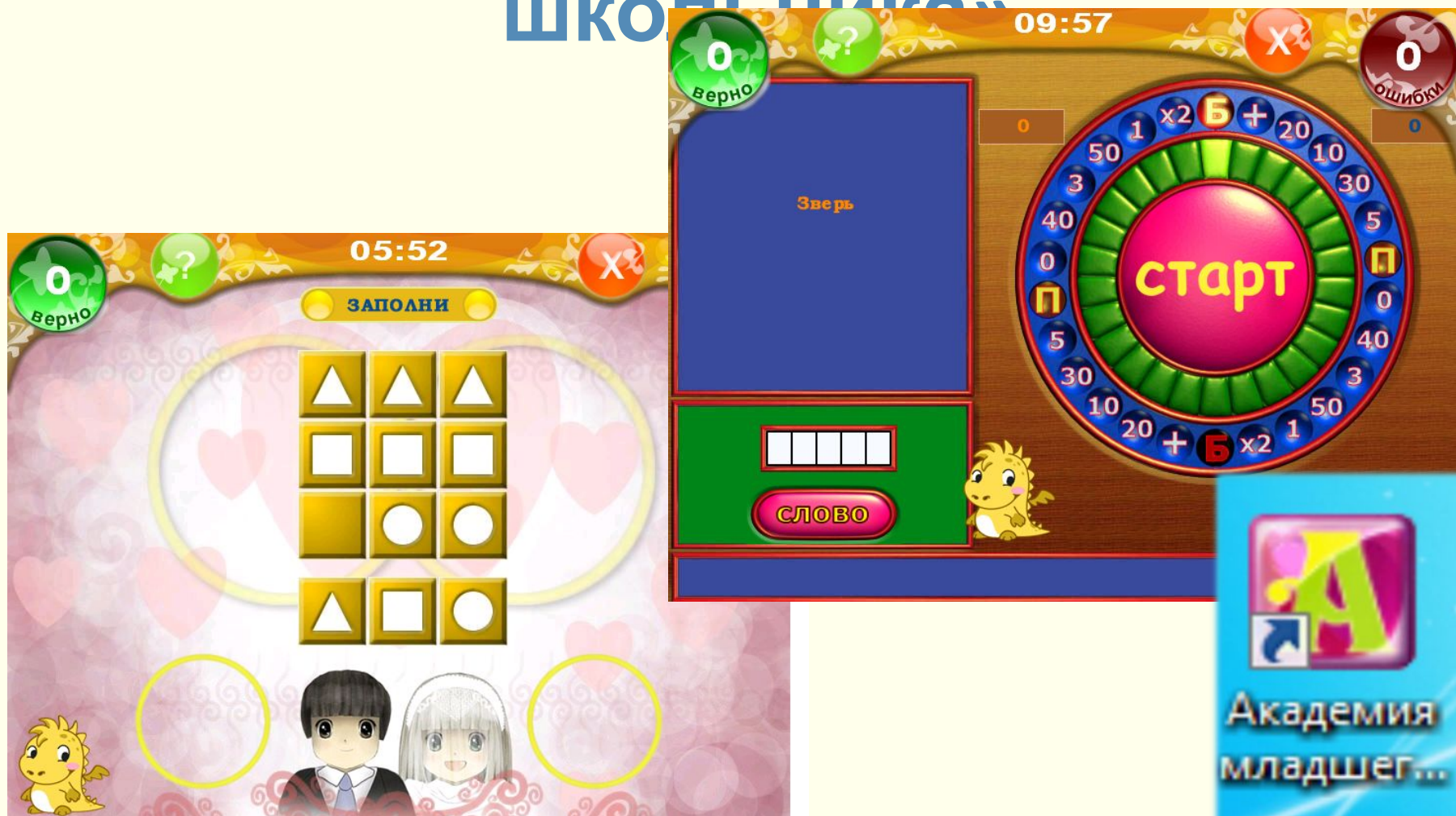





## Программа «Фраза»



# Программа «Академия младшего школьника»



  
Академия  
младшег...

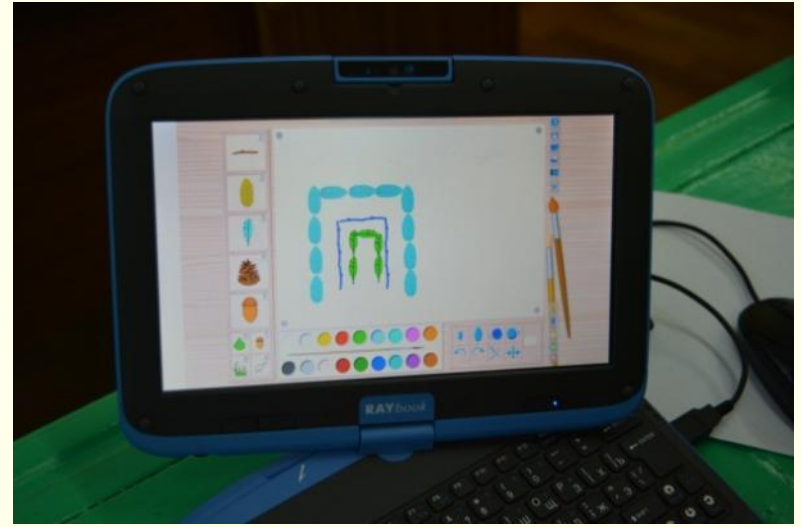




# Программа «Фантазёры»

Фантазеры.  
Волшебн...







«Люблю сравнивать свою профессию учителя, воспитателя, педагога с различными другими профессиями. Это дает мне возможность углубиться в суть педагогической жизни, осознать, чему ты служишь».

Ш.А.

Амонашвили



# 1. Первый экран



*Листики* – мастерская «Сказки природы»

*Цветочки* – мастерская «Цветочная фантазия»

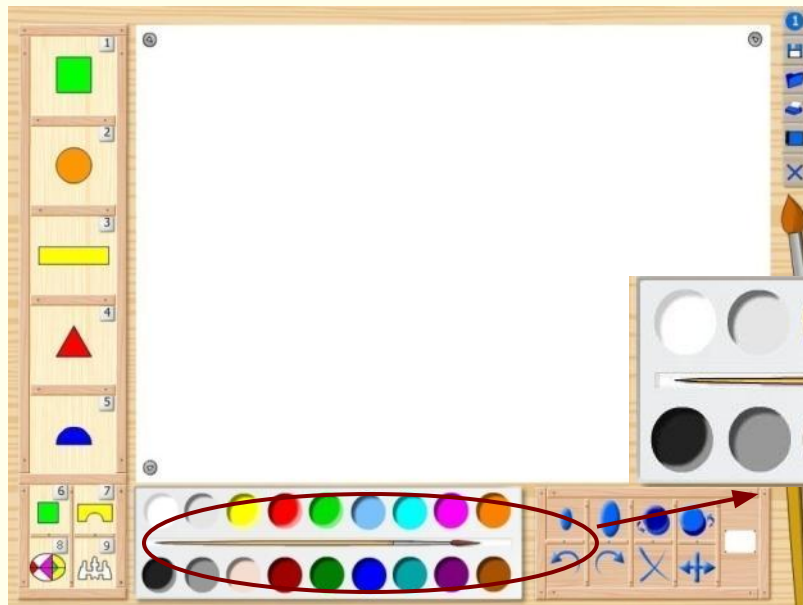
*Кубики* – мастерская «Строитель – Архитектор»

*Предметы декоративного творчества* – мастерская «Художник»

*Кукла из бумаги* – мастерская «Театр из бумаги»



## 2. Второй экран



менять цвет с помощью цветовой панели



удалять выбранный предмет из рабочей зоны



изменять размер (уменьшать – увеличивать)



менять пространственный ракурс – перемещать по рабочей зоне,



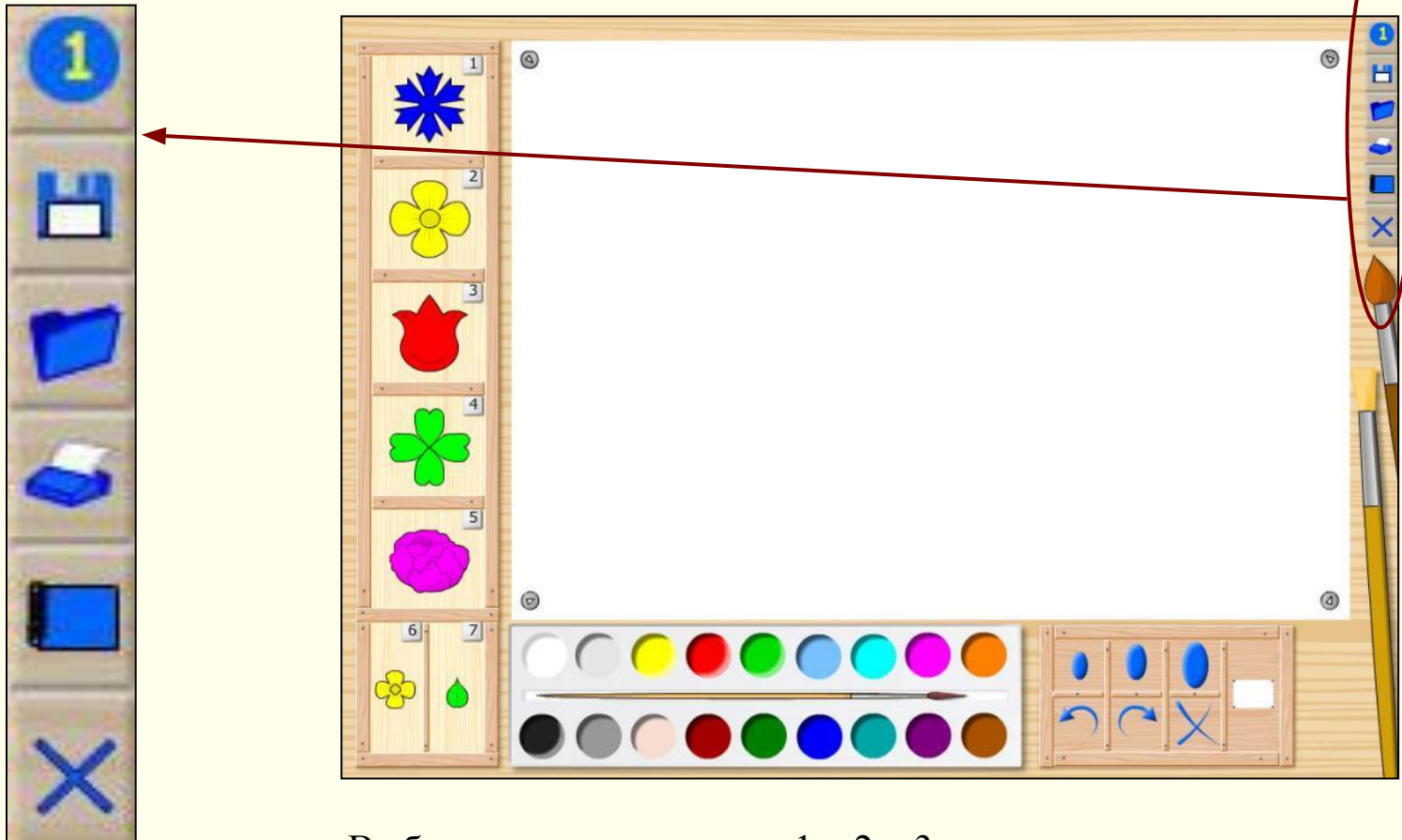
менять взаиморасположение предметов



изменять расположение предмета относительно его вертикальной оси симметрии



## панель функциональных возможностей



- Выбор уровня сложности 1 – 2 – 3
- Сохранить в альбом
- Открыть из альбома
- Печать
- Открыть заготовки
- Выход из мастерской на главный экран



# Практическая работа

*№ 1*

*Листики* – мастерская «Сказки природы»

Задание - сконструировать любую букву русского алфавита

*№ 2*

*Кубики* – мастерская «Строитель – Архитектор»

Задание – построить замок

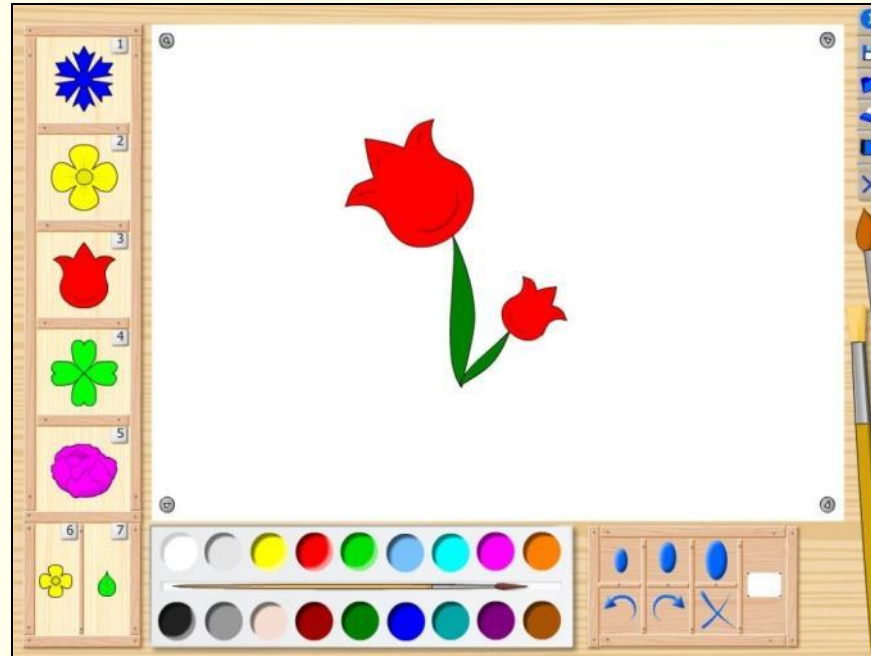
*№ 3*

*Предметы декоративного творчества* – мастерская «Художник»

Задание - роспись дымковской игрушки



# Мастерская «Цветочная фантазия»



Фиолетовый – Вам было неинтересно, не узнали ничего нового.

Синий – Вам было интересно и полезно в профессиональном плане.

Красный – Вам понравилось и Вы хотели бы использовать в своей работе.

