**Интерактивный обучающий центр SMART Table**

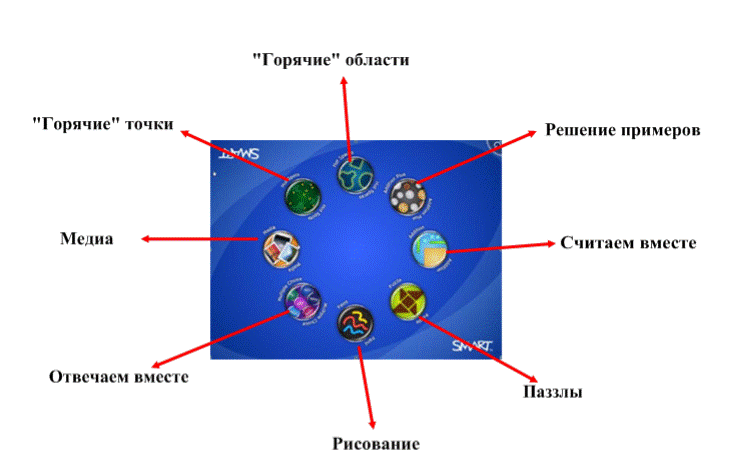
*Мастер-класс учителя физики, информатики МБОУ лицея №8 Бирюковой Н.А.*

Традиционно SMART Table применяют в работе с дошкольниками и младшими школьниками. Но, как показала практика, богатый функционал специализированного программного обеспечения вполне позволяет создавать цифровые материалы для работы с учащимися среднего и старшего звена, применять SMART Table для проведения практических работ в средних профессиональных учебных заведениях, а также использовать интерактивный центр в учебном процессе студентов педагогических специальностей

*В чем преимущество SMART Table по сравнению с другими интерактивными средствами?*

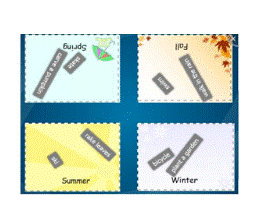
* Позволяет организовывать работу в учебной группе, гибко сочетая индивидуальную и групповую формы.
* Горизонтальная поверхность более удобна, чем вертикальная, для совместных действий учеников
* Несколько человек могут одновременно выполнять одинаковые операции либо каждый – отдельную часть общего задания.
* Во время работы над учебным заданием учитель может контролировать, отслеживать и направлять одновременно два процесса: решение учебной задачи и формирование социальных взаимосвязей в группе.
* Программное обеспечение позволяет создавать множество игровых ситуаций разного уровня, проводить ситуационные и ролевые игры

*Какие возможности заложены в программном обеспечени*и?

Программное обеспечение SMART Table Toolkit включает восемь интерактивных приложений

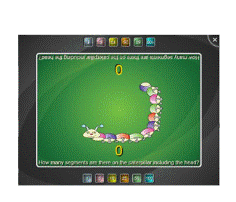
Каждое приложение позволяет организовать работу над материалом определенным образом.

**«Горячие области»**

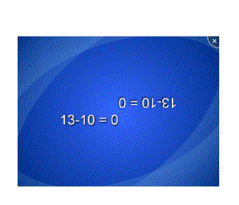


Необходимо классифицировать объекты (слова, формулы, изображения и т.д.) по заданному признаку в выделенные области. При правильном помещении объекта рамка области становится «бегущей», при неправильном – останавливается.

**Решение примеров**



Необходимо решить математический пример и «набрать» правильный ответ из имеющихся составляющих (числа, монеты разного достоинства, предметы)

****

**Считаем вместе**

Для того, чтобы решить предлагаемые математические примеры, необходимо одновременно выполнить такое количество касаний, которое соответствует правильному ответу

**Паззлы**



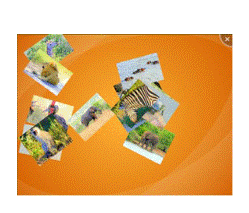
Известная игра «Танграмм», или мозаика – изображение, которое необходимо собрать из предложенных геометрических фигур. Если элемент установлен правильно – его цвет меняется

**Рисование**

Набор инструментов для графической работы, которую могут выполнять любым предметом (в том числе и рукой) одновременно несколько человек. Заранее задается фон для рисования (лабиринт, контуры объектов, цветная страница и т.д.)

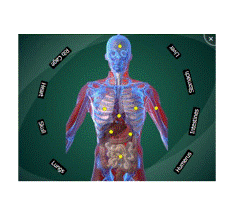
**Отвечаем вместе**

В центре рабочей поверхности выводится вопрос, вокруг него – варианты ответов (каждый вариант представлен по количеству участников рабочей группы). Задача для учеников – выбрать правильный ответ и поместить на специальное поле. Заранее задается вариант, когда зачитывается ответ:

* если все ученики ответили правильно;
* правильно ответили большинство учеников;
* при первом правильном ответе

**Медиа**

Работа с изображениями и видеофайлами. В процессе работы ученики могут просматривать материалы, перемещать их по рабочей поверхности, увеличивать или уменьшать изображения

**«Горячие» точки**

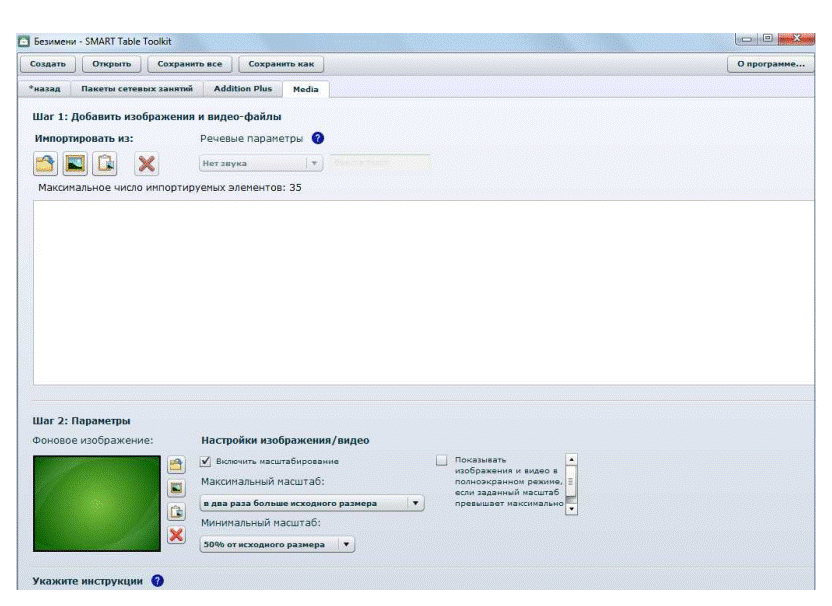
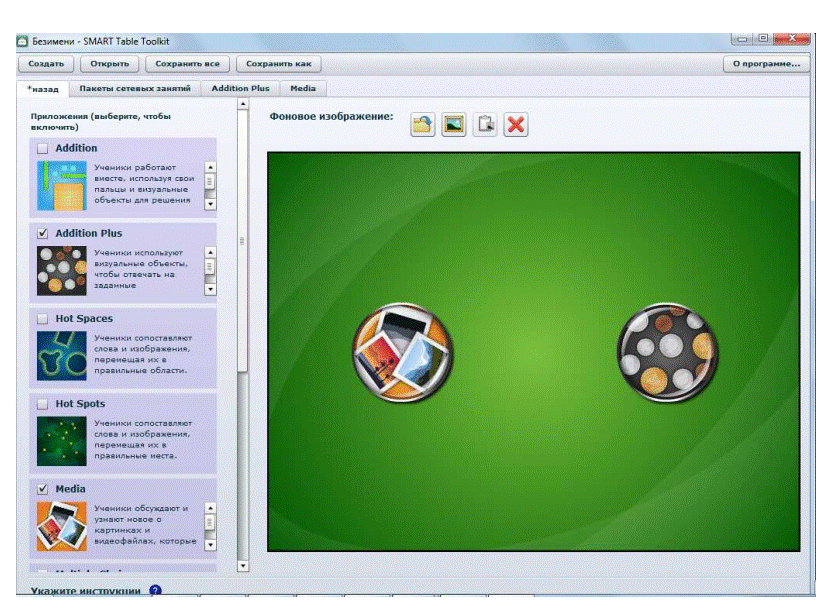
Чтобы решить задачу, необходимо совместить перемещаемые метки с выделенными точками на изображении. При правильном решении точка меняет цвет

*Может ли преподаватель создавать собственные цифровые материалы?*

Может, используя при этом любые исходные графические материалы, изображения, видеофайлы и т.д. Установив на своем компьютере или ноутбуке программное обеспечениеSMART Table Toolkit

учитель получает возможность выбирать необходимые для урока интерактивные приложения

создавать и редактировать материалы, действуя по понятному и наглядному алгоритму

**Кроме графических материалов учитель может создавать различные фоны, звуковое сопровождение, голосовые инструкции, сигналы правильности выполнения заданий.

*Насколько легко учитель сможет справиться с настройкой, управлением и работой с  интерактивным обучающим центром SMART Table?*

Как и все оборудование SMART. Интерактивный столик создан по принципу «пришел – включил – работает». Для того, чтобы во время учебных занятий учителю не приходилось отвлекаться от работы с детьми, предусмотрено и реализовано следующее:

* оборудование, обеспечивающее работу центра (компьютер, проектор, камеры и т.д.) спрятано внутри металлического корпуса, что обеспечивает удобство и полную безопасность даже при работе с очень маленькими детьми.
* специальные колеса обеспечивают легкость перемещения стола в удобное место учебной аудитории, но при необходимости могут стопориться, что делает стол неподвижным даже если дети его толкают
* панель настройки позволяет учителю выбрать количество учеников, которые одновременно смогут работать над заданием (до 8 человек), установить уровень громкости, настроить ориентацию чувствительной поверхности, перейти к работе с другими приложениями
* учитывая, что с интерактивным центром могут работать маленькие дети, предусмотрена также защита от случайного вмешательства – специальный ключ, сделанный в виде браслета, дает доступ ко всем инструментам учителю и не позволяет детям выйти из урока, предложенного учителем