

## Мастер-класс для учителей «ИКТ-страх и как с ним бороться».

### Слайд 1 (презентация)

#### Цели: Слайд 2

К концу занятия учитель

1. преодолеывает страх перед ИКТ;
2. знает принципы работы простейших программ;
3. создает продукт с помощью предложенной программы;
4. планирует введение ИКТ в систему работы.

Эпиграфом послужили слова *«Расскажи мне – и я забуду, покажи мне – и я, может быть, запомню, вовлеки меня в дело - и я в нем разберусь».*

Речь пойдет о реальном внедрении ИКТ в учебный процесс. Вернее, о реальных практических шагах.

Скажите, Вы часто используете информационные технологии на уроках?

Если нет - то, что Вам мешает?

Достаточно много объективных причин, которые мешают активному внедрению информационных технологий, но самые главные причины субъективные – нежелание самого педагога, его нерешительность и боязнь сделать первые шаги.

#### Слайд 3

Я бы обозначила субъективные причины так:



ИКТ-лень: « мне некогда этим заниматься, двадцать лет работаю и даю хороший результат...»

ИКТ - страх: «я с трудом владею компьютером на уровне пользователя, я не смогу освоить эти программы и тем более что-то сделать самостоятельно...»

ИКТ - мифы: «зачем что-то делать, если всё сейчас можно найти в интернете или купить готовые продукты».

Мы с вами попробуем побороть **ИКТ - страх**.

Существует ряд алгоритмов введения ИКТ в учебный процесс, программ, планов...

#### *Слайд 4*

Я как учитель информатики и информационных технологий оказываю методическую помощь учителям-предметникам в освоении и внедрении информационных технологий. На своем опыте я убедилась, что самое трудное – убедить учителя сделать первые шаги, преодолеть этот самый ИКТ-страх.

#### *Слайд 5*

Для того чтобы сделать первые шаги необходимы следующие условия:

- 1) доступность программы (бесплатные, демонстрационные, просто недорогие);**
- 2) привычный или понятный, легко осваиваемый интерфейс;**
- 3) острая необходимость полученного продукта (опыты, карты, схемы, графики, фильмы);**
- 4) способность программы увлекать, затягивать педагога своими возможностями.**

#### *Слайд 6*

Большинству информационных технологии кажутся чем-то сложным, недоступным, непонятным.

#### *Слайд 7*

А мы с Вами сейчас постараемся убедить всех в том, что для создания интересных пособий, которые разнообразят и сделают более наглядными и зрелищными Ваши уроки, вполне достаточно тех навыков работы с компьютером, которыми вы владеете. Освоив несложные навыки, каждый учитель сможет создать продукт, который будет направлен на реализацию целей урока и органично впишется в его ход.

Мы работаем в группах, каждая из которых имеет определенное задание, компьютерную программу для его выполнения и алгоритм (как в электронном виде, так и в бумажном варианте). К концу занятия каждая группа представит нам свой продукт, который может быть использован на уроках или внеклассной деятельности.

#### *Слайд 8*

**1 группа** пробует воспроизвести физические явления или какой-либо опыт с помощью **Конструктора виртуальных экспериментов** по физике.

#### *Слайд 9*

**2 группа** создает анимированную карту, как наглядное пособие для урока истории с помощью Программы Easy GIF Animator, предназначенной для создания анимированных gif-файлов.

#### *Слайд 10*

**3 группа** работает над созданием фильма в простой и доступной программе «Киностудия Windows Live», которую участники этой группы быстро освоят, используя предложенный мною алгоритм.

Группы приступают к работе.

Хочу предупредить, что продукты, произведенные этими группами не будут особо сложными, так как это первые шаги в освоении новых для них программ.

Пока наши коллеги создают свои шедевры, я вкратце расскажу Вам о программах, в которых они работают.

#### *Слайд 11*

Первая группа работает в программе **Конструктор виртуальных экспериментов** - это программа-симулятор, который позволяет моделировать физические явления и проводить эксперименты. При помощи этого мощного и простого в использовании симулятора можно моделировать любые процессы для изучения физических явлений и проведения опытов.

#### **Особенности программы:**

- Удобный интерфейс.
- Более **50** пошаговых обучающих уроков и **150** моделей различных явлений.

- Демонстрация физических явлений.
- Компьютерное моделирование физических процессов.
- Автоматическое построение графиков.
- Большие возможности для самостоятельного моделирования.
- Представление физических явлений с помощью анимации.

### *Слайд 12*

Анимация сегодня стала неотъемлемой частью веб-дизайна. И я не открою вам секрета, сказав, что движущиеся анимированные картинки более привлекательны, чем статичные. Существует не одна программа, позволяющая создать анимацию. Одной из таких часто используемых учителями программ является всем Вам знакомая программа по созданию презентаций Power Point. Я думаю, что ошибка учителей в том, что они остановились на своих презентациях и не идут далее в использовании ИКТ.

Владея опытом работы с таким программным обеспечением, я выделила для себя и предлагаю коллегам в школе самый оптимальный вариант, коим является **Easy GIF Animator**.

Данная программа для создания анимации позволяет реализовать множество различных эффектов. Что касается управления программой, то оно более чем удобно.

### *Слайд 13*

Хотите ли вы подарить красивую видео-открытку коллеге или преподнести со вкусом оформленный видеоархив вашего класса, – Киностудия Windows Live, сочетая простоту и изящество, поможет в воплощении ваших идей, потребовав минимум навыков и времени на обучение. Более того, одновременно она порадует вас множеством приятных моментов и открытий.

Чем именно эта программа привлекает пользователей?

Конечно же, простым и привычным интерфейсом, знакомым по офисному пакету Microsoft Office 2007. Вкладки и ленты значительно упрощают поиск нужной функции, а практичное и удобное расположение последних превращают работу с Киностудией Windows Live в настоящее маленькое турне в мир киномонтажа и режиссуры.

Киностудия Windows Live может прийти не помощь начинающему режиссеру. Редактирование видео – область самая широкая, и ваши возможности ограничены лишь вашим воображением!

#### *Слайд 14*

Итак,

- Уважаемые исследователи, готовы ли вы представить нашему вниманию ваш виртуальный эксперимент? *(1 группа демонстрирует свою работу)*
- уважаемые аниматоры, продемонстрируйте нам, пожалуйста, свое произведение. *(2 группа демонстрирует свою работу)*
- Уважаемые режиссеры, какой фильм Вы нам продемонстрируете? *(3 группа демонстрирует свою работу)*

#### *Слайд 15*

Итак, мы получили три разных продукта, три пособия, которые можно использовать на уроке или во внеурочной деятельности. И физические опыты, и анимированная карта, и фильм созданы с использованием **минимальных возможностей каждой программы.**

Но мы преследовали другие **цели** – ознакомиться с самыми простыми и доступными программами и попытаться в течение нескольких минут применить их для создания наглядных пособий. Мы постарались убедить педагогов в том, что информационные технологии не так страшны, как о них рассказывают, если начинать с малого и доступного.

#### *Слайд 16*

А теперь вопрос ко всем: «Сумели вы побороть свой ИКТ-страх? Пойдёте дальше в освоении несложных программных продуктов? Сумеете сделать следующие шаги?»

#### *Слайд 17 (Доступные программы и Интернет-ресурсы:*

- Конструктор виртуальных экспериментов: Физика (<http://www.ozon.ru>)

- Конструктор интерактивных карт с проверяемыми заданиями для сопровождения занятий по географии и истории (<http://school-collection.edu.ru>)
- Инструмент разработки и анализа родословных «Живая Родословная». (<http://school-collection.edu.ru>)
- Тренажер для подготовки к ЕГЭ по английскому языку (<http://school-collection.edu.ru>)
- 1С:Математический конструктор (<http://school-collection.edu.ru>)
- Киностудия Windows Live (<http://explore.live.com>)
- Программа «Easy GIF Animator» (<http://www.all-about-gif.ru>)

Программистом учителя и методиста никто быть не заставляет. Программы давно написаны - бери и пользуйся. А вот быть уверенным пользователем ИКТ учиться придется.

### Слайд 18

Что может сделать простой учитель математики, русского языка, географии, физики, можно увидеть на таких сайтах как "Сеть творческих учителей", "Открытый урок» и др. Есть такие ресурсы, что закачаешься... просто хватай и беги, работай... и ведь не небожители делали, а наши коллеги, просто активно изучающие новые возможности компьютерных программ... там тебе и флэш-анимация и фильмы и прочая, прочая, прочая...

Если есть технические средства и немного умения, каждый свой урок несложно превратить в ОСОБЕННЫЙ. Дерзайте и все получится. **Успехов Вам в Вашем творчестве.**