Муниципальное учреждение дополнительного образования

«Детский центр искусств» г.Ухты

**Мастер-класс**

**по созданию интерактивного кроссворда**

**в программе PowerPoint**

в рамках VI муниципального методического Форума

«Наставничество: контуры организации пространства обучения и

развития педагогических кадров в условиях реализации

национального проекта «Образование».

Площадка – «Дополнительное образование»

 Шихова Татьяна Валерьевна
педагог дополнительного образования

высшей категории

МУ ДО «ДЦИ» г. Ухты

Ухта 2019 г.

**Цель:** формирование ИКТ- компетентности педагогов

**Задачи:**

* Познакомить педагогов с возможностями программы PowerPoint - 2010
* ​Поделиться личным опытом по созданию и использованию на занятиях интерактивного кроссворда.

Целевая аудитория – педагоги дополнительного образования, учителя школ.

**Вступительное слово.**
Кроссворд (англ. Crossword  - пересечение слов (крестословица)) - самая распространённая в мире игра со словами.

Кроссворд – игра - задача, в которой фигура из рядов пустых клеток заполняется перекрещивающимися словами со значениями, заданными по условиям игры.

Сегодня многие педагоги совершенствуют подходы к преподаванию предмета. Использование интерактивных кроссвордов на уроках может стать дополнительным звеном к любой методике. Данный вид головоломки может быть широко применим в учебной деятельности, а также во внеурочной работе для активизации обучаемых, приведения в систему их знаний, развития мышления и памяти, для контроля и самоконтроля. Интерактивность активизирует познавательную деятельность, так как происходит переход от непроизвольного внимания к произвольному, устойчивому вниманию. Кроссворд обладает удивительным свойством каждый раз бросать вызов ученику посоревноваться, выставляет оценку его способностям, и при этом никак не наказывает за ошибки.

Кроссворд – это своеобразная самопроверка, занимательный тест. Обучающая роль кроссвордов заключается в том, что позволяет в игровой ситуации интенсифицировать процесс усвоения новых знаний, а положительные эмоции, возникающие у обучающихся в процессе разгадывания кроссвордов, способствуют предупреждению перегрузки. Здесь же решение вопросов индивидуального и дифференцированного подхода к учащимся.

**Учебный кроссворд** – это дидактическая игра, которая содержит игровую и учебную задачу. Выделяют несколько типов составления кроссвордов: познавательный, обобщающий, итоговый.

**Познавательный (или обучающий)** – составляется по тексту (с использованием текста, рисунков, схем, вопросов, выводов, тестов) учебной литературы. Цель его направлена на овладение определенными знаниями, умениями, навыками.

**Обобщающий** – предлагается учащимся после изучения очередной темы, раздела, с целью обобщения, подготовки к итоговому тестированию.

**Итоговый** – служит для комплексной проверки изученного материала более крупных разделов. Здесь могут быть использованы вопросы из предыдущих кроссвордов, включены вопросы на развитие логического мышления.

Предлагая учащимся учебные кроссворды педагогу необходимо знать, что при его решении или составлении должны быть достигнуты определенные учебные и воспитательные цели. Поэтому необходимо учитывать следующее.

* Кроссворд должен быть доступен для ученика.
* Кроссворд должен быть мотивирован, т.е. побуждать работать на конечный результат. Это могут быть: оценивание, соперничество, анализ, обсуждение ответов и т.д.
* Кроссворд призван воспитывать эстетичность, т.е. преподаватель должен продумывать оформление, расположение, цветовую гамму букв, рисунков и т.п.

Решение кроссвордов эффективно после изучения очередной темы и при обобщении учебного материала крупных разделов или всего учебного материала в конце учебного года.

Практическая работа по созданию кроссворда.

Подведение итогов.