

**Использование графики  
SmartArt  
в работе учителя  
физической культуры**

Преподаватель Забайкина Л.И.

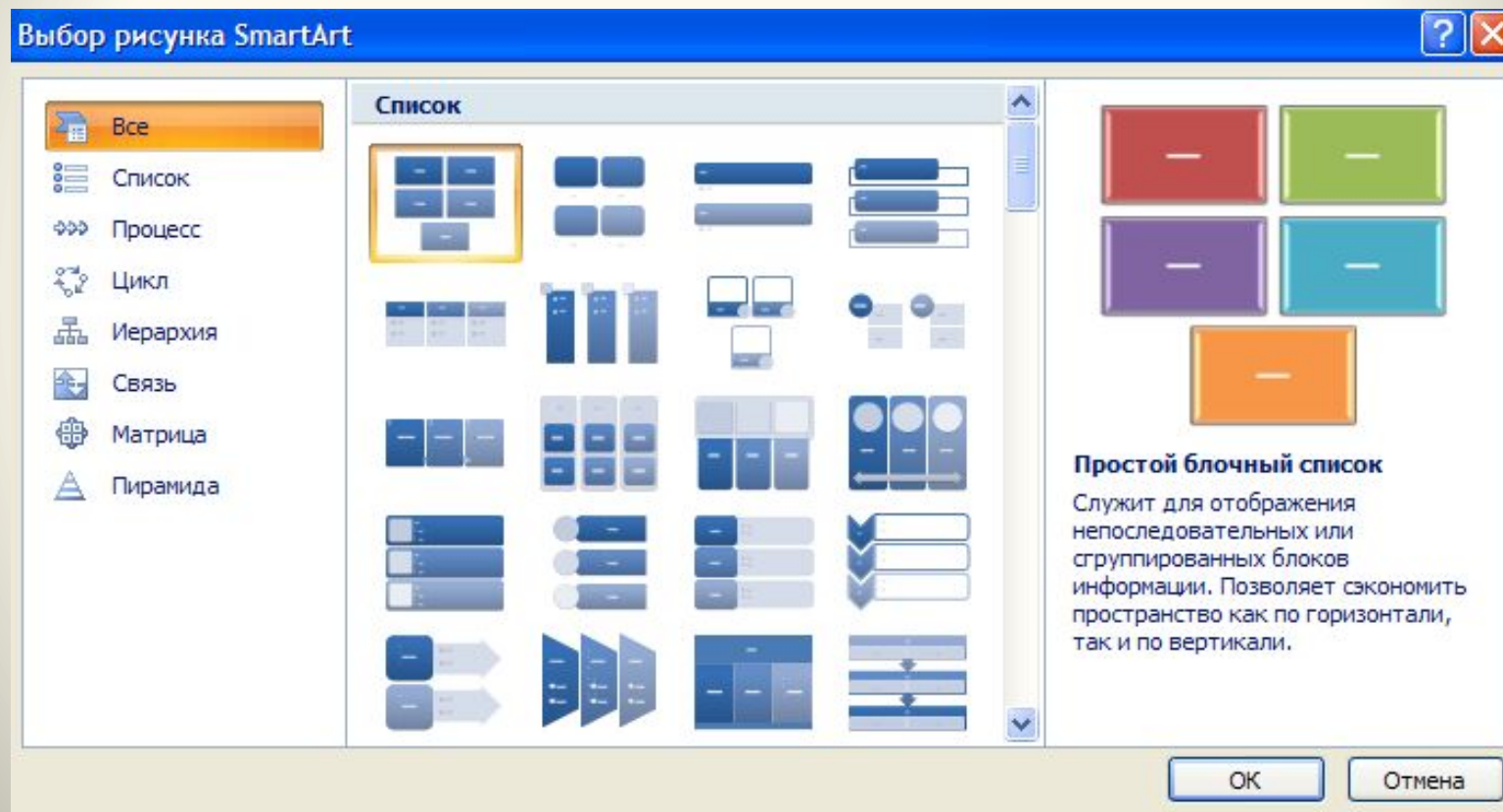
# «Умные объекты»

Объекты SmartArt – новый тип графических элементов, доступный пользователям Microsoft Office (Excel, PowerPoint и Word. ). Графика SmartArt в офисных приложениях позволяет быстро и просто создавать разнообразные красочные блок-схемы, маршруты соревнований, оформлять промежуточные и итоговые результаты, готовить раздаточный материал учителю физической культуры.

Учитель может легко создать графический элемент SmartArt, чтобы наглядно представить данные или идеи. В приложении предлагается большое количество макетов, предназначенных для моделирования различных ситуаций. Но все-таки при выборе SmartArt шаблонов необходимо учитывать их первоначальное предназначение.

# Создание рисунка SmartArt

Для вставки объекта SmartArt служит одноименная кнопка на панели "Иллюстрации" ленты "Вставка". Откроется окно "Выбор рисунка".



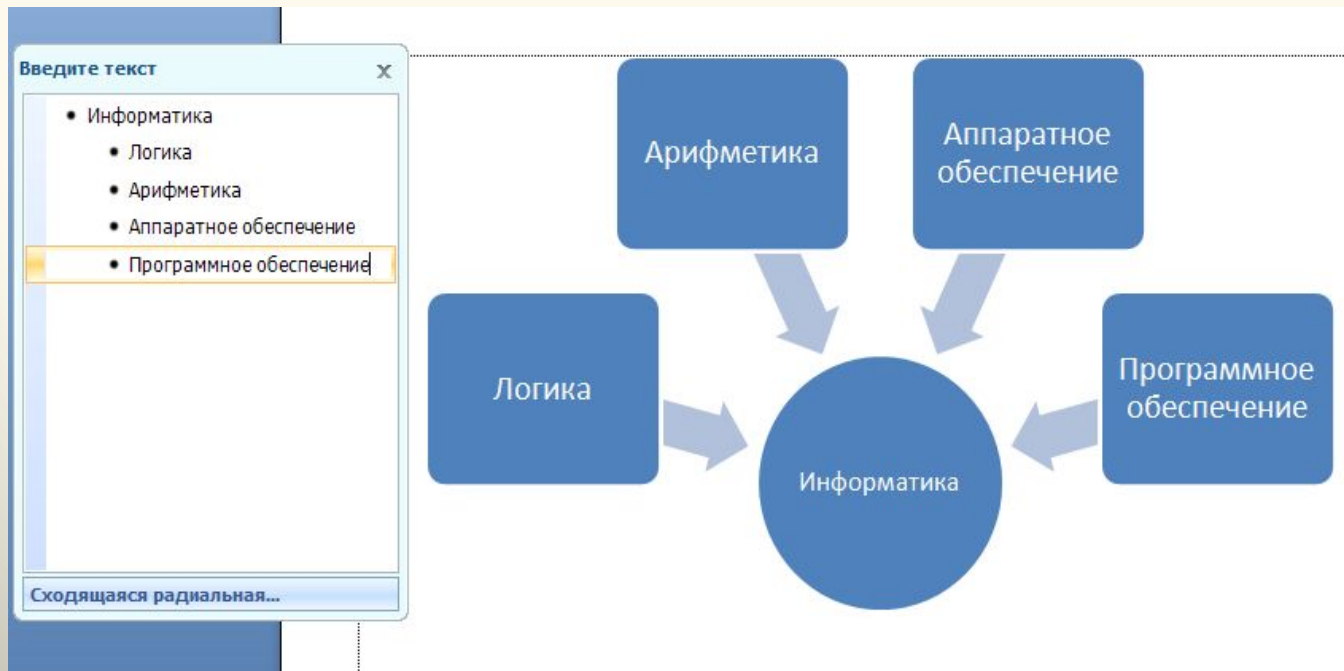
# Работа с шаблоном

Выбрав шаблон открывается краткое его описание.

После добавления шаблона в документ в окне текстового процессора появится контекстный инструмент "Работа с рисунками SmartArt", содержащий две ленты: "Конструктор" и "Формат".

Для заполнения текстовых полей шаблона предназначена левая панель SmartArt-объекта.

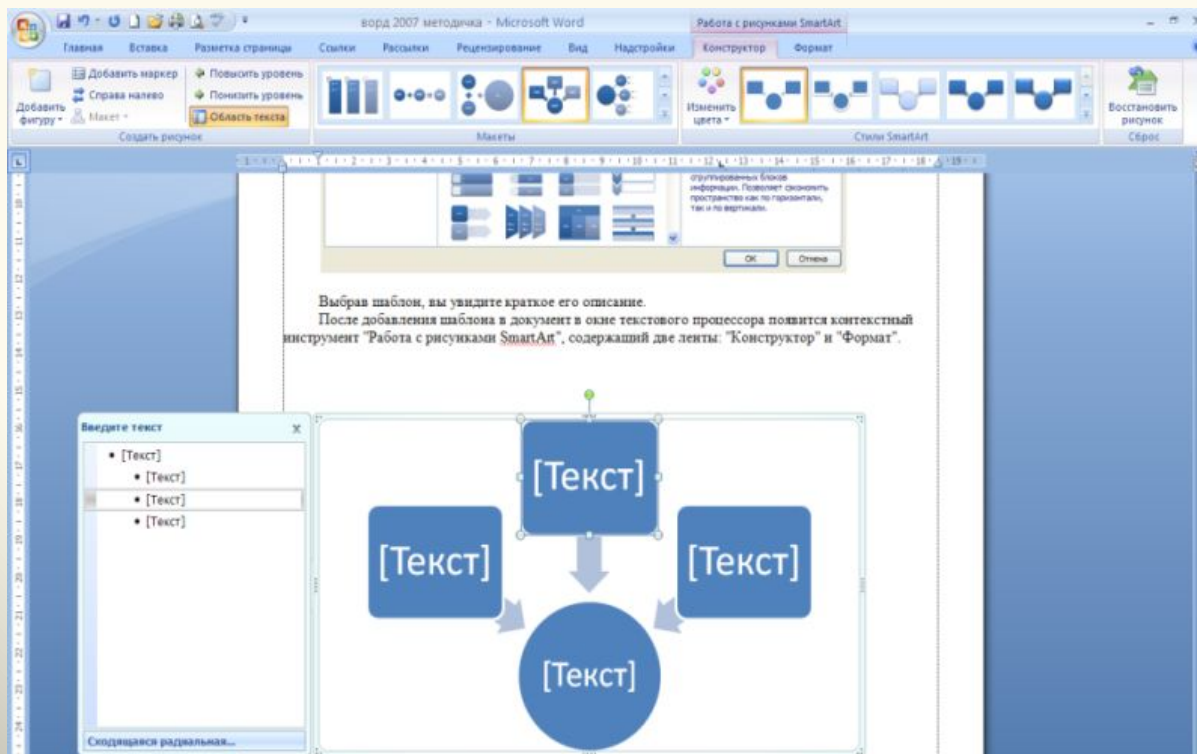
По мере набора текста пользователь сразу видит результат.



# Добавления нового элемента

Для добавления нового элемента в объект SmartArt необходимо нажать клавишу ввода, но не во всех объектах предусмотрена вставка нового элемента.

Есть еще один способ добавления нового элемента - использование кнопки "Добавить фигуру". При этом в объект SmartArt добавятся элементы того же уровня, что и выделенный. Пункты "Добавить фигуру выше" и "Добавить фигуру ниже" предназначены для вставки элемента другого уровня. Если какие-то кнопки неактивны, значит добавление нового элемента невозможно.



# Использование объектов SmartArt в разных стилях

Стиль SmartArt — это сочетание различных эффектов, например стилей линий, рамок или трехмерных эффектов, которые можно применить к фигурам в графическом элементе SmartArt для придания им профессионального, неповторимого вида.

- Быстрее
- Выше
- Сильнее
- **ПОБЕДА!!!**

- Быстрее
- Выше
- Сильнее
- **ПОБЕДА!!!**

- Быстрее
- Выше
- Сильнее
- **ПОБЕДА!!!**



**Примеры работы студентов  
отделения  
«Адаптивной физической  
культуры»**

# ***Подбери виды соревнований по временам года***

- Зима
- Весна
- Лето
- Осень



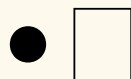
# *Указатели направлений*

- Вверх 😊
- Вниз ☹️

- ◻ влево
- вправо ◻

# *Подготовка к походу: «Я возьму с собой в дорогу»*

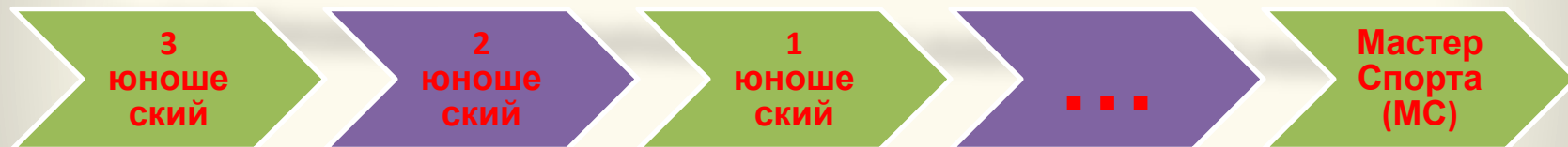
- Палатки
- Рюкзаки
- Хорошее настроение



- Быстрее
- Выше
- Сильнее
- **ПОБЕДА!!!**

# Путь к победе

## Художественная гимнастика



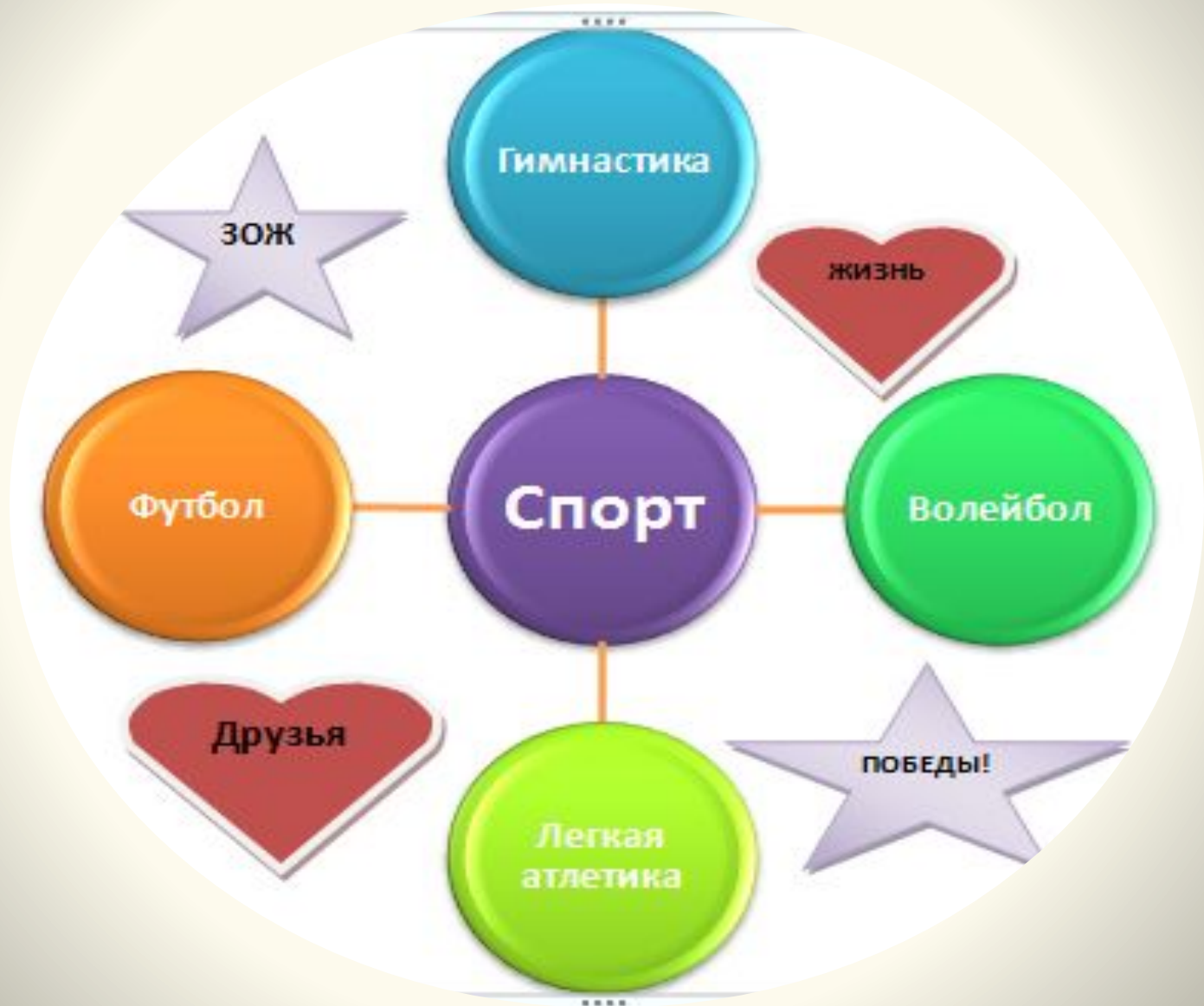
Подведение итогов!

# *Перечень игр на соревнованиях*

- Зимние Олимпийские Игры
  - Биатлон
  - Фигурное катание
  - Лыжи
  - Сноуборд

- 1 место
- 2 место
- 3
- место

# Спартакиада молодежи



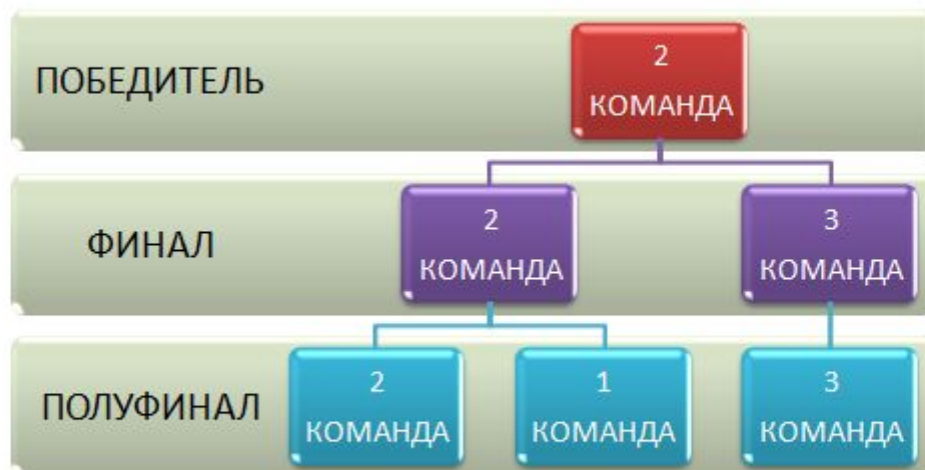
# Веселые старты

| Название команды | Время | Штрафные сек | Итоги |
|------------------|-------|--------------|-------|
| Ветер            | 1.09  | 0.7          | 2     |
| Звезда           | 2.03  | 0.3          | 3     |
| Бегуны           | 0.55  | 0.6          | 1     |

- Ветер
- Звезда
- Бегуны

# Олимпиада

## ПО ФИЗКУЛЬТУРЕ

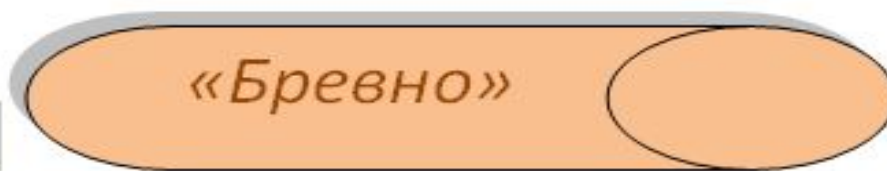




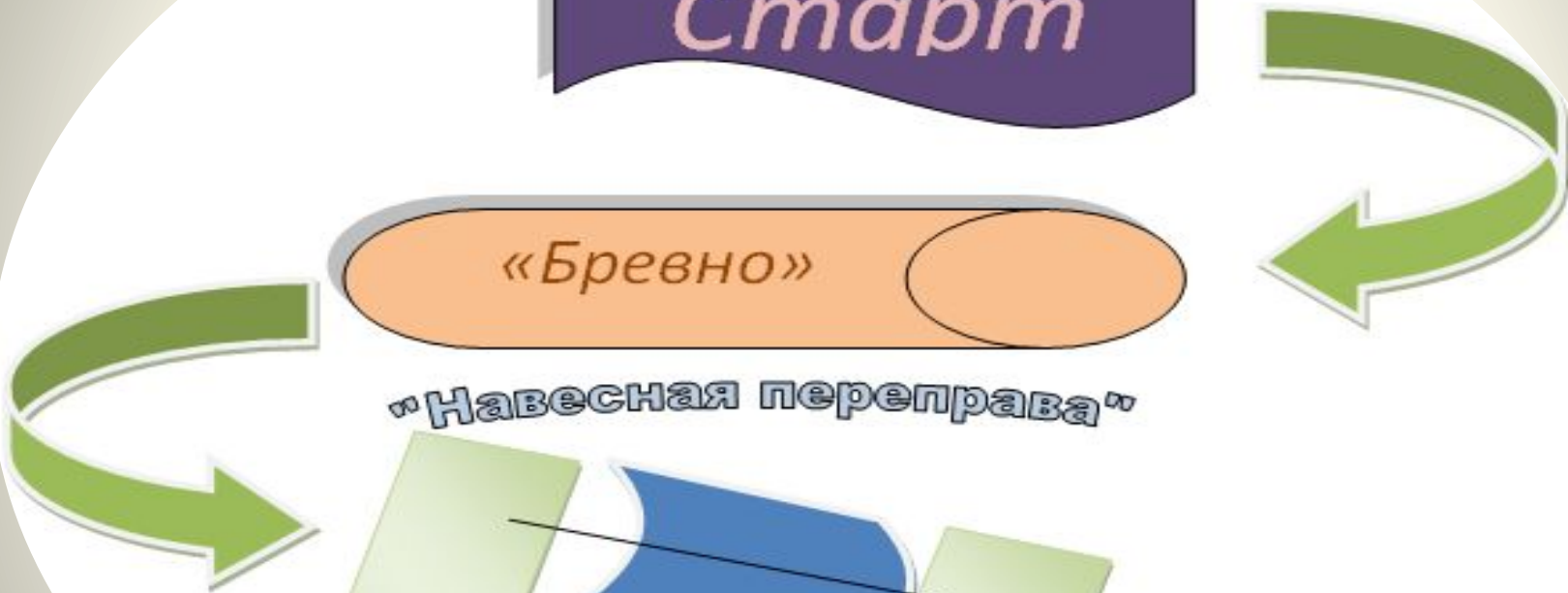
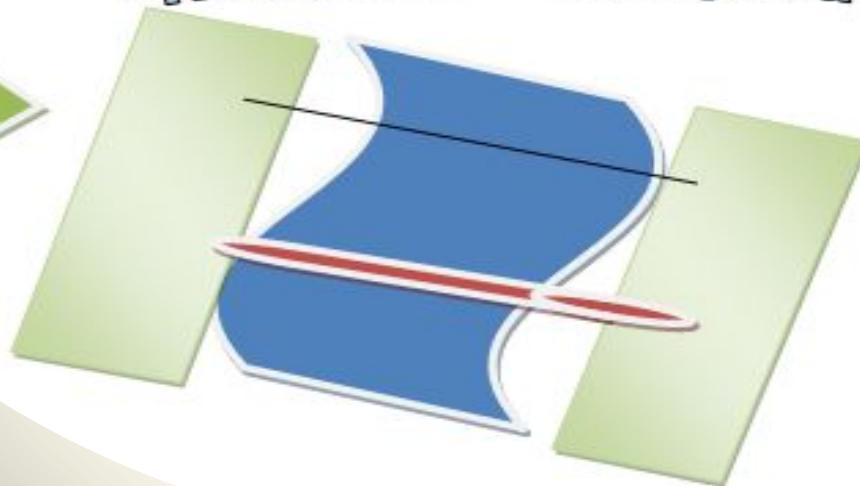
# ***Игра по станциям***

- Старт
- Финиш
  
- "Бревно"
- "Навесная переправа"
- "Подъем"
- "Бабочка"

# Командное соревнование: «Кто быстрее?»



«Навесная переправа»



# Подведение итогов



Я буду очень рада, если работы моих студентов помогут Вам создать свои интересные проекты!

**Конец**