

# ИНТЕРАКТИВНАЯ ДОСКА КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ОПТИМИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

И.А. Мешалкина, учитель начальных классов высшей категории  
МБОУ СОШ № 25 г. Пензы им. В.П. Квышко

В современном обществе к общеобразовательной школе предъявляются новые требования, ориентирующие систему образования не только на качественное усвоение учащимся знаний, но и на развитие его личности, познавательных и созидательных способностей.

В основе федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования лежит системно-деятельностный подход, который предполагает «разнообразие организационных форм и учет индивидуальных особенностей каждого обучающегося (включая одаренных детей и детей с ограниченными возможностями здоровья), обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности».

Начальная школа постоянно испытывает потребность в современных формах обучения, повышающих мотивацию учащихся, вовлекающих их в активное познание. Важную роль в решении этой задачи играет современное техническое оснащение учебного процесса как одно из условий реализации ФГОС. Одним из таких средств является интерактивная доска Elite Panaboard от компании Panasonic.

Имея в классе интерактивную доску Elite Panaboard, учитель получает «три в одном»:

- во-первых, демонстрационный экран, на который можно вывести проектором в качестве «основы» все, что угодно. «Поверх» этой основы можно рисовать и писать, как на обычной доске, специальным электронным маркером и даже пальцем;
- во-вторых, демонстрационный экран, являющийся удаленным пультом управления компьютером и любых приложений, запущенных на нем;
- в-третьих, мощный интерактивный инструмент, позволяющий работать непосредственно на интерактивной доске с заранее подготовленным «живым» визуальным рядом информации.

Все перечисленное, конечно, далеко не полным образом раскрывает возможности интерактивной доски, однако, дает достаточное представление об этом замечательном устройстве и позволяет сделать для себя некоторые выводы. Каждая такая отдельная «сущность» доски предоставляет учителю широкое поле деятельности и предполагает применение отдельных методов и технических приемов.

Для создания авторских материалов к уроку преподавателям необходимо освоить специальное программное обеспечение Elite Panaboard book и его основные возможности.

Рассмотрим некоторые педагогические приемы использования различных инструментов программного обеспечения интерактивной доски Elite Panaboard.

## **Цвет**

Разнообразие цветов, доступных на интерактивной доске, позволяет выделять важные области и привлекать внимание к ним.

## **Записи на экране**

Возможность делать записи электронными чернилами (с помощью маркера или даже только одним пальцем) позволяет добавлять любую информацию, вопросы и

комментарии к тексту, диаграммам или изображениям на экране. Все примечания можно сохранить, еще раз просмотреть или распечатать.

### **Аудио и видео-вложения**

Просмотры видеофрагментов, прослушивание аудиозаписи значительно усиливают подачу материала. На интерактивных досках также можно захватывать видеоизображения и отображать их статично, чтобы иметь возможность обсуждать и добавлять к ним записи.

### **Выделение отдельных частей экрана**

Текст, схему или рисунок на интерактивной доске можно выделить. Это позволяет учителю фиксировать внимание учащихся на наиболее важных объектах при объяснении материала. Часть экрана можно скрыть и показать его, когда будет нужно (инструменты «шторка», «подсветка»). Можно не только выделить часть экрана, но и увеличить (детализировать) изображение или надпись (инструменты «лупа»).

### **Вырезать и вставить**

Объекты можно вырезать и стирать с экрана, копировать и вставлять, действия - отменять или возвращать. Это придает учащимся больше уверенности – они знают, что всегда могут вернуться на шаг назад или изменить что-нибудь.

### **Поворот объекта**


Позволяет перемещать объекты, показывая симметрию, углы и отражения. Может быть полезным при изучении геометрического материала: нахождение равных фигур, сравнение площадей различных фигур наложением. Также можно решать задачи-головоломки со спичками и строить фигуры «Танграм».

### **Drag & drop**

Работая на интерактивной доске, можно передвинуть любой объект на другое место с помощью опции «drag and drop» (тащить и отпустить). Это позволяет передвигать текст и рисунки в любое место на доске, точно так же, как если бы вы передвигали монетку по поверхности стола. Используя традиционные методы, такого же эффекта можно было бы добиться, написав слова на карточках или вырезав картинки и приклеив их к доске. Однако, такая работа на компьютере займет гораздо меньше времени и сэкономит место, где хранились бы карточки. Возможность передвигать объекты по доске помогает в таких занятиях, как соединение, классификация, группировка, сортировка, заполнение пропусков, упорядочивание различных объектов (слова или изображения).

Ученики могут экспериментировать с заданием и передвигать объекты, попробовать снова. Задания, использующие drag & drop, идеальны для начала урока: они привлекают внимание всего класса. Можно использовать эту опцию для проверки знаний учеников или как введение в новую тему.

Рассмотрим для примера несколько игровых упражнений, разработанных для интерактивной доски Elite Panaboard.

	<p style="text-align: center;"><b>Игра «Ворона и варежки»</b></p> <p><b>Цель:</b> создание условий для прочного усвоения графического изображения букв.</p> <p><b>Задание:</b> На каких варежках буква «В» написана правильно?</p> <p><b>Проверка:</b> варежки перемещаются на розовое поле. Если ответ верный, дети видят улыбающийся смайлик, если произошла ошибка – грустный.</p>
---	---

Доска elite Flipboard не подключена.

ромашки \_\_\_\_\_

### Игра «Кузя-цветовод»

**Цель:** развитие логического мышления, формирование орфографической зоркости, навыка быстрого чтения.

**Задание:** перемещая буквы, составить слова – названия цветов.

**Проверка:** открыть «шторку» (инструмент «затемнение»).

Доска elite Flipboard не подключена.

	В	Б	И		
П	Н	Ф	З	А	М
	Х	С	Б	Д	И
К		Ю	Щ		К
В	М	Щ	Т	Х	З
З	Я	П	Д	И	Щ

### Игра «Угадай имя девочки»

**Цель:** создание условия для развития логического мышления, внимания, памяти, для обогащения и тренировки словарного запаса.

**Задание:** используя инструмент «клонирование», закрыть квадратиками повторяющиеся буквы. Путем перемещения составить из оставшихся букв имя девочки.

Доска elite Flipboard не подключена.

КОТ О—И \_\_\_\_\_

ДЫМ Ы—О \_\_\_\_\_

СТУЛ У—О \_\_\_\_\_

ГОРА Р—Г—Н не подключена

РАК Р—М \_\_\_\_\_

ДОЧКА Д—Б \_\_\_\_\_

ЛУК Л—Ж \_\_\_\_\_

### Игра «Помоги Незнайке»

**Цель:** повторение согласных/гласных звуков и букв, развитие фонематического слуха, мышления, формирование орфографической зоркости, обогащение и тренировка словарного запаса.

**Задание:** изменив буквы гласных (согласных) звуков, составить новые слова.

**Проверка:** стереть «ластиком» зеленые фигуры.

Доска elite Flipboard не подключена.

### Игра «Четвертый лишний»

**Цель:** развитие умения делить слово на слоги, логического мышления, обогащение и тренировка словарного запаса.

**Задание:** переместить «лишний» предмет каждой группы в корзину.

**Проверка:** если предмет выбран правильно, он исчезнет в корзине.

Волшебная лупа

$4 + 3 = 7$

Доска elite Flipboard не подключена.

$5 + 2 =$

$2 + 6 =$

### Игра «Волшебная лупа»

**Цель:** совершенствование навыков устного счета.

**Задание:** найти значения выражений.

**Проверка:** лупа перемещается к каждому выражению, и дети видят правильный ответ.

**Используемые инструменты:** порядок слоев, цвет текста.

Сколько звуков в слове?

мель 3

яма 4

подъезд 7

ведро

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10

### Игра «Сколько звуков в слове?»

**Цель:** развитие и усвоение навыков звукового анализа слов.

**Задание:** перемещая числа, находящиеся в нижней части экрана, обозначить количество звуков в каждом из представленных слов.

**Проверка:** «ластиком» стереть правую часть желтого поля.

<p style="text-align: center;"><b>Подбери глагол</b></p> <p>Солнце <span style="background-color: yellow; border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 15px;"></span></p> <p>Лампа <span style="background-color: yellow; border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 15px;"></span> Доска elite Panaboard не подключена.</p> <p>Фонарь <span style="background-color: yellow; border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 15px;"></span></p> <p style="text-align: center;">☞ светил светила светило ☞</p>	<p style="text-align: center;"><b>Игра: «Подбери глагол»</b></p> <p><b>Цель:</b> развитие умения распознавать род глаголов в прошедшем времени, изменять глагол по родам в единственном числе, правильно писать родовые окончания.</p> <p><b>Задание:</b> подобрать подходящий глагол.</p> <p><b>Проверка:</b> совместить ладошку, находящуюся в левой стороне экрана, с «правой» ладошкой.</p>										
<p style="text-align: center;"><b>8 - 1</b></p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Доска elite Panaboard не подключена.</p> <p style="text-align: center;">9      7      6</p>	<p style="text-align: center;"><b>Игра «Раскраска»</b></p> <p><b>Цель:</b> формирование и совершенствование навыков устного счета.</p> <p><b>Задание:</b> нажать на значок гиперссылки рядом с правильным ответом.</p> <p><b>Проверка:</b> если ответ верный, происходит переход на следующий слайд, а картинка частично закрашивается.</p>										
<p style="text-align: center;"><b>1</b> Назовите недостающие имена известных литературных героев</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: yellow;">Курочка</td> <td style="background-color: green;">Ряба</td> </tr> <tr> <td style="background-color: yellow;">Папа</td> <td style="background-color: green;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: yellow;">Почтальон</td> <td style="background-color: green;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: yellow;">Баба</td> <td style="background-color: green;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: yellow;">Старуха</td> <td style="background-color: green;"></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">Доска elite Panaboard не подключена.</p>	Курочка	Ряба	Папа		Почтальон		Баба		Старуха		<p style="text-align: center;"><b>Игра «Вспомни имена литературных героев»</b></p> <p><b>Цель:</b> пробуждение интереса к книге, чтению, расширение литературного кругозора.</p> <p><b>Задание:</b> назвать недостающие имена литературных персонажей.</p> <p><b>Проверка:</b> перемещение каждой записи к границе, разделяющей фоны.</p> <p><b>Инструменты:</b> цвет фона, цвет текста.</p>
Курочка	Ряба										
Папа											
Почтальон											
Баба											
Старуха											
<p style="text-align: center;"><b>2</b> Каким сказочным героям принадлежат эти предметы?</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Доска elite Panaboard не подключена.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Игра «Бюро находок»</b></p> <p><b>Цель:</b> пробуждение интереса детей к книге, чтению, расширение их литературного кругозора, развитие внимания, речи, мышления, памяти.</p> <p><b>Задание:</b> определить, каким сказочным героям принадлежат эти предметы, переместить их.</p>										
<p style="text-align: center;"><b>3</b> Кто из литературных героев говорил такие слова?</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Доска elite Panaboard не подключена.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Игра «Узнай по голосу»</b></p> <p><b>Цель:</b> приобщение детей к книге, литературе.</p> <p><b>Задание:</b> прослушать аудиозапись и определить, кто из литературных героев говорил такие слова.</p> <p><b>Проверка:</b> открыть «шторку» (выключить инструмент «затемнение»)</p>										

Учитель, работающий с интерактивной доской, может повысить уровень восприятия материала за счет комбинации различных форм передачи информации – визуальной, звуковой, тактильной. В процессе урока он может использовать яркие, многоцветные схемы и графики, анимацию в сопровождении звука, интерактивные элементы, которые откликаются на действия учителя или ученика.

Грамотная работа с интерактивной доской на уроке позволяет добиться оптимизации учебного процесса. Использование учителем качественных образовательных электронных ресурсов делает реальным для учащихся получение адекватного современным запросам школьного образования.