

Роговенко Тамара Владимировна

учитель

МАОУ «СОШ №112 с углубленным изучением информатики»
г. Новокузнецк, Кемеровская область

СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Аннотация: в статье рассмотрены приёмы, которые позволяют «оживить» презентацию к уроку или внеурочному занятию, сделать её интерактивной. Показано, что использование таких презентаций позволяет повысить интерес к предмету, а также легче усвоить обучающимся новый материал.

Ключевые слова: презентация, интерактивная презентация, триггер, макрос, информационно-коммуникационные технологии образования.

XXI век – век высоких компьютерных технологий и Интернета. Современный ученик шагает в ногу со временем и быстро осваивает информационные новинки, предлагаемые обществом. Меняется и роль учителя – он перестает быть источником информации, а становится организатором её получения. Следовательно, учителю необходимо владеть современными методиками и новыми образовательными технологиями, чтобы общаться на одном языке с ребёнком.

Использование презентаций в виде обычной последовательности слайдов служит наглядным материалом. Для организации учебного процесса на основе системно-деятельностного подхода необходимо нечто большее, чем обычная презентация, она должна стать интерактивной. Под интерактивностью в данном случае понимается.

Интерактивной презентацией в данном случае понимается возможность взаимодействия ученика с учебным материалом через применение компьютерных технологий, при которой ученику предоставляется возможность искать и находить для себя информацию самостоятельно, по мере необходимости.

Рассмотрим несколько фрагментов уроков с применением интерактивных презентаций.

Использование *кнопок-триггеров* значительно расширяет возможности использования презентации для интерактивной доски. На первых уроках математики при ознакомлении детей с составом числа 10 можно использовать интерактивную игру «дятел», в которой на интерактивной доске появляется изображение дерева и дятла, сидящего на нем. Из задания дети узнают, что в стволе дерева находится 10 вредных насекомых, необходимо посчитать, сколько насекомых достал дятел и «помочь» ему достать остальных. Затем учитель нажимает несколько раз на изображение дятла и он стучит по дереву столько раз, сколько учитель кликнет мышкой (*данный эффект достигается при помощи применения триггера к изображению дятла*). Ученики должны внимательно сосчитать сколько насекомых еще необходимо достать дятлу и при помощи интерактивной доски показать это.

Также при помощи триггеров удобно создавать табло с буквами для игры «Поле чудес». Кнопки-триггеры здесь позволяют открывать буквы не в строгой последовательности, заложенной в программе заранее, а в той, в которой называют их участники игры. А при помощи применения обычной анимации вращения к объектам можно создать крутящийся барабан.

Для классификации предметов или слов по разным основаниям на уроках окружающего мира, математике, русского языка удобно использовать *макрос* «*drag and drop*», который позволяет перетаскивать объекты в любую точку экрана в режиме демонстрации презентации. Благодаря разработке Ханса Вернера Хофманна теперь нам не надо переводить презентацию в режим редактирования или же переключаться на работу в другую программу, предназначеннную специально для интерактивной доски, необходимо только в настройках действия применить к нужному объекту макрос *draganddrop*.

С помощью программы *Eclipse Crossword* возможно создать интерактивный кроссворд, который можно легко встроить в презентацию. Преимущества ис-

пользования этой программы заключаются в том, что задания не занимают целый слайд, а открываются тогда, когда мы нажимаем на слово в кроссворде. К тому же ученик всегда сам может проверить сколько слов он отгадал верно. Кроссворд встраивается в презентацию как макрос и действует в режиме показа слайдов [1].

Таким образом, грамотное использование интерактивных презентаций помогает осуществить один из главных принципов создания современного урока – принцип фасциации (принцип привлекательности). Благодаря таким презентациям, дети, которые обычно не отличались высокой активностью на уроках, стали активно высказывать свое мнение, рассуждать. Познавательная мотивация всех детей увеличивается, облегчается овладение сложным материалом.

Применение интерактивных презентаций на разных этапах обучения позволяет довести время активной работы учеников на уроке до 75–80% времени урока, вместо обычных 15–20%. Современные школьники быстрее и с большим интересом усваивают информацию с экрана компьютера, чем со слов учителя.

Компьютеры и информационные технологии вообще – удобный инструмент, который при разумном использовании способен привнести в школьный урок элемент новизны, повысить интерес учащихся к приобретению знаний, облегчить учителю задачу подготовки к занятиям.

Список литературы

1. Бушуева Е.В. Интерактивные кроссворды в презентации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.katerina-bushueva.ru