**Резакова Ольга Николаевна**

учитель начальных классов

ГБОУ СОШ № 556 Курортного района

г. Санкт-Петербурга

**«Использование интерактивной доски на уроках обучения грамоте как средство оптимизации процесса обучения и повышение его эффективности».**

***Коллекция интерактивных средств LAT 2.0 (Lesson Activity Toolkit)***

***Содержание***

1. Проблема современной школы.
2. Как увлечь первоклассников учебным материалом?
3. Коллекция интерактивных средств LAT 2.0 (Lesson Activity Toolkit) – важная составляющая программы Smart Notebook.

- Раздел Activities

- Раздел Tools

4. Выводы.

***Вступление***

**Проблема** современной школы – потеря многими учащимися интереса к учению. Почему это происходит? Причины этого негативного явления неоднозначны:   
- перегрузка однообразным учебным материалом;   
- несовершенство методов, приемов и форм организации учебного процесса;   
- ограниченные возможности для творческого самоуправления.

Одним из направлений оптимизации обучения является использование современных средств и технологий. В рамках ФГОС предполагается использование [активных и интерактивных методов](http://pedsovet.su/metodika/5996_aktivnye_i_interaktivnye_metody_obucheniya), как более [действенных и эффективных](http://pedsovet.su/metodika/6387_piramida_usvoenia_materiala).

**Как же мне увлечь учащихся учебным материалом**, чтобы первоклашки не считали «ученье за свое мучение»? Решение этой проблемы я нашла в использовании интерактивной доски. И вот уже каждодневный учебный труд не такой уж и однообразный. Когда мои ученики видят, как одним прикосновением, можно мгновенно окрасить фигуру в разные цвета, как неправильно написанная буква исчезает на глазах *(Инструмент «Волшебное перо»)*, глаза детей загораются интересом и восторгом! Как интересно из одного слова «вытащить» огромное количество букв *(Утилита множественного клонирования)* и

т. д. Дети радуются чудесам, и дома с восторгом рассказывают, что их учительница настоящая волшебница! Давайте станем для наших учеников добрыми волшебниками, которые их научат творить в будущем настоящие чудеса.

Считаю, что **использование интерактивной доски на уроке оптимизирует процесс обучения и повышает его эффективность.** Делает занятия интересными и увлекательными для преподавателей и учащихся благодаря разнообразному и динамичному использованию ресурсов, развивает мотивацию. Вдохновляет преподавателей на поиск новых подходов к обучению, стимулирует профессиональный рост.

Благодаря использованию интерактивной доски **можно сделать процесс обучения значительно более наглядным и интерактивным**.

Использование интерактивной доски помогает первоклассникам почувствовать, что **учение – это радость, а не только долг, учением можно заниматься с увлечением, а не только по обязанности.**

***Цель работы:***

Познакомить с возможностями применения интерактивной доски на уроках обучения грамоте в 1 классе.

**Задачи:**

1. Показать возможности интерактивной доски, как средства обучения.
2. Показать конкретные приемы работы с использованием интерактивных средств **коллекции LAT 2.0 Раздел Activities программы Notebook**

В данной работе представлены некоторые виды работы на уроках обучения грамоте с применением интерактивных средств обучения (использование программы Notebook).

Задания ориентированы на организацию поисковой, исследовательской деятельности детей, развитие универсальных учебных действий, выполнение творческих заданий. Все это направлено на достижение учениками 1-х классов личностных, предметных и метапредметных результатов обучения.

***Как увлечь первоклассников учебным материалом?***

**Ученика можно сделать причастным к раскрытию тайны.** И именно здесь интерактивная доска становится тем игровым полем, на котором делать это легко и комфортно, на котором можно совершать многочисленные разнообразные ходы.

1. **Целесообразность использования информационных технологий.**

**Период обучения грамоте — исключительно важный этап в формировании личности каждого ребёнка.** Именно с уроков обучения грамоте начинается его школьная жизнь, на них он учится читать и писать, тем самым открывая себе путь к дальнейшему образованию. Необходимо, чтобы желание, с которым первоклассник идёт в школу, постепенно не только не угасало, но и крепло. Поэтому одно из первых условий успешности учебной работы в данный период — сделать уроки **интересными** для маленького ученика, воспитывающими у него желание учиться, приобретать всё новые и новые знания и умения, иначе говоря, **способствующими становлению у него познавательного интереса.**

Интерактивная доска позволяет учителю визуализировать процесс познания, стимулировать интеллектуальную деятельность детей. Использование коллекции LAT 2.0 **сделает уроки яркими, интересными, запоминающимися и продуктивными.**

Использование интерактивной доски даёт возможность **реализовать один из важнейших принципов обучения в начальной школе – наглядность**.

Преимущества электронно-интерактивного метода в том, что обучающиеся **осваивают новый материал** не в качестве пассивных слушателей,а **в качестве активных участников процесса обучения.**

Ориентация на свойственные первоклассникам возрастные особенности мышления и деятельности:

- переход от свойственного дошкольникам наглядно-образного мышления к логическому;

- переход от ведущей в дошкольном возрасте игровой деятельности к деятельности учебной.

С применением ИКТ процесс обучения становится не скучным, однообразным, а творческим. А **эмоциональный фон урока становится более благоприятным**, что очень важно для учебной деятельности ребёнка.

**Использование информационных технологий** позволяет сделать учебный процесс:

* познавательным;
* увлекательным (оригинальность заданий);
* занимательным (игры, шарады, кроссворды);
* гибким;
* многообразным;
* творческим (использовать самые новые достижения в компьютерной технологии) ;
* эстетически привлекательным.

2.Теперь предлагаю вам ознакомиться с некоторыми **приемами работы на уроках обучения грамоте с использованием интерактивных средств**, которые помогают наиболее эффективно реализовать активные и интерактивные методы на практике.

В состав программного обеспечения интерактивной доски входит коллекция цифровых образовательных ресурсов (ЦОР), относящихся к различным областям знаний. Это приложение можно успешно использовать при изучении обучения грамоте.

***Виды интерактивных учебных заданий*** на уроках обучения грамоте с использованием коллекции цифровых образовательных ресурсов программы Notebook LAT 2.0 Раздел Activities.:

* установление соответствия слова и его схемы;
* составление новых слов из букв данного слова;
* распределение слов по группам;
* познавательные игры
* вставка пропущенных букв и слов;
* перемещение объектов по доске;
* работа с тренажерами;
* тестирование.

Интерактивную доску как средство обучения можно использовать при разработке различных типов современного урока и на разных его этапах: урок ознакомления с новым материалом; урок закрепления изученного; урок применения знаний и умений; урок обобщения и систематизаций знаний; урок проверки и коррекции знаний и умений; комбинированный урок.

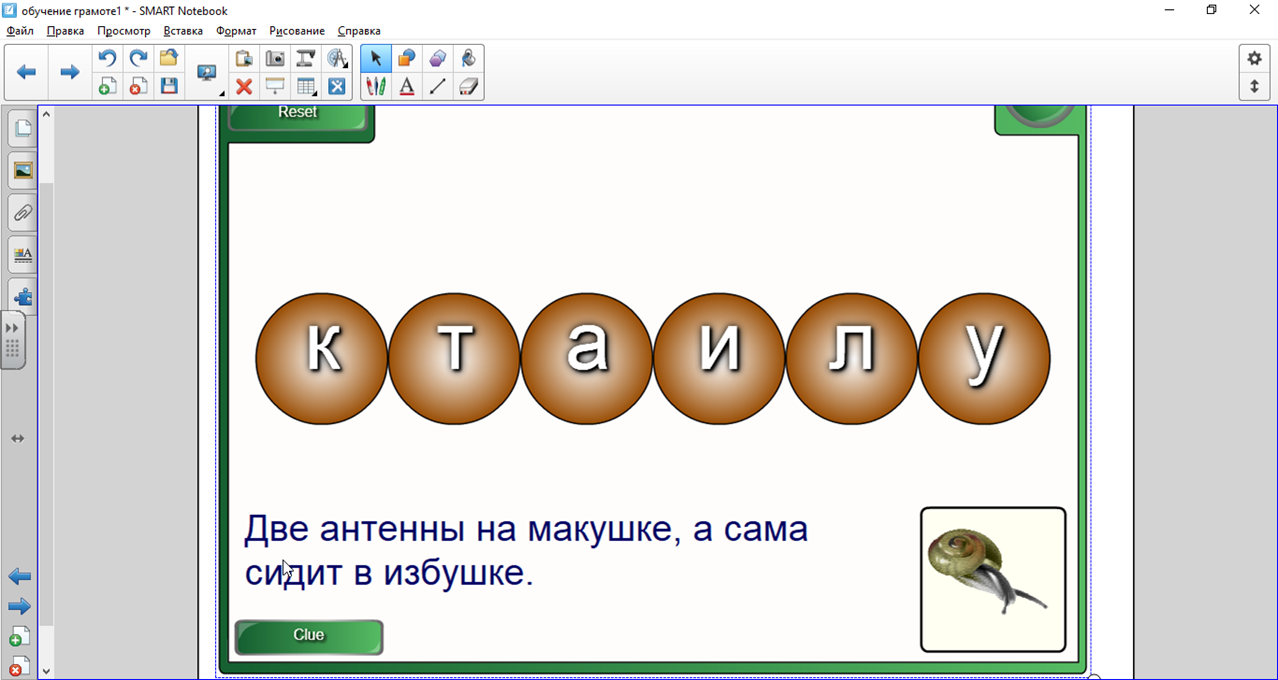
*Коллекция* ***интерактивных средств LAT 2.0 (Lesson Activity Toolkit)*** – важная составляющая программы **Smart Notebook**.

[**Раздел Activities**](#z53a)

1. [*ИС Anagram (Анаграмма)*](#z53a1)*.*

**Составить слово из предложенных букв.** Познавательная игра – анаграмма используетсяс целью формирования интереса к учению.Упражнение, вырабатывающие внимание к слову и его частям, и являющееся предпосылкой правильного чтения, совершенствование у детей природной языковой интуиции, склонности к догадке. Развивает мышление учащихся, которые анализируя известные факты, находят искомое слово.

*При редактировании в первый столбец впечатываем какие-то слова (или текст) – собственно анаграммы. Во второй - помещаем текстовые подсказки-определения слов-анаграмм. В третий - столбец мышкой перетаскиваем графические подсказки-картинки.*

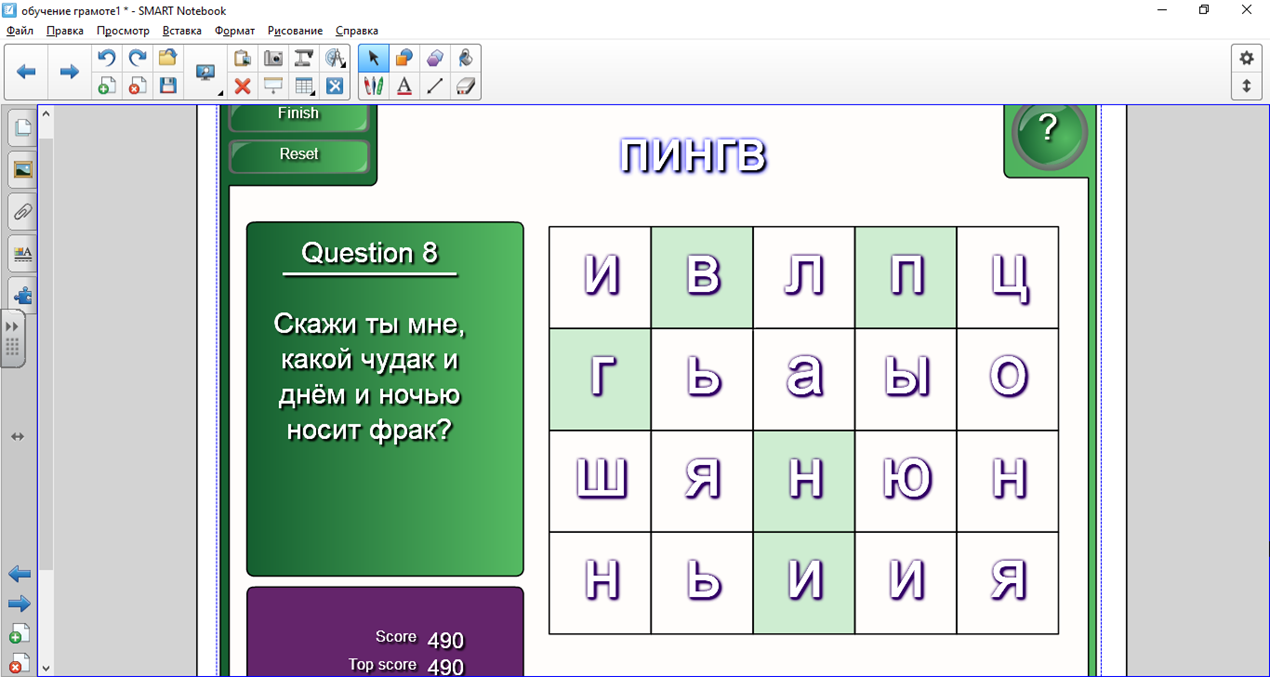
**

1. [*ИС «Word biz» (Словарная ярмарка)*](#z53a16)*.*

**Из букв составь слово отгадку.**

Раньше задания данного вида выполняли с помощью вечно рассыпающейся кассы букв. Данный вид работы способствует привитию интереса к урокам чтения, формированию у учащихся желания научиться хорошо читать. Раскрывает способности детей, их индивидуальность.

*Очень интересное средство, позволяющее организовать нечто вроде «живого» кроссворда. В процессе редактирования закладывается несколько вопросов (определений) и правильные ответы на них. А уже во время работы этого ИС заложенные вопросы (определения) поочередно появляются на экране. Ответы (или слова под определения) нужно «собирать» из отдельных букв, которые имеются на «ярмарке».*

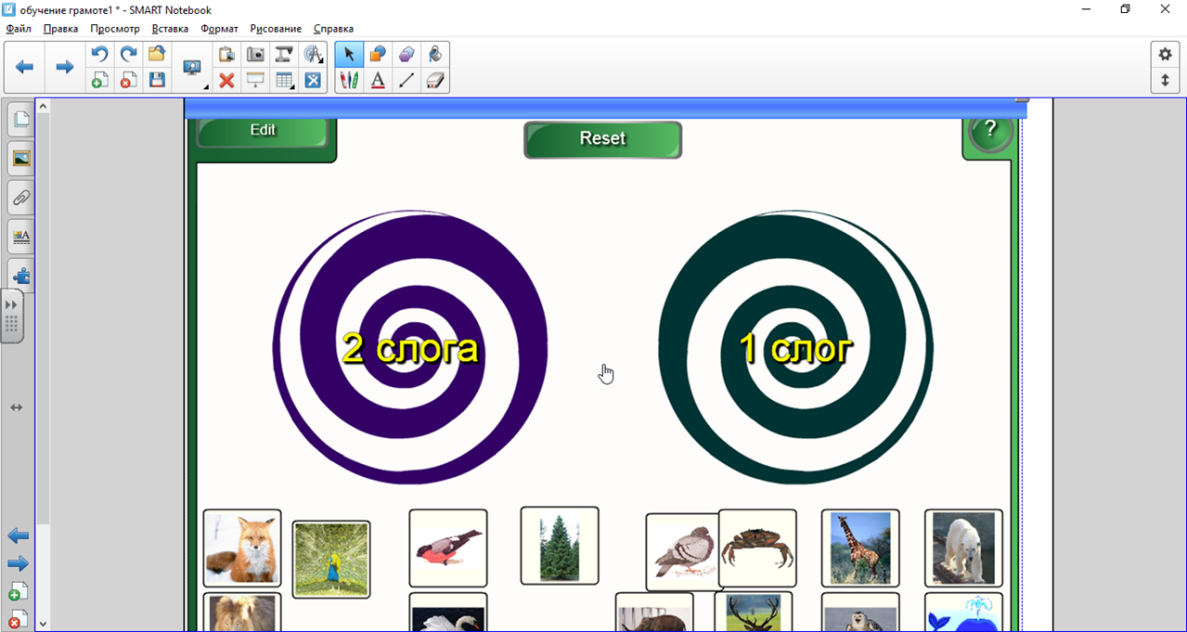
**

1. [*ИС «Vortex sort - image» (Водоворот для сортировки картинок)*](#z53a14)*.*

**Распредели на 2 группы.**

Учащиеся упражняются в делении слов на слоги. Данный прием помогает снять чувство усталости у детей.

*Еще одно ИС для сортировки графических объектов на две категории, но значительно более интересное, выполненное в форме игры. Имеется два «водоворота» с конкретными названиями, под ними – в случайном порядке картинки (до 16). Необходимо «утопить» все эти картинки в «своем» водовороте. Какой считается «своим» - задается в процессе редактирования.*

**

Основой обучения грамоте служит звучащая речь. Это значит, что на уроках проводятся звуковой анализ слов и слогов, звуковой синтез слов и слогов, сопоставление слогов с их буквенным выражением, анализ звуков и их артикулирование, работа над дикцией. Различные **виды заданий по звуковому анализу слов** призваны помочь первоклассникам накопить фонетический опыт и отточить фонетические умения.Способствуют развитию  у школьников лингвистического мышления — способности осознавать речь, предложение, слово, звук как предмет наблюдения и изучения, выполнять с различными средствами языка операции анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.

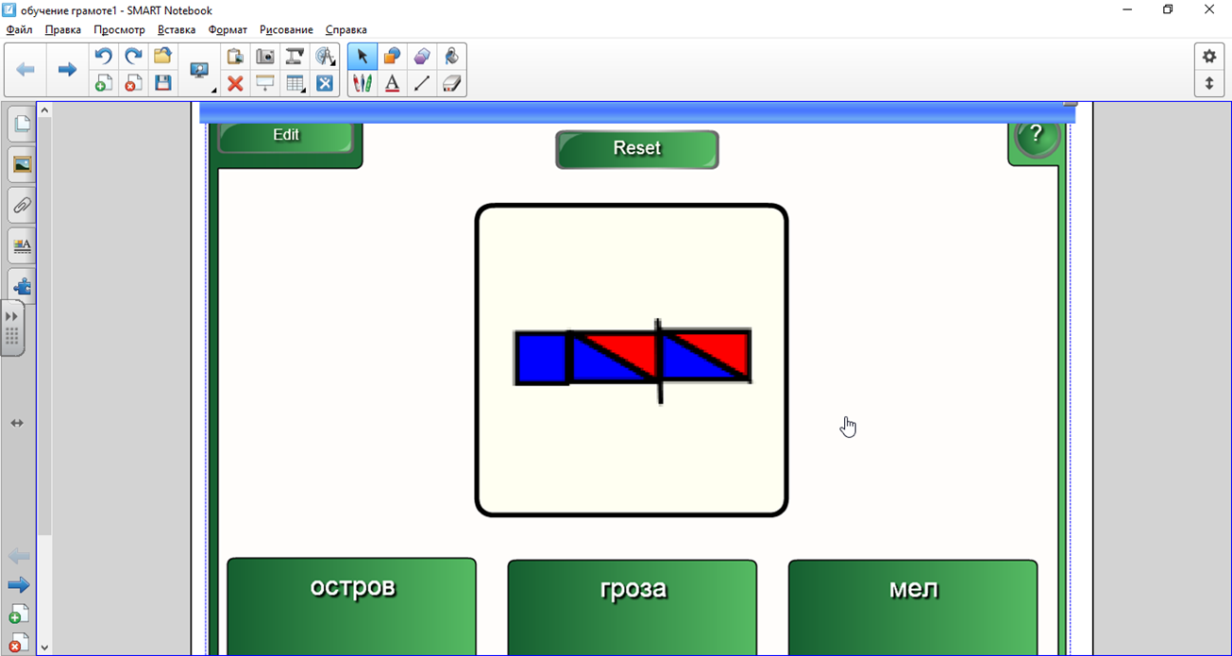
***Для развития интереса к учебному предмету использую следующие ИС:***

1. [*ИС Image select (Выбор изображения)*](#z53a6)*.*

**Подбери слово к схеме.**

Учащиеся анализируют графическую модель слова. Поэтапный фонетический разбор в начальной школе служит базой для формирования прочных фонетических умений и навыков, даст богатый материал для проведения полного фонетического разбора в дальнейшем. Данное ИС усиливает непроизвольное запоминание.

*При редактировании задается некоторое количество графических изображений (от 3 до 18). К каждому из них дается текстовая подпись. В процессе работы изображения быстро сменяют друг друга в одном окне в случайной последовательности. При щелчке по окну в нем остается какое-то одно изображение, а под ним – три варианта ответа, из которых лишь один верный. По нему и нужно щелкнуть. После ввода ответа картинки начнут меняться вновь.*

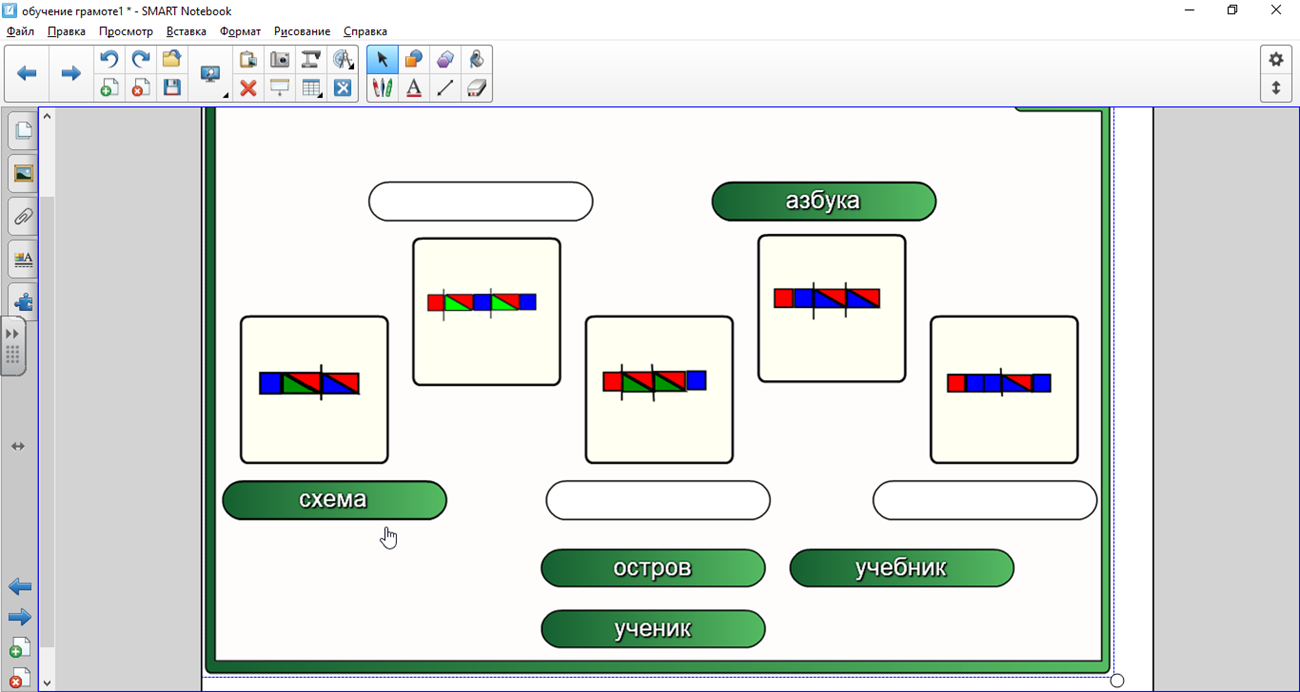
**

1. [*ИС Image match (Соответствие изображениям)*](#z53a5)*.*

**Подбери слово к схеме.**

Данное упражнение способствует развитию фонематического слуха детей, умения вычленять звуки из слова, производить слого-звуковой и звуковой анализ слов.

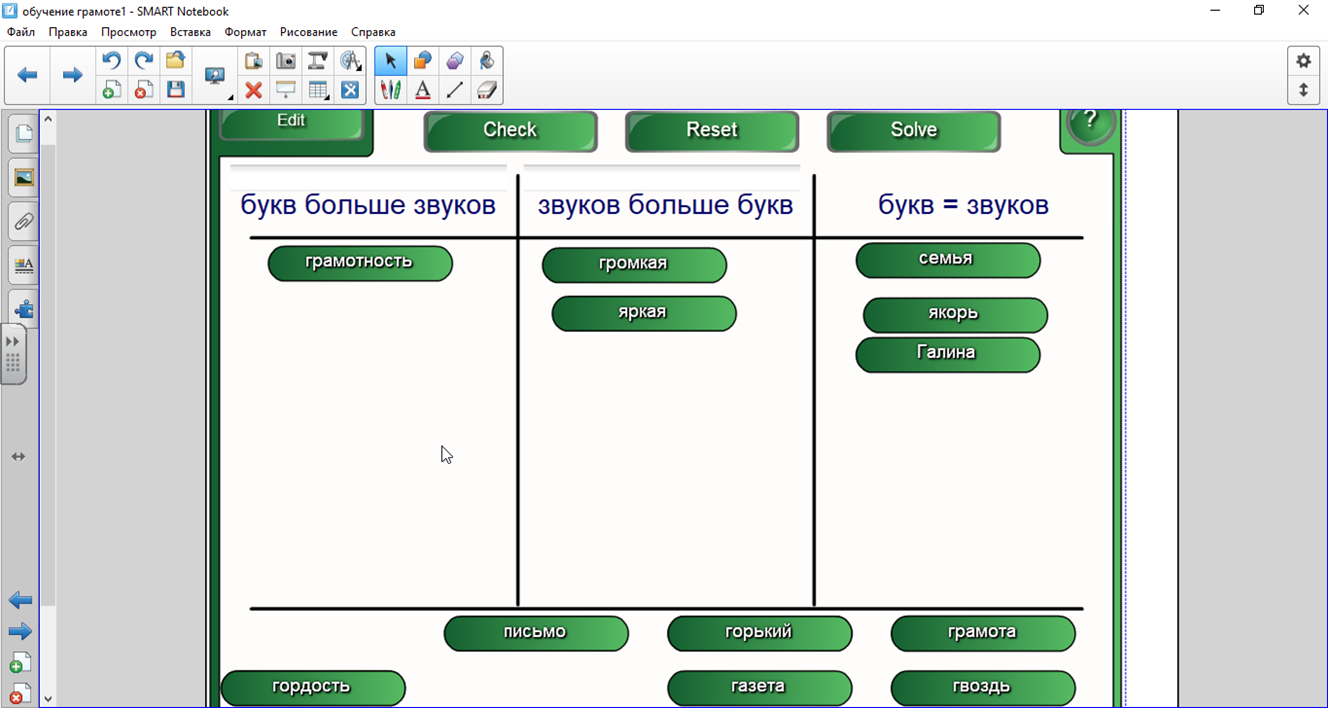
*Имеется несколько картинок-схем слов (от 2 до 5) и соответствующее количество подписей к картинкам. В процессе работы нужно правильно соотнести подписи и картинки (перемещая подписи к нужным картинкам).*

**

1. [*ИС Category sort - text (Сортировщик текста)*](#z53a3)*.*

**Распредели слова по группам.** Закрепление фонетических знаний. Задание развивает языковое чутьё, умение определять количество букв и звуков в слове.

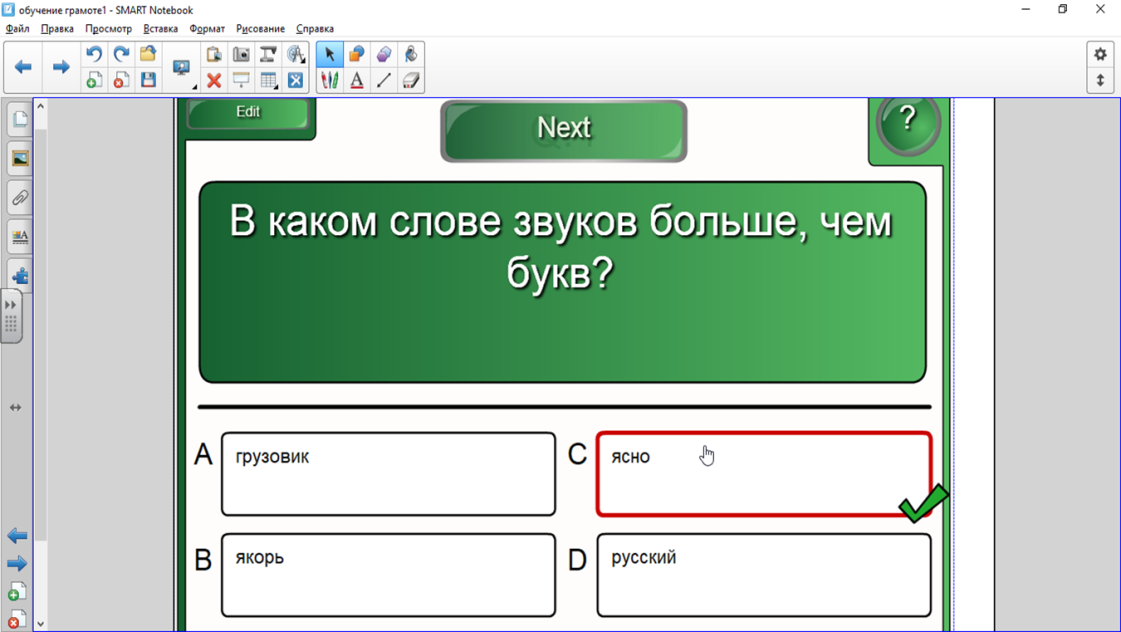
*В процессе редактирования задать некоторое количество слов (от 1 до 16). Далее нужно определить количество возможных категорий (колонок), к которым можно отнести эти слова (2 или 3) и указать конкретно, какое изображение к какой категории относится.*

**

1. [*ИС Multiple choice (Множественный выбор)*](#z53a8)*.*

**Тестовые задания с выбором правильного ответа.** Такой вид работы позволяет не только выявить уровень знаний детей по изученной теме, но вызывает огромный интерес к познанию, повышает мотивацию обучения.

*В процессе редактирования определяем количество вопросов теста (от 1 до 10), затем вводим текст каждого вопроса, к нему - четыре варианта ответа, обозначенных буквами A,B,C и D. Указываем, какой ответ верный.*

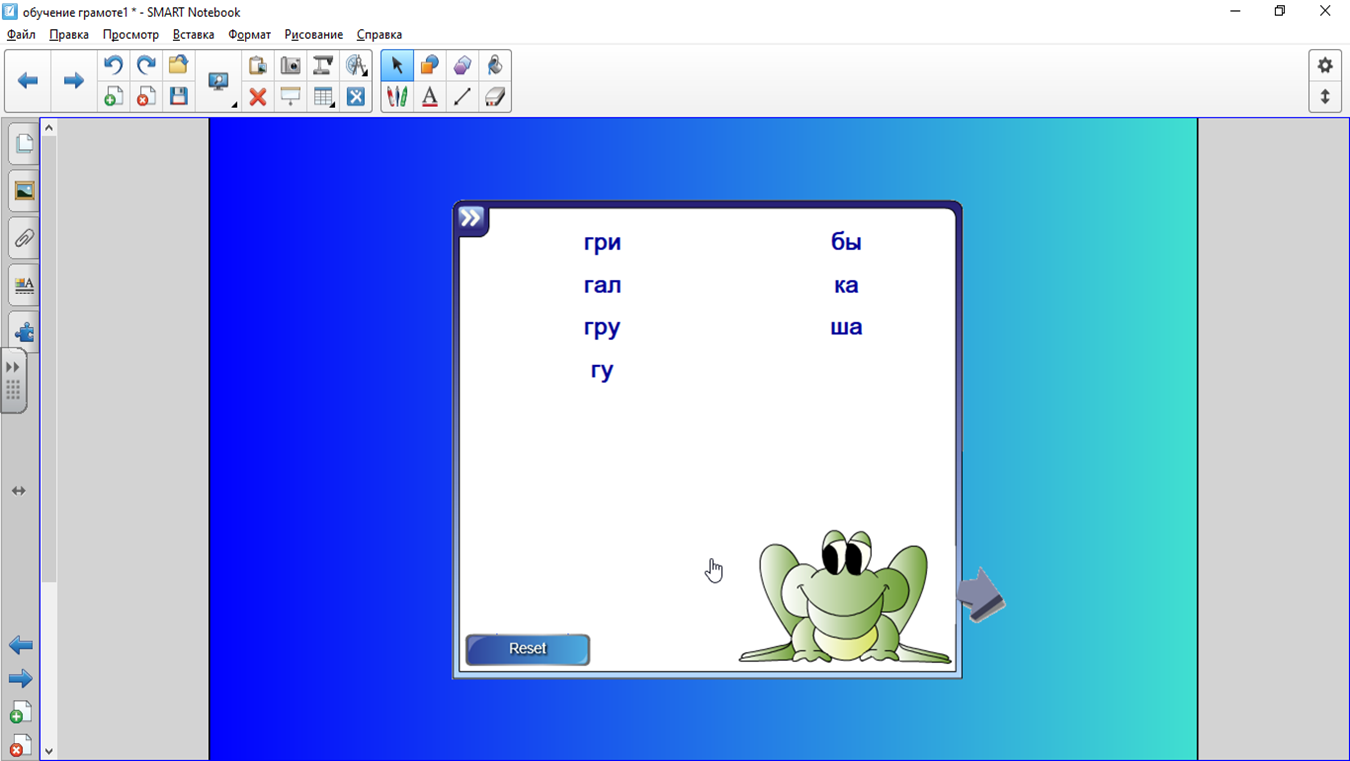
**

[**Раздел Tools**](#z53t)

1. [*ИС Word generator (Генератор слов)*](#z53t17)*.*

Можно использовать как **слоговое лото** для формирования механизма плавного слогового чтения и постепенный переход к осознанному чтению целыми словами.

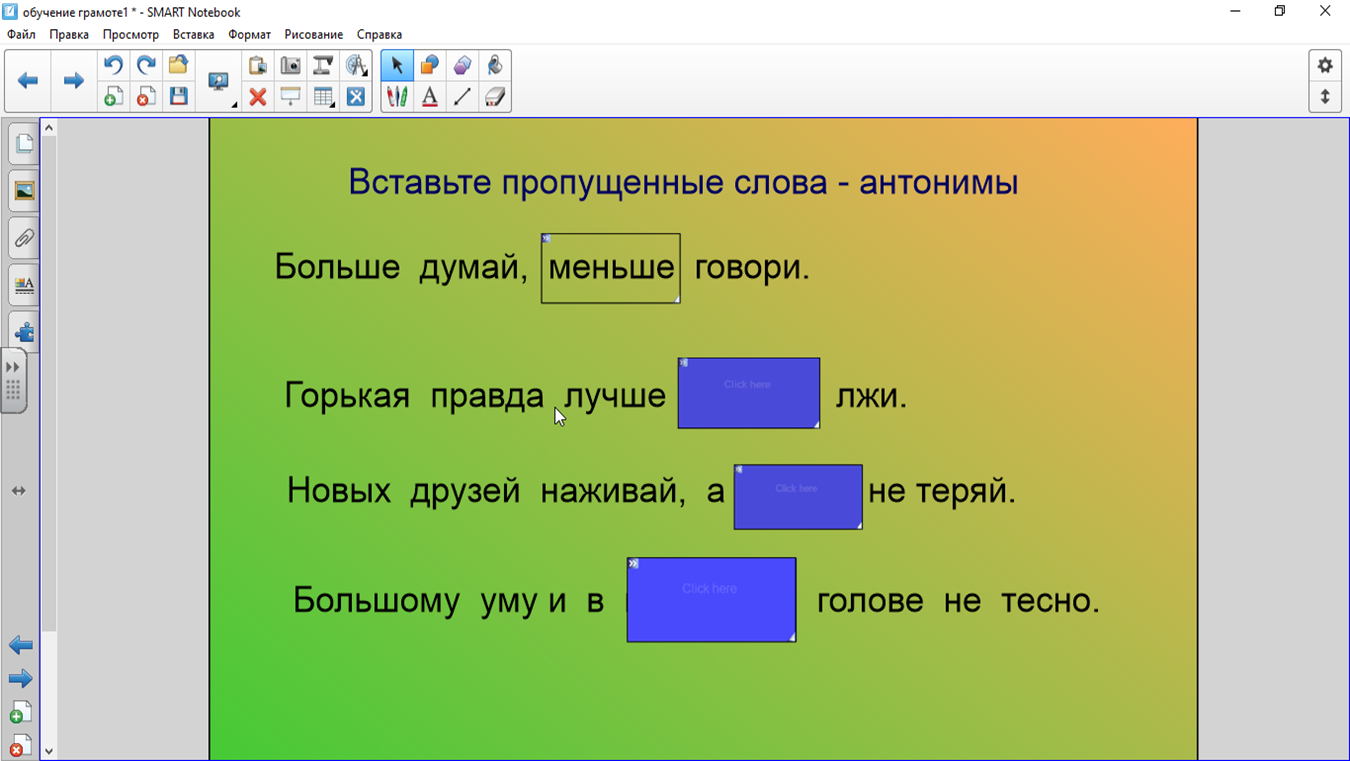
*Мы имеем дело с пустым полем прямоугольной формы, в правом нижнем углу которого имеется какая-то картинка (это может быть изображение лягушки, глобуса, ящика со словами или книги). Эти картинки интерактивны, т.е при щелчке по ним что-то происходит, например, книга и ящик приоткрываются, лягушка квакает, открывая рот, глобус мерцает. При каждом таком нажатии на поле появляются какие-то слова или кусочки текста, которые размещаются в две колонки. В процессе редактирования, как раз и задается список слов, их размещение по колонкам, порядок появления (случайным образом или в строгом порядке) и сама картинка, по которой нужно щелкать.*



1. [*ИС Click and reveal (Щелкнуть и показать)*](#z53t3)

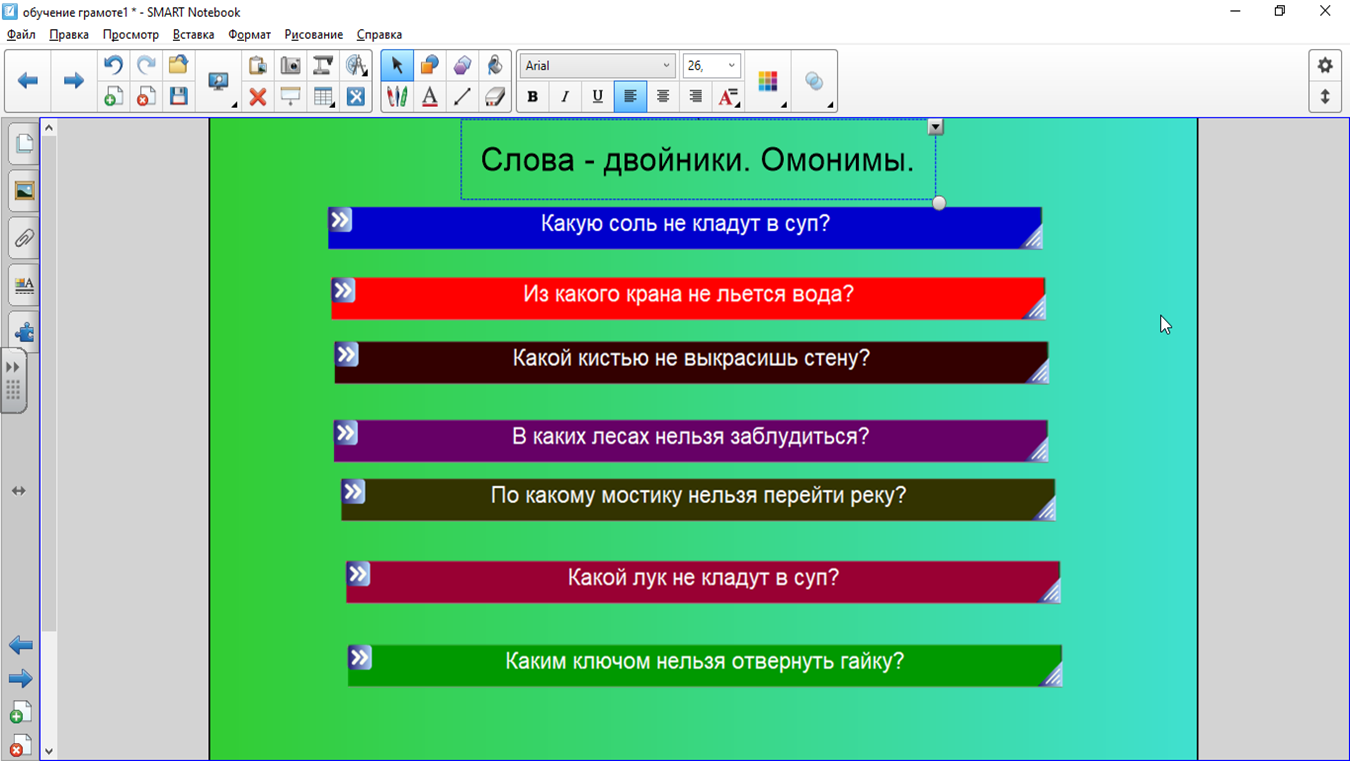
**Назови пропущенные слова – антонимы.** Целью данного задания являетсяраскрытие для детей красоты и богатства русского языка, его связи с русской культурой; воспитание средствами русского языка; обогащение словарного запаса.

*Имеется целая серия таких средств, отличающихся друг от друга по форме. Если щелкнуть по такому объекту, он становится прозрачным. При повторном щелчке – прозрачность исчезает. Идея использования понятна – за такими объектами можно что-то спрятать, а в нужный момент – щелкнув, показать. Имеется возможность изменять цвет фигур и их размеры.*

**

1. [*ИС Qestion flipper (Всплывающие вопросы)*](#z53t11)*.*

*Переворачивающаяся» при щелчке полоска. В процессе редактирования вносится текст, содержащийся на каждой стороне, например, на одной стороне вопрос, на другой – ответ.*

**

**4. Выводы**

Можно отметить, что ученики, которые раньше не проявляли особого интереса к учебе, теперь с энтузиазмом выходят отвечать. Низкая успеваемость часто объясняется невнимательностью, причина которой — в незаинтересованности ученика. Используя интерактивную доску, я имею возможность привлечь и успешно использовать внимание класса.

Таким образом, использование интерактивной доски на уроках – это не дань моде, не способ переложить на плечи компьютера многогранный творческий труд учителя, а лишь одно из средств, позволяющее интенсифицировать образовательный процесс, активизировать познавательную деятельность, увеличить эффективность урока. В целом, информационные технологии значительно обогащают образовательный процесс, наполняют его новым смыслом.

**Важнейшей задачей учебного процесса является воспитание творчески активной личности. Опыт работы показал, что инновационные технологии в учебном процессе позволяют увлечь детей наукой и дать им хорошие знания.**

Школьный урок — это всегда таинство, волшебство, это неповторимый педагогический шедевр, который возникает благодаря личности учителя, его профессиональному мастерству, а также методическому уровню и техническому оснащению занятия. **Творческое и глубоко продуманное использование учителями интерактивных образовательных систем создает прекрасные развивающие возможности, как для школьников, так и для самих педагогов, обеспечивает современный уровень образовательной деятельности на уроках.**

Безусловно, применение интерактивной доски требует от учителя определённой подготовки, знаний и времени. Но главное, что работа с этим «чудом» техники очень нравится детям. Они с нетерпением **ждут** от меня **чего-то новенького и интересного**. Для учителя это важно. Освоив нетрудные приёмы работы с интерактивной доской, я призываю всех своих коллег применять в нашей педагогической практике это новшество.