

Застосування SMART-дошки на уроках в початковій школі

Марина Миколаївна Шеїна

Харківський національний педагогічний університет імені
Г. С. Сковороди, вул. Алчевських, 29, м. Харків, 61002, Україна
Sheina_m@ukr.net

Анотація. У статті розглянуто застосування SMART-дошки на уроках інформатики, читання та розвитку мовлення для учнів початкової школи. Розроблено ігрові-вправи в онлайн сервісі Twiddla. *Мета дослідження:* розробка методичних рекомендацій, щодо застосування SMART-дошок на уроках в початковій школі. *Об'єктом* дослідження є SMART-дошка, а *предметом* – застосування SMART-дошок на уроках у початковій школі. Проведено тематичне дослідження, в результаті якого було розроблено методичні матеріали у вигляді ігрових завдань з використанням SMART-дошки. *Висновки:* використання SMART-дошок під час занять в початковій школі дає змогу викладачу подавати матеріал в ігровій, наочній формі, завдяки чому підвищується мотивація дітей до навчання, до здобуття самостійних знань.

Ключові слова: віртуальна-дошка; smart-інструменти; початкова школа; онлайн сервіс Twiddla; ігрові-вправи.

M. M. Sheina. The use of SMART-boards the lessons in elementary school

Abstract. In the article, the use of SMART boards in the learning process of primary school. Designed game-exercises in online service Twiddla. The *purpose* of the study – development of methodical recommendations on the use of SMART boards in the classroom in elementary school. The *object* of study is the SMART Board and use SMART boards in the classroom in elementary school. Conducted a case study in which we have developed methodological materials in the form of games using the SMART Board. *Conclusions:* use SMART doskoch during class in elementary school allows the teacher to present the material in a playful, visual form, which improves the motivation of children to study, to obtain self-knowledge.

Key words: virtual-board; smart-tools; elementary school; online service Twiddla; games-exercises.

Affiliation: H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University, 29, Alchevsky Str., Kharkiv, 61002, Ukraine.

E-mail: Sheina_m@ukr.net.

Курс на розвиток SMART-освіти сьогодні взяли багато держав світу.

Модель нового SMART-суспільства передбачає створення за допомогою сучасних інформаційних і організаційних систем інтелектуального, високотехнологічного, комфортного для людини освітнього середовища. Саме завдяки стрімкому розвитку техніки стає можливим використання в процесі навчання різноманітних SMART-засобів.

При використанні комп'ютерів, інтерактивного обладнання та освітніх можливостей Інтернету підвищуються ефективність і якість навчання, так як відбувається найбільш повне задоволення індивідуальних запитів учнів. При цьому особливу увагу багато дослідників приділяють інтерактивності сучасних засобів навчання [1], пов'язують з поняттям «інтерактивність» здатність взаємодіяти або перебувати в режимі діалогу.

Стосовно застосування SMART-дошок у процесі навчання школярів молодшого шкільного віку як одного з засобів сучасних SMART-технологій відзначимо. По-перше, слід зазначити, що віртуальні дошки, як і будь-який інший засіб інформаційно-комунікаційних технологій, не представляється можливим без спеціального технічного оснащення шкіл, без підключення школи до мережі Internet. Сучасний заклад освіти повинен йти в ногу з часом, і SMART-дошка – це справжня знахідка для тих вчителів, які готові розвиватися і працювати з комп'ютерними технологіями [1].

За допомогою SMART-дошок вчитель може зробити свій урок незабутнім, неповторним, яскравим. Якщо використовувати онлайн-дошки системно, то стає помітно, як змінюється характер взаємодії між учителем і класом.

На уроках у початковій школі велике місце відводиться ігровим технологіям, оскільки ігрова діяльність дітей 6-8 років є провідною. Робота з SMART-дошкою в початковій школі стає продовженням гри, яка супроводжується звуковими ефектами і відеоефектами. Враховуючи психологічні особливості цього віку, в урок доцільно включати комп'ютерні ігрові програми. Їх можуть виконувати декілька учнів по черзі, і процес, і результат дії видно кожному учневі. Тому можна говорити про фронтальну роботу на уроці.

Наприклад, гра «Нитки», яка застосовується на уроці інформатики, допомагає учням в ігровій формі вивчити основні поняття. Діти можуть проходити її як колективно, так і самотійно. Причому дитина легко може повернутись та виправити свою помилку (рис. 1).

Ще одна гра «Ребуси», яка добре підійде для повторення матеріалу, вивченого протягом року. Також цю гру можна використовувати як один з конкурсів на позакласних заходах, присвячених предмету «Інформатика» (різного типу вікторини, олімпіади тощо).

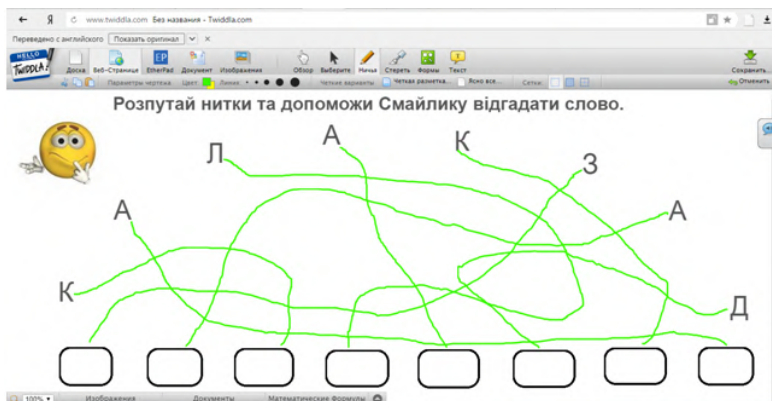


Рис. 1. Гра «Нитки», розроблена в онлайн сервісі Twiddla

Вчитель заздалегідь готує декілька ребусів (зручно це зробити за допомогою онлайн сервісу Rebus1.com), потім демонструє їх учням (рис. 2). Діти колективно відгадують приховану відповідь.

Відгадай ребуси



Рис. 2. Гра «Ребуси», розроблена в онлайн сервісі Twiddla

На уроці читання можна застосувати гру «Відгадай казкового героя». Вчитель заздалегідь готує загадки про казкових персонажів, які представлені на дошці, зачитує учням. Діти їх самостійно відгадують і вписують відповіді в поле «Запиши відповідь». Після чого колективно перевіряють правильність відповідей (рис. 3).

Можна розробити ще багато різних завдань, але головне пам'ятати, що ніяка гра не повинна витіснити живе спілкування між учнем та вчителем. Всі допоміжні технології, засоби, форми навчання покликані, в першу чергу, полегшити сприйняття дитиною нового навчального матеріалу. Впровадження нових технологій у сферу освіти веде за собою перехід від старої схеми репродуктивної передачі знань до нової, креативної форми навчання. Головне – не захоплюватися формою більше,

ніж змістом, і використовувати дошку там, де це найбільш ефективно.

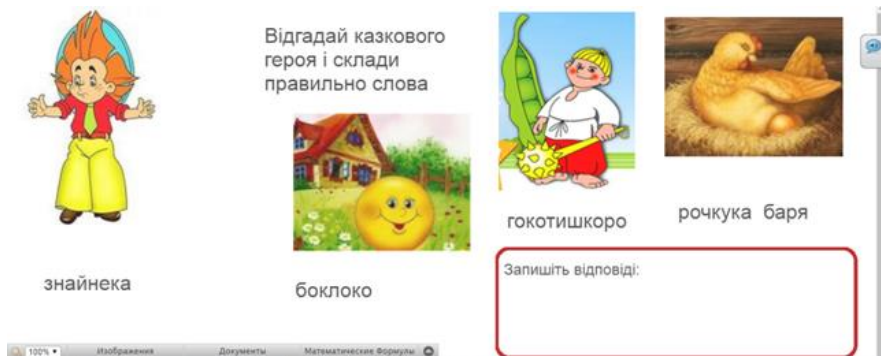


Рис. 3. Гра «Відгадай казкового героя», розроблена в онлайн сервісі Twiddla

Одне з головних завдань сучасної освіти – це створення стійкої мотивації учнів до отримання знань; не менш важливим завданням є пошук нових форм та інструментів освоєння цих знань за допомогою творчих рішень. Освіта повинна не тільки дати необхідний набір знань, але й вивести особистість на той рівень, коли дитина починає самостійно шукати знання. Можливо, саме цим і слід вимірювати продуктивність навчання в школі – тим, наскільки дитина хоче і готова вчитися.

Список використаних джерел

1. Куликова Н. Ю. Использование мультимедийных и интернет-технологий для разработки электронных образовательных ресурсов интерактивной доски при обучении информатике / Н. Ю. Куликова, Е. Л. Склеинов, С. Ю. Сердюкова // Изв. Волгогр. гос. пед. ун-та. – 2013. – № 2. – С. 77.

References (translated and transliterated)

1. Kulikova N. Yu. Ispolzovanie multimediynyih i internet-tehnologiy dlya razrabotki elektronnyih obrazovatelnyih resursov interaktivnoy doski pri obuchenii informatike [Use of multimedia and Internet technologies for the development of electronic educational resources of the interactive whiteboard in teaching computer science] / N. Yu. Kulikova, E. L. Skleynov, S. Yu. Serdyukova // Izv. Volgogr. gos. ped. un-ta. – 2013. – No. 2 – S. 77. (In Russian)