

Комар Светлана Леонидовна

учитель

ГУО «Средняя школа №1 г.п. Кореличи»

г.п. Кореличи, Республика Беларусь

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ИНТЕРАКТИВНОЙ ДОСКИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Аннотация: в статье систематизированы материалы по использованию интерактивных игр и упражнений по русскому языку, которые разработаны для интерактивной доски SMART Notebook. Данные игры способствуют развитию у учащихся начальной школы познавательного интереса на уроках русского языка. В статье приведена классификация интерактивных игр и упражнений с учетом мотивационно-стимулирующего, содержательно-деятельностного и эмоционально-оценочного компонентов познавательного интереса. С помощью диагностических методик, указанных в статье, отслежена результативность использования данных интерактивных игр.

Ключевые слова: интерактивные упражнения, русский язык, познавательный интерес.

В соответствии с Образовательным стандартом общего среднего образования, одна из целей образования на I ступени общего среднего образования – формирование личности учащихся, развитие устойчивого интереса к познавательной деятельности [4].

Важнейшей областью интереса является познавательный интерес. Он включает в себя все функции интереса, как психического образования, его избирательный характер, наличие интеллектуальных и эмоционально-волевых процессов.

Формирование познавательных интересов осуществляется в ходе учебной деятельности. Учителю необходимо использовать все возможности для того,

чтобы ребята учились с интересом. Ведь именно познавательный интерес является сильным мотивом учения, важным фактором успешности овладения знаниями, способствует снятию психологических нагрузок в учении, а значит, и сохранению здоровья учащихся, предупреждению отставания в учении.

В качестве одного из эффективных средств развития познавательного интереса и активности учащихся сегодня выступают информационно-коммуникационные технологии. Представление учебного материала с их помощью оживляет учебный процесс, делает его ярким, запоминающимся и интересным для учащихся. Считаю, что возможности интерактивной доски помогут в полной мере справиться с поставленными задачами. Благодаря обеспечению визуализации учебных действий и учебного материала с помощью интерактивной доски, предоставляется возможность перевести обучение на уровень интерактивных технологий. Интерактивная доска соответствует тому способу восприятия информации, которым отличается новое поколение, у которого гораздо выше потребность в визуальной информации и зрительной стимуляции.

С помощью программного обеспечения интерактивной доски SMART Notebook мной созданы интерактивные игры и упражнения, способствующие развитию у учащихся начальной школы познавательного интереса на уроках русского языка. Дополнительно к инструментам интерактивной доски SMART Notebook была установлена коллекция LAT 2.0-RU, которая не входит в программное обеспечение доски. Коллекция включает в себе 714 элементов разнообразных интерактивных средств (ИС).

Познакомившись с некоторыми технологическими приемами для интерактивной доски Е.А. Чулихиной [2], создала интерактивные игры для учащихся своего класса. Данные игры использую в рамках индивидуальной и групповой работы с учащимися. Элемент игры снимает проблему перехода от игровой к учебной деятельности, от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению. Учащиеся переключается с визуального восприятия информации на проблемно-поисковую деятельность, которая им нравится, она им доступна.

В своей работе с интерактивной доской руководствуюсь дидактическими принципами научности и наглядности, систематичности и последовательности, сознательности и активности.

Разрабатывая интерактивные игры, я опиралась на теоретическую основу Г.И. Щукиной [5]. Она охарактеризовала познавательный интерес младших школьников, как свойство личности, включающее в себя мотивационно-стимулирующий, содержательно-деятельностный и эмоционально-оценочный компоненты, которое возникает при включении младших школьников в значимую для них деятельность.

Исходя из указанных выше компонентов познавательного интереса, разработанные интерактивные игры и упражнения можно разделить на три группы. Однако такая классификация не является статичной, так как некоторые игры можно отнести одновременно к разным группам, в зависимости от того, на каком этапе учебного занятия их использовать.

*Классификация интерактивных игр и упражнений
с учетом компонентов ПИ*

| <i>Компонент познавательного интереса</i> | <i>Названия интерактивных игр и упражнений</i> |
|---|---|
| Мотивационно-стимулирующий | «Анаграмма», «Кнопка. Информация», «Домики», «Сортировка по категориям», «Всплывающее сообщение» |
| Содержательно-деятельностный | «Волшебное перо», «Викторина», «Домики», «Сортировщик по категориям», «Сортировка вихрей» |
| Эмоционально-оценочный | «Шторка», «Волшебная труба», «Волшебная таблица», «Всплывающее сообщение», «Зеркальное отображение», «Генератор слов», «Угадывание слов», «Сортировщик по категориям», «Сортировщик вихрей» |

Интерактивные игры и упражнения, в которых прослеживается мотивационно-стимулирующий компонент познавательного интереса.

Игра «Анаграмма» помогает внести элемент занимательности, повышает интерес учащихся к разгадываемому слову. Например, во 2 классе по теме «Слова с двумя корнями» для создания проблемной ситуации в начале урока, предлагаю учащимся разгадать слова самолёт, пылесос, вертолёт. Ребята

передвигают кружочки с буквами, выстраивая их в правильном порядке. При затруднении можно использовать ключ-подсказку: описание и рисунок предмета. Затем учащимся необходимо сделать вывод о том, чем похожи эти слова, и какова будет тема урока.

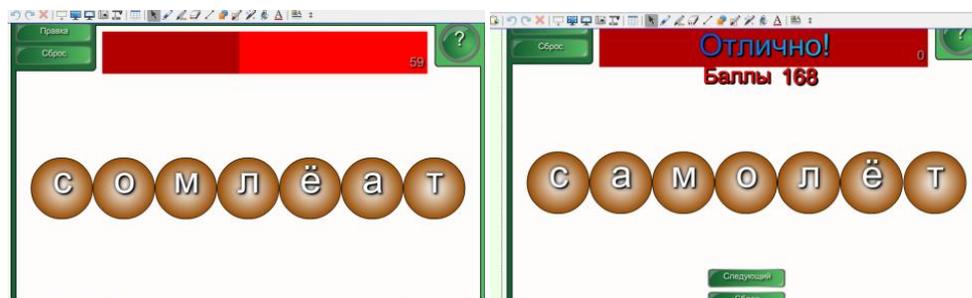


Рис. 1. Анаграмма

В 3 классе, изучая род имен существительных, на этапе закрепления изученного материала ребята разгадывают слова камыш, плотва, озеро, рассуждают о том, почему эти слова размещены на фоне разных цветов (разработчики коллекции каждое ИС представили в 6 цветовых вариантах) и подбирают к каждому слову по несколько слов того же рода.

Из опыта работы знаю, насколько учащиеся не любят заучивать правила. Интерактивная доска помогает и в этом случае поддержать познавательный интерес детей. С помощью *интерактивного упражнения «Кнопка. Информация»* превращаю процесс работы над правилом в увлекательную игру. Например, за каждой из кнопок спрятаны предложения, из которых выстраивается алгоритм проверки безударных гласных.

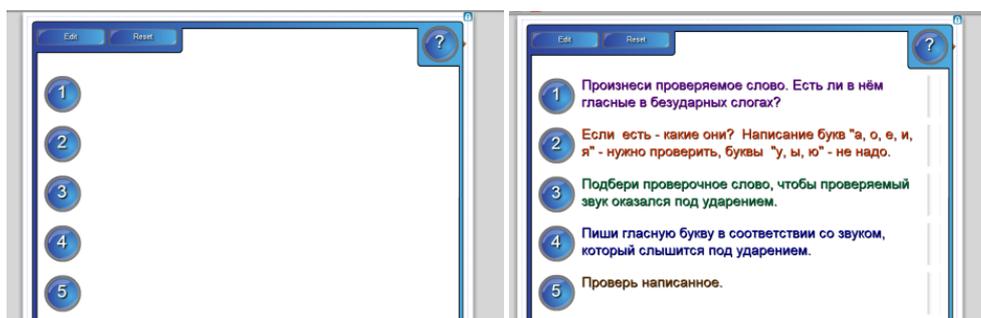


Рис. 2. Кнопка Информация

В ходе *игры «Домики»* учащиеся расселяют слова в окошки. Это могут быть предметы и признаки (2 класс), слова с приставками и без приставок (3 класс),

глаголы на -тся и -ться (4 класс). С помощью метода проявления объектов учащиеся сразу видят правильность или ошибочность выполнения задания.

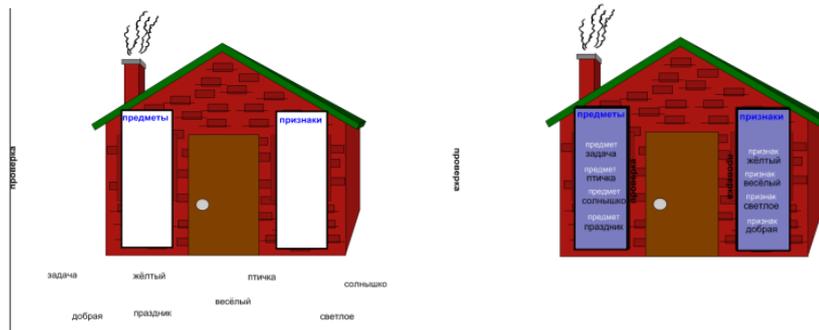


Рис. 3. Домики

Данные игры вызывают у учащихся любопытство, помогают заинтересовать детей учебной деятельностью и активизируют все психические процессы учащихся: восприятие, память, мышление.

Интерактивные игры и упражнения, в которых прослеживается содержательно-деятельностный компонент познавательного интереса.

Инструмент «Волшебное перо» помогает заинтересовать учащихся подготовкой к диктанту. В заготовленный текст на доске дети вставляют пропущенные буквы. Через 10 секунд эти буквы исчезают с доски. После этого пишется подготовленный диктант. Данные упражнения использую при изучении тем «Шипящие согласные», «Безударные гласные в корне слова», «Парные согласные в корне слова» (2 класс), «Правописание безударных окончаний имён существительных», «Правописание безударных окончаний имён прилагательных» (4 класс).

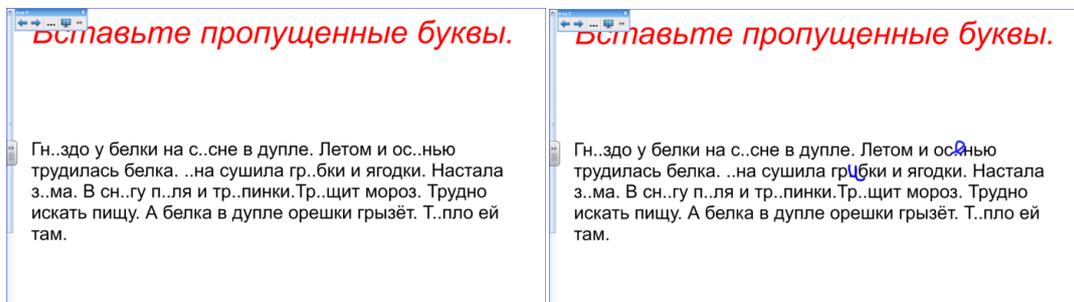


Рис. 4. Волшебное перо

Игру «Викторина» применяю при отработке словарных слов. Получается игра в виде «живого кроссворда».

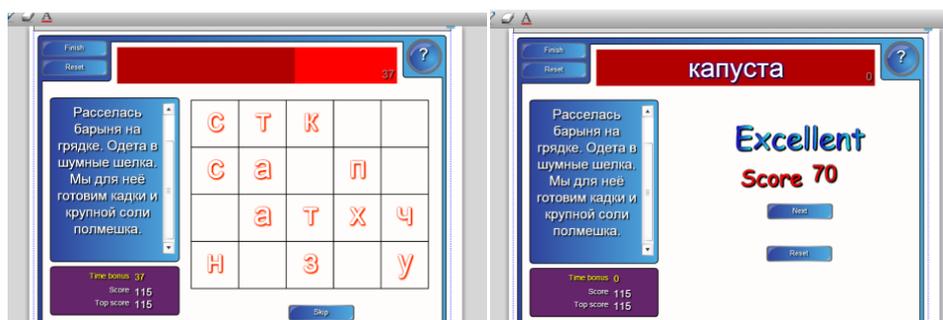


Рис. 5. Викторина

Интерактивное упражнение «Сортировщик по категориям – текст» использую, когда нужно классифицировать слова на группы. Например, во 2 классе при изучении темы «Безударные гласные в корне слова» предлагаю детям игру, в которой нужно разделить слова на две группы – с безударной гласной *е* и с безударной гласной *и*. Учащиеся выполняют задание и сразу могут проверить себя. В 4 классе по теме «Изменение глаголов по временам» дети сортируют слова на три группы.

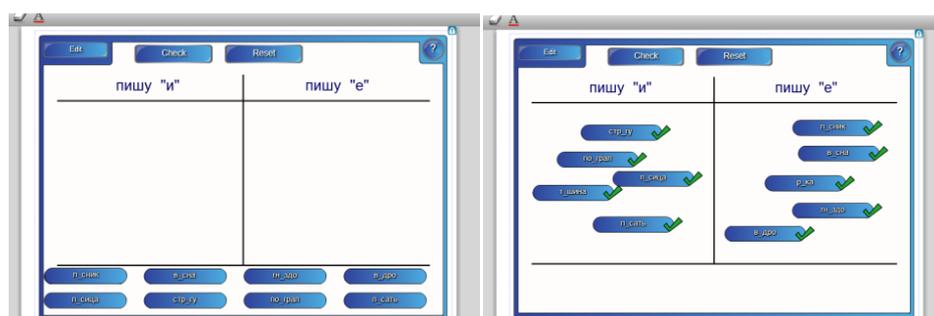


Рис. 6. Сортировщик по категориям

С помощью ИС «Сортировка вихрей» создала упражнения для 2 класса, в которых учащимся нужно распределить слова на две группы по вопросам кто? или что? или с твердым или мягким согласным в начале слова. В 3 классе дети распределяют слова по числам, с приставкой или без. При изучении темы «Непроверяемые безударные гласные в корне слова» учащиеся распределяют слова по двум вихрям: проверяю и запоминаю. В 4 классе ребята отрабатывают умение определять спряжение глаголов. Если слово выбрано правильно, оно исчезает в вихре. Если ученик ошибается – слово отлетает обратно.



Рис. 7. Сортировщик вихрей

Перечисленные интерактивные игры вызывают у учащихся интерес, обращенный к области познания, к самому процессу овладения знаниями.

Интерактивные игры и упражнения, в которых прослеживается эмоционально-оценочный компонент познавательного интереса

Инструмент «Затенение экрана» или «Шторка» использую, когда нужно быстро проверить самостоятельную работу детей. Например, выполняя задание, в котором нужно подобрать подходящие проверочные слова для слов с пропущенными парными согласными, ребята отодвигают на доске шторку и проверяют, правильно ли они выполнили задание.

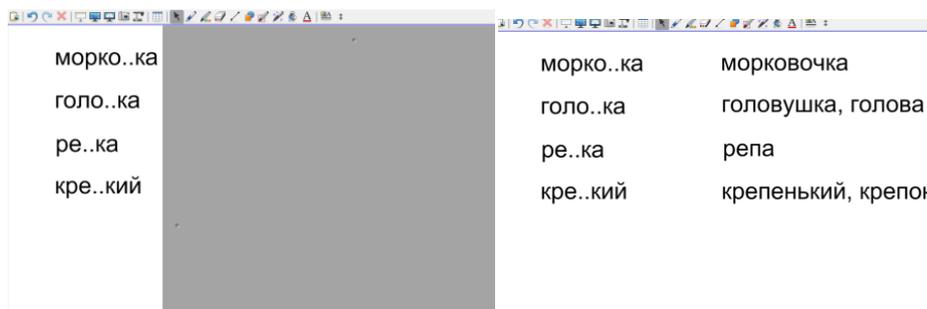


Рис. 8. Шторка

Игру «Волшебная труба» использую для того, чтобы быстро проверить, как дети умеют различать части речи, определять род, число, падеж существительных, время и число глагола, разбирать слова по составу. Чтобы избежать однообразия, вместо трубы использую магический кристалл, волшебную бочку, темный туннель.

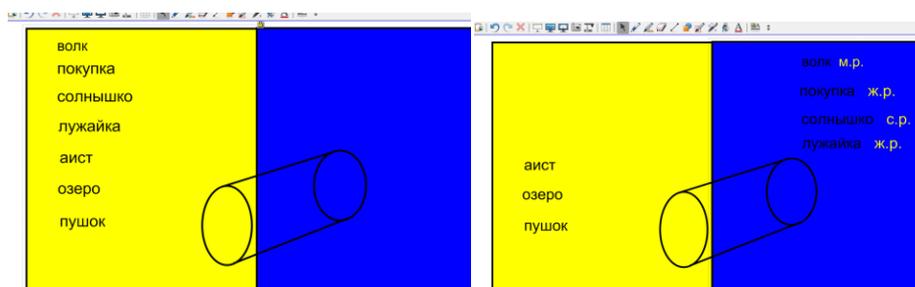


Рис. 9. Волшебная труба

Игру «Волшебная таблица» применяю для фронтальной проверки заданий на правописание безударных гласных, парных согласных, словарных слов.

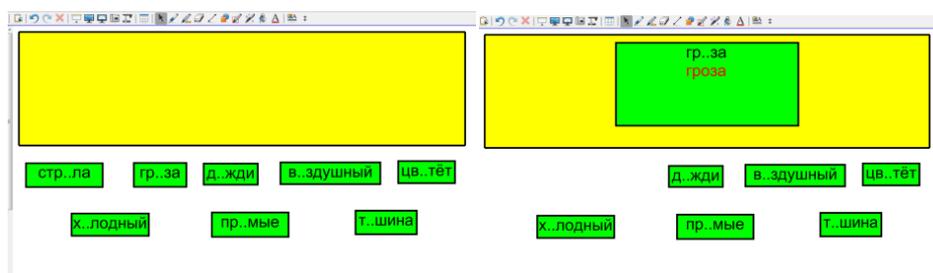


Рис. 10. Волшебная таблица

ИС «Всплывающее сообщение» дает возможность учащимся убедиться в правильности выбора. Например, отвечая на вопрос «Какие слова, написанные на шариках, обозначают предметы?», ученик нажимает на шарик и видит спрятанные под ним галочку или крестик. Лопаящийся при этом шарик усиливает эмоциональное восприятие. Такие упражнения созданы мной для закрепления знаний детей по частям речи, по составу слова.

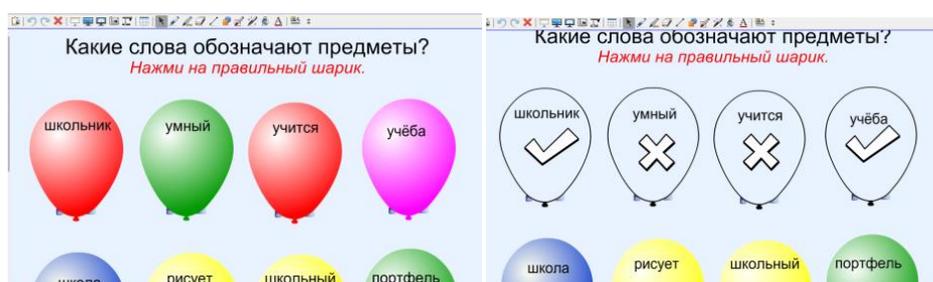


Рис. 11. Всплывающее сообщение

Игры и упражнения данной группы развивают познавательный интерес под влиянием положительных эмоций. Учащиеся поглощены процессом деятельности, могут сразу видеть результат своего труда, исправить недочёты.

Для диагностики уровня развития познавательного интереса были выбраны различные диагностические методики, которые проводились в конце первого класса и четвёртого. В диагностировании участвовали 18 учащихся моего класса.

Целью анкеты Н.Г. Лускановой [1] являлось выявление уровня мотивационного критерия познавательного интереса. Проанализировав ответы учащихся, выявила, что высокий уровень школьной мотивации вырос с 27% учащихся до 59%, средний уровень уменьшился с 73% до 41% учащихся. Детей с низким уровнем школьной мотивации не было выявлено ни в первом, ни в четвёртом классах.

Целью методики А.А. Горчинской [3] является выявление степени выраженности познавательной самостоятельности младших школьников. Были получены следующие результаты: высокий уровень познавательной самостоятельности вырос с 28% в первом классе до 39% в четвёртом классе, средний уровень с 50% до 55%, низкий уровень уменьшился с 22% до 6%.

Систематическое использование созданных интерактивных игр и упражнений на уроках русского языка способствует развитию познавательного интереса учащихся, помогает изучать программный материал живо и увлекательно с опорой на наглядные образы. Уроки, проводимые с использованием интерактивной доски, в силу своей наглядности, красочности и простоты, приносят наибольший эффект, который достигается повышенным психоэмоциональным фоном учащихся начальных классов при восприятии учебного материала. Школьникам становится интереснее учиться. У них обостряется зрительное восприятие, повышается концентрация внимания, улучшается понимание и запоминание материала.

Интерактивные игры и упражнения можно использовать практически на любом учебном занятии, не нарушая его структуры. При использовании возможностей интерактивной доски повышается качество и эффективность урока, его эмоциональное воздействие на учащегося, так как материал предьявляется в занимательной и игровой формах.

Результативность достигается систематическим использованием разного вида упражнений с учётом увлечений и возрастных особенностей учащихся.

Предоставленный опыт может быть полезен учителям начальных классов, которые работают над проблемой развития познавательного интереса учащихся и имеют в наличии соответствующее техническое оснащение. Педагог, желающий работать с интерактивной доской, должен освоить приёмы работы с ней через самообразование или через участие в обучающих мастер-классах и семинарах по данному направлению.

Список литературы

1. Инфоурок [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://infourok.ru/anketa_ocenka_urovnya_shkolnoy_motivacii_n.g.luskanovoy-374120.htm (дата обращения: 22.04.2019).

2. Методисты: семейный портал. Педагогическая мастерская: мастерская Чулихиной Е.А. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://metodisty.ru/m/groups/files/umnye_uroki_SMART?cat=357 (дата обращения: 28.11.2019).

3. Мультиурок [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multiurok.ru/blog/diagnostika-poznavatelnoi-aktivnosti-mladshiegho-shkolnika-a-a-gorchinskaia.html> (дата обращения: 22.05.2019).

4. Национальный образовательный портал Республики Беларусь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://adu.by/images/2019/01/obr-standarty-ob-sred-obrazovaniya.pdf> (дата обращения: 28.11.2021).

5. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в психологии / Г.И. Щукина. – М.: Просвещение, 2006. – 382 с.