



ИНТЕРАКТИВНАЯ ДОСКА НА УРОКЕ

*Ефанова Наталья Борисовна*

## ПРОЕКТЫ «СЕВРНАЯ ВЕНЕЦИЯ» И «ЗАГАДКИ ПЕТЕРБУРГА» ДЛЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ ДОСКИ МИМО

В 2002 году в своей статье «Зачем учителю младших классов инструмент по созданию презентаций. Уроки-путешествия «Мой любимый город» я писала, как пришла к мысли о создании учебного пособия для младших школьников. С тех пор прошло 9 лет. Что изменилось? Я создала пособие, которым пользуются многие преподаватели нашего района (и, смею надеяться, других районов). С помощью своей племянницы переделала первую часть работы в программе Flash. Благодаря общественной организации Центр Национальной Славы России, был издан диск «Мой любимый город» (рождение города), но, к моему большому сожалению и к сожалению моих коллег, на дальнейшее издание этого пособия мы денег не нашли. Так и осталась эта идея нереализованной. Потихоньку собирала дальше материал, давала его своим ученикам.

Время шло. На семинарах много слышала об интерактивных досках, но об этом мечтать было сложно – школа у нас «двухэтажная», обычная. С трудом дождались второго компьютерного класса (пока ждали, в первом классе техника устарела). Но настал и на нашей улице праздник – дали нам приставку mimio. Никак не могла выяснить: где можно научиться работать на этой приставке. И все-таки весной 2010 года на очередном семинаре познакомилась с людьми, которые не только знали эту программу, но и помогли попасть на курсы mimio. Преподавала нам изумительный педагог Горлицкая София Израилевна. Она открывала нам все

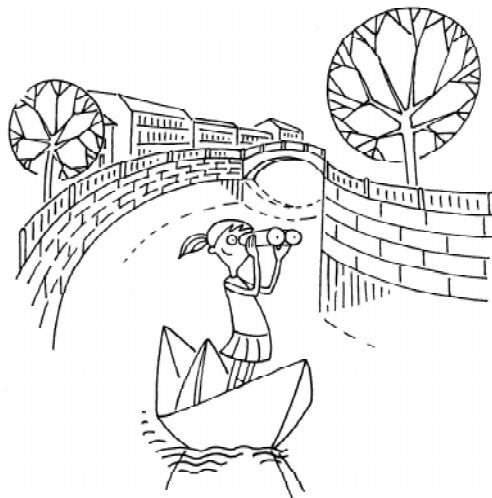
секреты, но, если честно, сначала не очень мне понравилась программа. Я никак не могла понять, чем mimio лучше Power Point? Чем больше я общалась с Софией Израилевной, тем больше соглашалась с ней: mimio – это здорово!

При использовании приставки задействованы все каналы восприятия учебной информации (визуальный, кинестетический, аудиальный), и это повышает качество усвоения учебного материала. Работать с интерактивным оборудованием увлекательно и очень легко, детям становится интересно учиться.

Используя mimio на уроке, мы можем:

- представлять информацию дозировано, пользуясь инструментом затемнения, прожектором;
- делать всевозможные пометки, надписи прямо на экране;
- большие возможности представляет собой опция *Клонирование*;
- учителя есть возможность копить материал в галерее, постоянно пополнять ее, а затем составлять урок на свое усмотрение, как конструктор;
- педагог может сфотографировать то, что в данный момент написано на доске, и сохранить этот файл в компьютере;
- неоценима возможность использования рекордера – учитель может записать свои действия и сохранить в файле avi.

В новой версии этой программы авторы добавили возможность составлять самим тесты по готовым шаблонам. Уходит на это несколько минут!



Дети на уроках более собраны, активны. Лучше запоминают материал. Использование интерактивной доски повышает положительную мотивацию учащихся к учению, активизирует познавательную деятельность. Развиваются речь, мышление и творческие способности учащихся, формируется активная жизненная позиция в современном информационном мире.

Это устройство совмещает в себе все достоинства интерактивных досок, к тому же оно мобильно.

Я решила продолжить свою любимую тему: «Петербург». Созданы проекты: «Петербургские загадки», «Северная Венеция» – 3 части с тестовыми заданиями.

Проект «Северная Венеция» может использоваться для работы на уроках истории Санкт-Петербурга и во внеурочное время в начальной школе. В проекте предполагается несколько частей:

**Содержание**

- Герб Санкт-Петербурга
- Реки нашего города
  - Нева
  - Наводнения
  - Охта
  - Фонтанка
  - Мойка
- Каналы и проливы города
  - Екатерининский канал
  - Обводный канал
- Вода, вода, кругом вода...

Рис. 1

1. «Реки и каналы Санкт-Петербурга»;
2. «Мы – островитяне»;
3. «Петербургские мосты» (в двух частях);
4. «Летний сад» (готовится);
5. «Сказки Летнего сада» (готовится).
6. «Петербургские загадки».

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОЕКТОВ «СЕВЕРНАЯ ВЕНЕЦИЯ»

### 1 ЧАСТЬ. «РЕКИ И КАНАЛЫ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА»

Проект включает в себя рассказ о водёмах Петербурга и игровые задания для закрепления материала. Учитель строит урок по своему усмотрению.

В проекте 39 листов. Переход из одной части в другую по гиперссылке (рис. 1). В конце каждой части расположен значок, позволяющий вернуться в «Содержание».

В проекте использованы фрагменты учебных фильмов из коллекции ЦОР, страницы из презентаций (PowerPoint), а также видеофрагмент, выполненный с помощью Рекордера.

На 3 и 31 листе использована возможность программы подавать информацию дозировано с помощью инструмента Шторка.

Задания Нептуна находятся в конце каждой темы. Дети выполняют их различными способами:

- при помощи перетаскивания (составьте герб города, подпишите названия рек и т. д.),
- выделения текста цветными маркерами (отгадайте названия рек – филворд),
- подписывания объектов при помощи ручки (ребусы),
- на 16 и 17 листах на вопросы Нептуна даны по два ответа (каждый ответ обозначен гиперссылкой, которая переносит детей на оценку героев).

**«Угадай-ка» (тестовые задания к проекту «Реки и каналы Санкт-Петербурга»)**

Тесты составлены на основе проекта «Северная Венеция» 1 часть. Проект состоит из 13 листов.



Рис. 2

Появились новые герои: морские жители. С первого листа Русалка может нас вернуть в проект «Реки и каналы Санкт-Петербурга». На каждой страничке Нептун-ссылка – это переход на следующую страничку, а Рыбка-ссылка – возврат на первую страницу проекта «Угадай-ка» (рис. 2).

В тестовых заданиях использованы различные возможности программы:

- аудиофайлы (одобрения и неодобрения, аплодисменты),
- файлы мультимедиа из галереи (лопающиеся пузыри, исчезающие звездочки, креатики и галочки, обозначающие правильный и неправильный ответы и т. д.),
- в кроссворде задания спрятаны за границами экрана, их можно вытащить перетаскиванием; заполняется кроссворд буквами, которые при щелчке клонируются.



Рис. 3

## 2 ЧАСТЬ. «МЫ – ОСТРОВИТАНЕ»

В проекте рассказ об островах, на которых расположен наш город, и игровые задания для закрепления материала. Он состоит из 45 листов.

Переход из содержания в нужную часть проекта по гиперссылкам. В конце каждой темы расположен значок – Русалочка, позволяющий вернуться обратно в «Содержание» (рис. 3).

Острова города разделены на несколько групп: острова Петроградской стороны, Кировские острова, Васильевский остров, Адмиралтейский остров и Канонерский.

Карта Петербурга позволяет увидеть острова нашего города (рис. 4а), а также проверить, как дети запомнили материал (рис. 4б).

а)



б)



Рис. 4



Рис. 5



Рис. 6



Рис. 7

Все фотографии большого разрешения, их можно растянуть. В тексте использованы отрывки из стихотворений Е. Ефимовского, С. Фогельсона, страницы презентаций.

Из содержания в последнюю часть «Загадки Русалочки» (рис. 5) можно перейти в любой момент по решению учителя.

Все задания можно проверить, вытащив подсказку.

На 45 листе дан кроссворд «Острова города» (рис. 6). Учитель предлагает сначала узнать остров по фотографии, если они затрудняются ответить, то можно, потянув за фотографию, прочитать подсказку.

#### «Угадай-ка» (тестовые задания к проекту «Мы – островитяне»)

Тесты составлены на основе проекта «Северная Венеция» 2 часть. Проект состоит из 20 листов (рис. 7).

На 4, 6 и 8 листах даны фотозагадки (рис. 8 а), при правильном ответе вы перейдете на лист с большой фотографией остро-

а)



б)



Рис. 8

а)



б)



Рис. 9

ва (рис. 8 б). Если ответ неправильный, вы останетесь на той же страничке.

С 15 по 19 лист для ответа на вопрос нужно кликнуть по фигуркам возле ответа (рис. 9 а). При правильном ответе фигурка исчезнет и появится слово «Ура!», при неправильном – «Ой!» (рис. 9 б). Переход на другой вопрос происходит через гиперссылки на правильных ответах.

### За ЧАСТЬ. «ПЕТЕРБУРГСКИЕ МОСТЫ 1»

В проекте рассказ о мостах города, перекинутых через Неву. Учитель строит урок по своему усмотрению.

Проект «Петербургские мосты 1» состоит из 37 листов. Из содержания можно перейти в проект «Загадки Русалочки» (значок Русалочки) и в проект «Петербургские мосты 2» (ссылка «Продолжение следует») (рис. 10).

В проекте в конце каждой части расположены значок – Капитан, позволяющий вернуться в «Содержание».

Начинается проект с рассказа о петербургских набережных, как они создавались, чем отличаются набережные правого берега от набережных левого берега Невы. В проекте использованы исторические гравюры, рисунки. Все изображения большого разрешения, могут быть увеличены.

### «Петербургские мосты (тесты)» (тестовые задания к проекту «Петербургские мосты 1»)

Проект состоит из 15 листов, на которых даны игровые задания для закрепления материала. С первого листа переход по ссылке Нептун–Русалочка в проект «Петербургские мосты» (1 часть) (рис. 11).

Рис. 10

Рис. 11

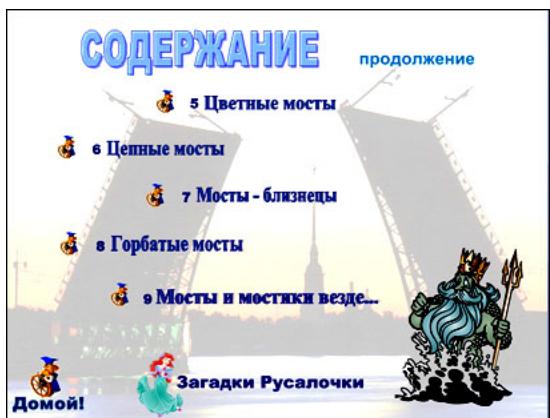


Рис. 12

С каждой странички есть переход по ссылке Нептун – Русалочка на первый лист.

### 36 ЧАСТЬ. «ПЕТЕРБУРГСКИЕ МОСТЫ 2»

Этот проект является продолжением проекта «Петербургские мосты 1». В нем ведется рассказ о мостах, перекинутых через малые реки и каналы города. Мосты разбиты на группы по общим признакам. Учитель строит урок по своему усмотрению.

Проект состоит из 36 листов (рис. 12). Ссылка Капитан отправит вас в первую часть проекта.

Ссылка Русалочка – во вторую часть загадок Русалочки с игровыми заданиями.

В конце каждой части расположен значок – Капитан, позволяющий вернуться в «Содержание».

### «Петербургские мосты (тесты)» (тестовые задания к проекту «Петербургские мосты 2»)

Проект состоит из 11 листов, на которых даны игровые задания для закрепления материала. Проект выполнен по подобию предыдущего.

В проекте «Северная Венеция» использованы:

- фотографии и материал с дисков о Петербурге и с сайтов в Интернете;
- рисунки с диска «5000 изображений».

### ПРОЕКТ «ПЕТЕРБУРГСКИЕ ЗАГАДКИ»

Проект может использоваться для работы на уроках истории Санкт-Петербурга и во внеурочное время в начальной школе. В проекте собраны задания, обобщающие знания детей по истории родного города.

Проект «Петербургские загадки» состоит из 48 листов. На каждом листе расположен значок, позволяющий в любой момент вернуться в начало игры.

Ребята знакомятся со сказочными героями: Русалочкой, Нептуном, Пиратом и Осминожкой (рис. 13). Каждый герой задает свои загадки. Русалочка предлагает разгадать ребусы, Нептун задает стихи-загадки о нашем городе, в которых нужно отгадать, о чем идет речь, Пират подготовил для ребят кроссворды, Осминожка покажет свои фото-загадки.

Волчок определит задание, которое выпадет участнику игры. При попадании на сектор героя, учитель вытаскивает его фишка с названием станции и по гиперссылке переходит на главную страницу героя.



Рис. 13



Рис. 14



Рис. 15

*a)*



*б)*



Рис. 16

Русалочка предлагает нам две темы ребусов: «Город – крепость» и «Зодчие нашего города» (рис. 14). Переход на тему осуществляется по гиперссылкам.

Внизу листа – мудрая Сова по гиперссылке отправит нас в начало игры.

### Ребусы

Буквы для ответа можно выбрать из алфавита, расположенного на странице (рис. 15).

Мудрая Сова предлагает проверить правильность ответа (шторка), а по гиперссылке на Сове можно перейти на страничку Power Point с объяснением.

Русалочка поможет вернуться по гиперссылке на свою главную страницу.

В ребусах о зодчих (рис. 16а) Мудрая Сова предлагает проверить правильность ответа (вытащить портрет архитектора). Ги-

персылка на следующую страницу – фото зданий и несколько слов о зодчем (рис. 16б).

Нептун предлагает загадки о городе в стихах («Подскажи словечко») и игру «Путаница» (рис. 17).



Рис. 17



Рис. 18

Внизу листа – мудрая Сова по гиперссылке отправит нас в начало игры.

#### Игра «Подскажи словечко»

На этих листах, вытащив Собу, увидишь фотографию и отгадку (рис. 18).

Рыбки по гиперссылке отправляют нас на главную страницу Нептуна.

#### Игра «Путаница»

На каждом листе две фотографии архитекторов и названия зданий Санкт-Петербурга. Нептун просит у ребят помочь найти здания, которые построили эти архитекторы. Нужно расставить здания в нужном порядке (рис. 19). На листах могут быть лишние названия.

Рыбки возвращают вас на главную страницу героя.



Рис. 19

Осьминожка предлагает нам две игры: «Волшебные стрелки» и «Третий лишний». Переход на тему осуществляется по гиперссылкам (рис. 20).

Мудрая Сова по гиперссылке отправит нас в начало игры.

#### Игра «Волшебные стрелки»

На этих листах портреты архитекторов и фото зданий, построенных ими. Нужно с помощью пера соединить стрелками: зодчий – здание (рис. 21).

Морской конек – гиперссылка на главную страницу Осьминожки.

#### Игра «Третий лишний»

На листах даны по три фотографии с достопримечательностями города (рис. 22 а). Одна – лишняя (по архитектуре). Проверить



Рис. 20



Рис. 21

а)



б)



Рис. 22

себя можно по гиперссылкам: если фото выбраны верно – вы остаетесь на этом листе; лишнее фото отправит вас на 41 лист (рис. 22б).

### «Кроссворды»

Пират приготовил три кроссворда: Троицкая площадь, Первый сад, Реки Санкт-Петербурга. Переход на кроссворды осуществляется по гиперссылкам (рис. 23). Мудрая Сова по гиперссылке отправит нас в начало игры.

На этих листах задания вытаскиваются за цифру. Буквы для ответа можно выбрать из алфавита, расположенного на странице.

В конце можно проверить правильность ответов (вытащить Сову наверх). Пираты по гиперссылке отправляются на свою главную страницу.

*Редакция поздравляет Ефанову Наталию Борисовну и Филатову Светлану Алексеевну с включением их в энциклопедию «Золотой фонд профессионалов образования Санкт-Петербурга».*



Рис. 23

В игре «Подскажи словечко» используются стихи учителя Калининского района Смирновой Татьяны Александровны.

**Ефанова Наталья Борисовна,**  
учитель начальных классов ГОУ  
СОШ № 301 Санкт-Петербурга,  
почетный работник народного  
образования, победитель  
приоритетного национального  
проекта «Образование» 2007 года.

© Наши авторы, 2011.  
Our authors, 2011.