Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Кулундинская средняя общеобразовательная школа №1

**Создание интерактивного плаката на уроках математики.**

Лопатина Елена Петровна,

учитель математики.

2018 год.

**Введение**

Урок в современной школе… Каким он должен быть? Устарели ли требования, предъявляемые к построению урока, методике его проведения? Конечно же, нет. Триединство целей (обучающая, развивающая и воспитывающая) – обязательный компонент любого урока. Однако современная жизнь вносит свои коррективы в методику преподавания. Чтобы урок был интересен ученикам, учителю приходится осваивать новые методы подачи материала. Интерактивные технологии все больше и больше завоевывают сферу образования. И учебные плакаты сейчас тоже стали интерактивными. Так что же такое «Интерактивный плакат»?

* нашу жизнь уже прочно вошло такое понятие, как компьютерные технологии. И это вполне оправдано тем, что век нынешний – это век информационный. Наша задача заключается не только в том, чтобы дать детям знания, но и в том, чтобы научить своих воспитанников искать их и осваивать самостоятельно.

Электронные образовательные ресурсы (цифровые образовательные ресурсы) - специальным образом сформированные блоки разнообразных информационных ресурсов, предназначенные для использования в учебном (образовательном) процессе, представленные в электронном (цифровом) виде и функционирующие на базе средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

Цифровые образовательные ресурсы правомерно рассматривать как один из видов, разрабатываемых в настоящее время электронных образовательных ресурсов (ЭОР) нового поколения:

* Визуальная информация (иллюстративный, наглядный материал)
* Интерактивный демонстрационный материал (плакаты, упражнения, опорные схемы, таблицы, понятия)
* Тренажёр

Одним из основных требований к реализации федерального государственного образовательного стандарта общего образования

(далее – ФГОС) стало требование технического оснащения образовательных учреждений, открытие доступа к информационным базам, справочникам, мультимедийным материалам – средствам информационно-коммуникационных технологий.

Наглядность является основой образовательного процесса, ведь наглядное пособие, будь то иллюстрация, плакат или учебный фильм, активизирует мыслительную деятельность детей, создает в их воображении чувственный образ, который помогает глубже понять сущность явления или процесса. В XXI в. перечень средств наглядности значительно расширился. В арсенале учителя теперь не только рисунки и плакаты.

Современные компьютерные технологии позволяют показать процессы и явления, невидимые глазу, совершить виртуальное путешествие во времени и в пространстве, получить разнообразные навыки, сформировав собственную траекторию обучения. Степень использования средств наглядности должна быть обусловлена возрастом учащихся, спецификой учебного предмета и конкретным материалом обучения. Чем меньше возраст школьников, тем активнее педагогу необходимо использовать в работе наглядные пособия.

* помощью разработанных интерактивных наглядных пособий учитель может создать учебную ситуацию для коллективного обсуждения на уроке, организовать поисковую и исследовательскую деятельность учащихся, контроль полученных ими знаний, реализовать технологию проектного обучения.

Интерактивные плакаты, таблицы, схемы – электронное образовательное средство нового типа, которое обеспечивает высокий уровень задействования информационных каналов восприятия наглядности учебного процесса. В цифровых образовательных ресурсах этого типа информация предъявляется не сразу, она «разворачивается» в зависимости от управляющих воздействий пользователя.

**Новизна** опыта использования интерактивного плаката заключается вкомплексном подходе к применению мультимедийных технологий при изучении некоторой относительно замкнутой темы школьной программы.

Методика использования электронных образовательных ресурсов в учебно-воспитательном процессе сегодня недостаточно изучена, многое делается на интуитивном уровне, поэтому выбранная тематика данной работы **актуальна** для преподавателей школ.

Любые интерактивные плакаты для учащихся должны создаваться с учетом не только предметной области, но и возрастных особенностей учеников. При этом следует учитывать доступность текста для прочтения, использование яркие и красивые шрифты, создавать простую и удобную навигацию.

Учителя математики имеют возможность, как использовать существующие ЭОР, так и создавать собственные. Очень полезны в этом плане интерактивные плакаты, которые можно реализовать в различных компьютерных средах, но наиболее приемлемой для этих целей является среда Power Point иThingLink – сервис и др. В ходе разработки интерактивных плакатов следует помнить, он должен реагировать на действия пользователя, предоставляя ему тот или другой фрагмент информации: графической, текстовой, звуковой.

**Объект исследования** –понятие интерактивного плаката дляобразовательного процесса.

**Предмет исследования** –разработка интерактивных плакатов поматематике средствами ThingLink – сервис.

**Цель работы** –разработать рекомендации дляпреподавателей математики по созданию интерактивных плакатов средствами ThingLink – сервис. Для достижения поставленной цели решались *следующие* основные **задачи***:*

1. Рассмотрение понятия «интерактивный плакат».
2. Изучение основных этапов создания тематического мультимедийного интерактивного плаката.
3. Анализ и выбор существующих и наработанных техник и технологических приемов для создания интерактивного плаката.
4. Создание необходимых динамических и интерактивных компьютерных моделей для представления учебного материала темы.
5. Создание графических моделей для использования в качестве шаблонов.
6. Разработка методических рекомендаций создания интерактивных плакатов по математике средствами ThingLink – сервис.

**Гипотеза:** разработанные методические рекомендации помогут

педагогам освоить создание интерактивных плакатов по математике средствами ThingLink – сервис, а успех от их создания мотивирует педагогов к использованию электронных образовательных ресурсов на различных этапах урока.

Методологической основой опыта послужили ведущие принципы системно-деятельностного подхода к обучению, основополагающие работы по информатизации образования, психологические исследования по проблемам восприятия информации, концептуальные положения методики преподавания информатики и ИКТ.