

**XV РЕСПУБЛИКАНСКИЙ КОНКУРС
«КОМПЬЮТЕР. ОБРАЗОВАНИЕ. ИНТЕРНЕТ»**

**НОМИНАЦИЯ
«ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПЛАКАТ»**

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ПЛАКАТА
«ЗДОРОВЬЕ — ЗАЛОГ УСПЕХА!»
ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ОСНОВ ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ
УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ**

Артюшкевич Анастасия Павловна,
учитель начальных классов
ГУО «Средняя школа № 1 г. Фаниполя»
8 (029) 631 – 17 – 46;
e-mail: n.artyushkevich@bk.ru

Фаниполь, 2022

Предмет: Человек и мир

Класс: III класс

Актуальность

В настоящее время приоритетным направлением развития общества стала информатизация образования. Современное поколение детей-визуалов активно адаптируется к жизни в условиях «инфосферы» [5, с. 93].

В Концепции цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019–2025 годы отмечена необходимость «разработки методик ... и ресурсов, обеспечивающих формирование и накопление знаний, получение гарантированного эффекта от их использования» [3, с. 3].

Актуальность данной темы подтверждает содержание инструктивно-методического письма Министерства образования Республики Беларусь «Об организации образовательного процесса при изучении учебных предметов и проведении факультативных занятий в учреждениях общего среднего образования в 2021/2022 учебном году», в котором для методической работы с учителями начальных классов рекомендована общая методическая тема «Совершенствование профессиональной компетентности учителей начальных классов по использованию технологии визуализации учебной информации в современном образовательном процессе» [1, с. 3].

По мнению исследователей И. В. Роберт, И. Б. Горбуновой, О. А. Минич, использование компьютерных технологий в образовательном процессе наряду с традиционными средствами обучения позволяет создать информационную обстановку, стимулирующую интерес и пытливость ребенка [4, с. 6].

Для каждого педагога на первом месте в обучении и воспитании учащегося стоит формирование его личности. Переход к информационному обществу, внедрение ИКТ показывает принципиально новые задачи перед процессом воспитания. Основной целью становится формирование разносторонней и гармонично развитой личности, бережно относящейся к собственному здоровью. Данная цель является актуальной потребностью для современного общества.

Реализации вышеизложенного направления способствует содержание учебного предмета «Человек и мир», позволяющее педагогу формировать и развивать у учащихся I ступени общего среднего образования умения ориентироваться в окружающем мире, познавать самого себя.

С целью формирования основ здорового образа жизни учащихся начальных классов был разработан комплексный **интерактивный плакат «Здоровье — залог успеха!»**, доступ к которому открыт по данной ссылке <https://view.genial.ly/61cc0b903cb3b40df1656d34/interactive-image-zdorovuj-obraz-zhizni>.

Содержание

Цель проекта: формирование основ здорового образа жизни учащихся I ступени общего среднего образования посредством использования интерактивного плаката «Здоровье — залог успеха!»

Задачи проекта:

- 1) Популяризация основ здорового образа жизни среди учащихся младшего школьного возраста.
- 2) Воспитание у учащихся бережного отношения к сохранению собственного здоровья.
- 3) Обобщение знаний учащихся о ключевых понятиях, связанных с поддержанием здоровой жизнедеятельности человека.
- 4) Формирование основ компьютерной грамотности учащихся и навыков безопасного пребывания в сети Интернет.

Медиапродукт (далее МП): электронный дидактический материал к урокам и внеклассным мероприятиям в виде интерактивного плаката, выполненный посредством онлайн-платформы *Genial.ly*.

Разработанный электронный продукт представляет собой набор интерактивных заданий по теме «Правила здорового образа жизни».

Следует отметить, что представленный МП содержит задания, для выполнения которых необходимо соединение с Интернетом. Они созданы с помощью сервисов *wordwall.net*, *goconqr.com*, *learningapps.org*.

Данный мультимедийный продукт составлен в соответствии с действующей учебной программой по учебному предмету «Человек и мир» и

может также использоваться на внеклассных мероприятиях, посвящённых здоровому образу жизни.

Работа с созданным интерактивным средством может быть организована во фронтальной, индивидуальной, а также групповой формах.

Структура

Интерактивный плакат «Здоровье — залог успеха!» включает в себя *шесть разделов*, каждый из которых направлен на формирование определённых умений и навыков в рамках предмета «Человек и мир» как в урочное, так и во внеурочное время.

I раздел «Правильное питание»

Целью игры «*Полезная/вредная еда*» является определение и составление списка вредных и полезных продуктов. Учащиеся по очереди перетаскивают слова, распределяя их к вредным или к полезным продуктам (Приложение 1).

II раздел «Соблюдение чистоты»

Целью игры «*А ну-ка, отгадай!*» является привитие положительного отношения к средствам гигиены через форму устного народного творчества — загадка. Учащимся необходимо внимательно прочитать текст загадки и перетащить цветной прямоугольник с одним из ответов на место пустой клетки напротив. По окончании выполнения, нажав на кнопку «Отправить ответы», появится количество правильно отгаданных загадок, баллы и время выполнения задания.

III раздел «Активное движение»

Игра «*Назови вид спорта*» направлена на актуализацию знаний учащихся о разнообразии видов спорта и расширении их кругозора. Учащиеся рассматривают изображения и сопоставляют их с названиями. Для объединения пары достаточно название вида спорта перетащить к изображению. Если пара определена верно, то она исчезнет. По окончании выполнения даётся оценка.

Работа с заданием **«Наши лучшие друзья!»** предусматривает формирование у учащихся представлений об основных элементах поддержания здоровой жизнедеятельности человека. Поочерёдно предлагается несколько флеш-карт, на которых изображены ребусы. Учащиеся рассматривают предложенное задание. Нажатие на флеш-карту позволяет убедиться в правильности ответа.

IV раздел «Выполнение режима дня»

Целью игры **«Режим дня»** является последовательное формирование основ планирования выполнения действий в условиях правильно разработанного режима дня. Для корректной работы с заданием учащемуся следует кликнуть мышью на метку зелёного цвета и определить, какой из временных этапов указан на выделенном отрывке изображения. После распределения всех названий этапов, нажав на кнопку «Проверить», получим оценку выполненного задания.

Целью игры **«Верно — неверно»** является формирование представлений об эффективных способах сохранения личного здоровья. Работа с данным игровым упражнением идёт по данному плану: учащимся на выделенной пунктиром рабочей области следует прочитать высказывание и определить его истинность или ложность. Чтобы сделать свой выбор, достаточно кликнуть мышью на кнопку «Истина» или «Ложь». После того, как ученик сделает свой выбор, в верхней части экрана появится фраза «Правильно!» или «Неправильно!».

В правом верхнем углу указывается количество верных ответов. Оценка правильности выполнения задания даётся мгновенно.

V раздел «Положительные эмоции от общения»

Целью игры **«Такие разные эмоции»** является воспитание основ правильного выражения и понимания личных эмоций. Первоначально на панели появятся 8 карточек серого цвета. Учащийся нажимает на любые 2 элемента. Необходимо найти пары одинаковых карт. Правильно собранные пары исчезают. После выполнения игровых действий может быть проведена беседа на основе жизненного опыта по применению различного вида эмоций

в бытовых ситуациях. По окончании выполнения предложенного задания осуществляется оценка успешности.

VI раздел «Чередование труда и отдыха»

Цель задания, состоящего из анаграмм, под названием *«Главные ключики к ЗОЖ»* заключается в формировании умения комбинировать общее понятие из отдельных элементов. На экране у учащихся появляется ряд нераскрашенных букв, из которых следует составить слова. Для корректного выполнения следует кнопкой мыши перетащить необходимую букву на её предполагаемое место. Если клетка для буквы указана верно, то она становится раскрашенной. Оценка выполненного задания появляется сразу, и за правильно собранным словом появляется следующее.

Целью игры *«Найди определение»* является усвоение учащимися основных понятий, связанных со здоровым образом жизни. Учащимся необходимо внимательно прочитать текст. Для ответа перетащить цветной прямоугольник с одним из ответов на место пустой клетки напротив. По окончании выполнения, нажав на кнопку «Отправить ответы», появится количество правильных ответов, баллы и время выполнения задания.

Среди **преимуществ** разработанного МП следует выделить:

1. Удобный **интерфейс** (наличие чётко обозначенных управляющих кнопок, обеспечивающих переход к необходимому заданию).



управляющая кнопка.

2. Красочное оформление всех элементов интерактивного плаката (Приложение 1).

3. Видовое разнообразие предложенных игровых упражнений.

4. Использование данного электронного продукта при обучении в разных форматах (офлайн и онлайн).

5. Наличие разработанных методических рекомендаций по использованию данного МП в профессиональной деятельности.

Таким образом, к созданному мультимедийному средству даны методические рекомендации ко всем видам упражнений, а также определены планируемые результаты выполнения каждого задания (Приложение 2).

Заключение

Для младшего школьника игровая деятельность является ведущей. Каждый педагог согласится с необходимостью применения интерактивных ресурсов как на уроке, так и во внеурочной деятельности.

Созданные в разработанном *интерактивном плакате «Здоровье — залог успеха!»* дидактические игры:

- а) способствуют развитию внимания и наблюдательности, тренировке памяти и мышления;
- б) создают условия для формирования самостоятельности учащихся и проявления их инициативы;
- в) решают определенную дидактическую задачу: изучение нового материала или повторение и закрепление пройденного, формирование учебных умений и навыков.

Игровая деятельность стимулирует познавательную активность учащихся, вызывая у них положительные эмоции в процессе учения.

Возможности, представленные в интерактивном плакате «Здоровье — залог успеха!», огромны при *условии* комплексного их использования педагогом во взаимосвязи с родителями учащихся и учителями-коллегами.

Выполнение тренировочных игр требует активного взаимодействия ребенка с современными средствами ИКТ, что способствует формированию основ компьютерной грамотности.

Таким образом, комплекс интерактивных игр способствует формированию основ здорового образа жизни учащихся I ступени общего среднего образования при условии их системного применения всеми субъектами образовательного процесса.

Литература

1. Инструктивно-методическое письмо Министерства образования Республики Беларусь «Об организации образовательного процесса при изучении учебных предметов и проведении факультативных занятий в учреждениях общего среднего образования» в 2021/2022 учебном году / Министерство образования Республики Беларусь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.edu.gov.by/doc-4009213. - Дата доступа: 29.12.2021.
2. Ковалевская, Н.И., Петрова, Л.И. Детское чтение: процесс трансформации / Н.И. Ковалевская, Л.И. Петрова // Труды БГПУ. – 2016. – № 9. – С. 93 – 98.
3. Концепция цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019 – 2025 годы / Министерство образования Республики Беларусь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://iso.minsk.edu.by/main.aspx?guid=34963>. – Дата доступа: 28.12.2021.
4. Роберт, И.В. Информационные и коммуникационные технологии в образовании : учеб. – метод. пособие / И.В. Роберт. – М. : Дрофа, 2017. – 58 с.
5. Сардалишвили, Л. А. Успей, догадайся, набери: интерактивные упражнения-тренажеры по чтению для учащихся начальных классов : методические рекомендации / Л. А. Сардалишвили. – Минск : БГПУ, 2020. – 40 с. (с мультимедийным приложением).
6. Тихоновецкая, И. П. Интерактивное общение / И. П. Тихоновецкая // Пачатковая школа. – 2014. – № 5. – с. 11 – 12.
7. Трафимова Г. В., Человек и мир : учебное пособие для 3-го класса учреждений общ. Сред. образования с рус. Яз. обучения / Г. В. Трафимова, С. А. Трафимов – Минск: Нац. ин-т образования, 2018. – с. 136 – 138.


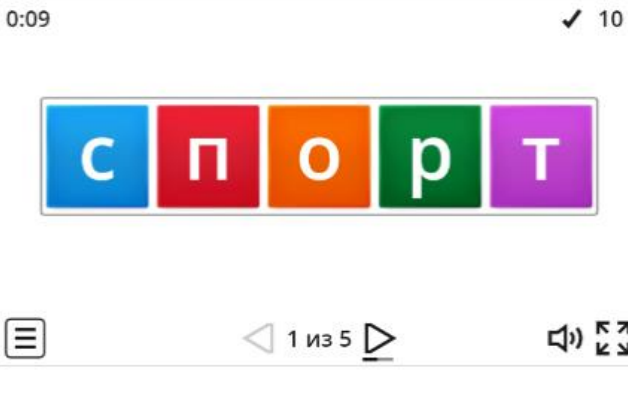
Использованные интернет-ресурсы:

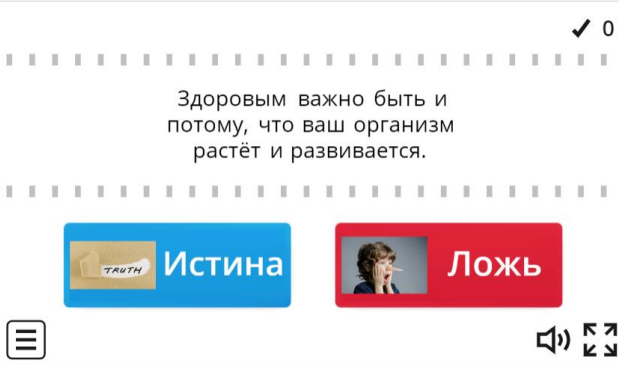
1. <https://kartinkin.net/11979-fon-zdorovyj-obraz-zhizni-60-foto.html> – Дата доступа: 29.12.2021.
2. <https://infourok.ru/bukletpamyatka-rezhim-dnya-eto-zdorove-i-horoshee-nastroenie-3850444.html> – Дата доступа: 29.12.2021.
3. <https://vitablog.ru/dvizhenie/vidy-sporta.html> – Дата доступа: 29.12.2021.
4. <https://avo-cado.ru/razvitiye-e-did-cards/cards-emotions> – Дата доступа: 29.12.2021.
5. <https://po-ymy.ru/zagadki-pro-gigienу-i-pro-predmety-lichnoj-gigieny.html> – Дата доступа: 29.12.2021.
6. https://ru.freepik.com/premium-vector/vector-illustration-of-kids-daily-routine-activities_2414974.htm#query=режим%20дня&position=7&from_view=search&track=ais – Дата доступа: 13.06.2023.

Приложение 2

№	Название упражнения	Внешний вид задания	Инструкция к выполнению	Планируемые результаты								
1.	Игра «Полезная/ вредная еда»		Перенести слово в соответствии с группой. Нажимаем «Проверить» и получаем оценку выполненного задания.	Составление учащимися списка вредных и полезных продуктов.								
2.	Игра «Найди определение»	<p>0:01</p> <table border="1" data-bbox="724 748 1056 816"> <tr> <td>Здоровый</td> <td>Печень</td> <td>Головной мозг</td> <td>Здоровье</td> </tr> <tr> <td>Почки</td> <td>Сердце</td> <td>Лёгкие</td> <td>Здоровый образ жизни</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> управляет деятельностью всего организма. <input type="checkbox"/> орган дыхания, с его помощью человек дышит. <input type="checkbox"/> помогает движению крови по организму. <input type="checkbox"/> обладающий (имеющий крепкое) здоровьем. <input type="checkbox"/> главный орган выделения. <input type="checkbox"/> образ жизни человека, направленный на сохранение здоровья, профилактику болезней и укрепление человеческого организма в целом. <input type="checkbox"/> это правильная, нормальная работа всего организма, хорошее самочувствие и настроение. <input type="checkbox"/> очищает кровь, избавляет её от вредных веществ. 	Здоровый	Печень	Головной мозг	Здоровье	Почки	Сердце	Лёгкие	Здоровый образ жизни	Соотнести слово с его определением. После выполнения появляется возможность «Отправить ответы», тем самым мы видим количество правильных ответов, баллы и время выполнения задания.	Усвоение учащимися основных понятий, связанных с ЗОЖ.
Здоровый	Печень	Головной мозг	Здоровье									
Почки	Сердце	Лёгкие	Здоровый образ жизни									
3.	Игра «А ну-ка, отгадай!»	<p>0:02</p> <table border="1" data-bbox="556 1170 667 1377"> <tr><td>вода</td></tr> <tr><td>расчёски</td></tr> <tr><td>зубная щётка</td></tr> <tr><td>ванна</td></tr> <tr><td>полотенце</td></tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> В доме есть такое море, В ней себя мы часто моем, В белой пене отдыхаем, Кораблики пускаем. <input type="checkbox"/> Вафельное и полосатое, Ворсистое и мохнатое, Всегда под рукою – Что это такое? <input type="checkbox"/> Мною можно умываться. Я умею проливаться. В кранах я живу всегда. Ну, конечно, я — ... <input type="checkbox"/> Парикмахеру нужны, Очень разные они Редкие и частые, Но всегда зубастые. <input type="checkbox"/> По утрам и вечерам Чистит – чистит зубы нам, А днем отдыхает, В стаканчике скучает. 	вода	расчёски	зубная щётка	ванна	полотенце	Для выполнения следует прочитать текст загадки и напротив его разместить отгадку. После выполнения появляется	Привитие учащимся положительного отношения к средствам гигиены.			
вода												
расчёски												
зубная щётка												
ванна												
полотенце												

			<p>возможность «Отправить ответы», тем самым мы видим количество правильных ответов, баллы и время выполнения задания.</p>	
4.	<p><i>Игра «Назови вид спорта»</i></p>		<p>Предлагается соотнести картинку с названием видов спорта. Если правильно соединили, то пара исчезает. В конце даётся оценка выполненного задания.</p>	<p>Актуализация знаний учащихся о разнообразии видов спорта, способствующих поддержанию здоровья человека.</p>
5.	<p><i>Ребусы «Наши лучшие друзья!»</i></p>		<p>Появляется флеш-карта с изображением ребуса. Для проверки результата нажатием на карту необходимо её перевернуть. После этого можно продолжить далее.</p>	<p>Формирование у учащихся представления о комплексном воздействии основных источников поддержания здоровой жизнедеятельности человека.</p>

<p>6.</p>	<p>Игра «Режим дня»</p>		<p>Выбираем подходящее название к выполняемому герою действию. После распределения всех действий нажимаем «Проверить» и получаем оценку выполненного задания.</p>	<p>Формирование у учащихся основ планирования действий в условиях правильно разработанного режима дня.</p>
<p>7.</p>	<p>Анаграмма «Главные ключики к ЗОЖ»</p>		<p>Предлагается перетягиванием собрать слова и выражения из предложенных букв. Сразу даётся оценка выполненного задания, и появляется, следующее слово / выражение.</p>	<p>Формирование у учащихся умения комбинировать общее понятие из отдельных элементов.</p>

<p>8.</p>	<p>Игра «Такие разные эмоции»</p>		<p>Делаем выбор двух карт нажатием на них. Необходимо собрать пары. Если правильно соединили, то пара исчезает. В конце даётся оценка выполненного задания.</p>	<p>Воспитание у учащихся основ правильного выражения личных эмоций.</p>
<p>9.</p>	<p>Игра «Верно — неверно»</p>		<p>Появляется высказывание, необходимо выбрать чему оно соответствует: истина/ложь. Сразу даётся оценка выполненного задания и появляется следующее выражение.</p>	<p>Формирование у учащихся представления об эффективных способах сохранения личного здоровья.</p>