

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Флагман» г. Перми

Выполнила:
Учитель начальных классов
Дектерева Нэля Вячеславовна

Использование интерактивных плакатов в Genially – это мощный инструмент для любого учителя. Я работаю учителем начальных классов, и не всегда дети понимают значение устаревших слов. Как можно Вот как это можно реализовать детально и какие возможности Genially здесь незаменимы:

Цель использования интерактивных плакатов на уроках литературы (тема: устаревшие слова):

1. Визуализировать значение слова.
2. Сделать знакомство со словом активным и запоминающимся.
3. Показать связь слова с эпохой, бытом, культурой.
4. Сравнить устаревшее слово с современным аналогом.
5. Отработать понимание слова в контексте произведения.

Как учитель использует интерактивный плакат Genially для объяснения устаревших слов (на примере сказки А. С. Пушкина "Сказка о царе Салтане"):

1. Выбор слов и структура плаката:

Учитель выбирает ключевые устаревшие слова из текста (например, `полати`, `светлица`, `перст`, `чело`, `тужить`, `аршин`).

Создает в Genially плакат с привлекательным фоном (например, стилизованным под древнерусскую миниатюру или страницу старинной книги).

Размещает на плакате основные элементы:

Заголовок: "Тайны старинных слов из сказки Пушкина".

Список изучаемых слов (визуально оформленный как свиток, сундук с надписями и т.д.).

Зоны для размещения интерактивных меток (hotspots) рядом с каждым словом или на тематических изображениях.

Область для примеров из текста.

2. Реализация интерактива с помощью возможностей Genially:

Интерактивные метки (Hotspots): Это ключевая фишка!

Рядом со словом `полати` учитель ставит метку в виде знака вопроса или иконки кровати.

При наведении или клике на метку (учитель выбирает действие) появляется всплывающее окно (Popup/Layer).

Содержимое окна:

Изображение: четкая картинка или схема, показывающая полати в избе (спальные места под потолком между печью и стеной).

Краткое определение: "Полати – деревянный настил для сна под потолком русской избы."

Современный аналог: "Современный аналог – спальное место на втором ярусе, кровать-чердак."

Цитата из текста: "...И растет ребенок там / Не по дням, а по часам. / День прошел, царица вопит... / А дитя волну торопит: / "Ты, волна моя, волна! / Ты гульлива и вольна..." (Где живет младенец? На полатах!)"

Аудио: Запись правильного произношения слова или отрывка из аудиокниги.

Интерактивные кнопки:

Можно создать кнопку "Узнать больше" рядом со словом `аршин`. Клик по ней открывает слой с:

Фото старинной мерной линейки (аршина).

Информация: "Аршин – старая мера длины (примерно 71 см)."

Интерактивное задание: "Представь, что тебе нужно отмерить ткань в 3 аршина.

Сколько это сантиметров? (Ответ: ~213 см)". Можно добавить поле для ввода ответа учеником прямо в плакат (если используется в интерактивном режиме на уроке).

Интерактивные изображения:

Учитель находит картину Б. Кустодиева "Купчиха за чаем" или подобную, где хорошо видно `чело` (лоб) и наряд.

Накладывает на лоб купчихи интерактивную метку. Клик – открывается слой:

Увеличенный фрагмент лба.

Определение: "Чело – устаревшее, высокое слово для обозначения лба."

Сравнение: "В современном языке мы говорим просто "лоб", а "чело" встречается в поэзии или устойчивых выражениях ("бить челом")."

Цитата: "...Месяц под косою блесит, / А во лбу звезда горит...*"

Встроенные мини-викторины:

В конце плаката или рядом с группой слов учитель добавляет интерактивный элемент "Викторина" (Genially имеет шаблоны).

Вопрос: "Как называлась светлая комната в тереме, где жили девушки?"

Варианты ответов: `Горница`, `Светлица`, `Палаты`. При выборе `Светлица` – позитивная обратная связь, при ошибке – подсказка.

Анимация и появление элементов:

Учитель настраивает, чтобы слова появлялись не все сразу, а по мере объяснения (например, по щелчку).

Анимация изображений (плавное появление, увеличение) привлекает внимание к деталям.

3. Как используется плакат на уроке:

Фронтальная работа: Учитель проецирует плакат на интерактивную доску. Читает отрывок сказки, встречается непонятное слово (`тужить`). Предлагает ученикам найти его на плакате. Вместе нажимают на метку, читают определение ("Тужить – сильно горевать, печалиться"), смотрят картинку (грустный человек), слушают цитату ("..Царь Салтан сидит в палате, / На престоле и в венце, / С грустной думой на лице..." – Почему грустная дума? Тужит о жене и сыне!).

Парная/индивидуальная работа: Ученики получают ссылку на плакат (на планшетах или компьютерах). Их задача – исследовать все слова, выполнить мини-задания (ответить на вопросы викторины, решить задачу с аршином). Учитель ходит, помогает, отвечает на вопросы.

Закрепление: В конце урока учитель возвращается к плакату, закрывает всплывающие окна и просит учеников по памяти (или с помощью плаката)

объяснить значение слов, связать их с картинками или цитатами.

Домашнее задание / Самостоятельное изучение: ссылка на плакат отправляется ученикам домой для повторения перед следующим уроком или контрольной работой по лексике.

Возможности программы Genially, которые делают это эффективным:

1. Интерактивность (Hotspots, Buttons): позволяет скрыть большой объем информации (текст, картинки, аудио, видео) за маленькими кликабельными зонами, избегая перегруженности плаката. Это главное преимущество перед статичными плакатами.

2. Многослойность (Layers/Popups): позволяет открывать дополнительную информацию поверх основного плаката без перезагрузки или перехода на другую страницу. Идеально для определений, примеров, заданий.

3. Богатые медиа-возможности:

Изображения: вставка картинок, фотографий, схем, рисунков. Критично важно для визуализации устаревших предметов и понятий.

Аудио: возможность записи или загрузки звуковых файлов (произношение слова, отрывок текста).

Видео: Можно встроить короткие видео (например, фрагмент мультфильма по сказке, где виден предмет, или пояснение историка).

Гифки (GIF): Добавление анимированных элементов для привлечения внимания.

4. Анимация элементов: Возможность анимировать появление, исчезновение, движение любых объектов на плакате. Делает презентацию информации динамичной и увлекательной.

5. Интерактивные элементы (Forms, Quizzes): позволяют встраивать прямо в плакат: Тесты и викторины с выбором ответа.

Короткие текстовые поля для ответов учеников.

Рейтинги, опросы.

Отличный инструмент для мгновенной проверки понимания.

6. Широкий выбор шаблонов и ресурсов: огромная библиотека готовых шаблонов (в том числе для образования), фонов, иконок, анимированных персонажей. Экономит время на создание.

7. Простота использования (Drag-and-Drop): Интуитивно понятный интерфейс.

Создать интерактивный плакат можно без навыков программирования. Основные действия – перетаскивание элементов и настройка их свойств.

8. Встраивание и совместная работа:

Готовый плакат можно опубликовать по ссылке или встроить на сайт/в блог класса/LMS (Систему управления обучением).

Возможность совместного редактирования (если учитель хочет работать с коллегой).

9. Адаптивность: Плакаты корректно отображаются на разных устройствах (компьютер, планшет, смартфон).

10. Статистика (Pro-версия): в платной версии можно отслеживать, сколько раз просмотрели плакат, какие элементы чаще всего кликали. Полезно для анализа эффективности.

Почему Genially лучше других инструментов для этой задачи?

Глубина интерактивности: превосходит PowerPoint и Google Slides по возможностям создания сложных интерактивных сценариев с всплывающими окнами и скрытыми слоями.

Визуальная привлекательность: широкие возможности дизайна и анимации делают плакаты более "живыми" и подходящими для младших школьников, чем статичные документы Word или PDF.

Централизация информации: все необходимое (определения, картинки, примеры, задания) собрано в ОДНОМ объекте (плакате), а не разбросано по разным файлам или вкладкам браузера.

Увлекательность: игровой формат исследования (кликай, узнавай, открывай) значительно повышает мотивацию и запоминание по сравнению с простым чтением словарной статьи.

Итог:

Использование интерактивных плакатов Genially для работы с устаревшей лексикой на уроках литературы позволяет учителю:

Превратить скучный словарный разбор в увлекательное исследование.

Задействовать разные каналы восприятия (визуальный, аудиальный) через мультимедиа.

Обеспечить наглядность там, где слова описывают реалии, давно исчезнувшие из современной жизни.

Активизировать учеников через интерактивные элементы и задания.

Создать компактный, многофункциональный и доступный ресурс для урока и самостоятельной работы.

Genially дает в руки учителя инструмент, который делает сложное – понятным, а изучение языка – ярким и запоминающимся приключением в прошлое.

Ссылка на обучающее видео <https://yandex.ru/video/preview/12934389681233062798>

Пример созданный в данной программе:

<https://view.genially.com/683990af81f34b7edda03432/interactive-image-tolkovymolvit-uspela-dver-tihonko-zaskripela-i-v-svetlicu-vhodit-car-storony-toj-gosudar>

