

НАГЛЯДНАЯ ШКОЛА

НАГЛЯДНАЯ

ЛИТЕРАТУРА

ИНТЕРАКТИВНОЕ УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ

5 – 9 классы

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

СОДЕРЖАНИЕ



1. О серии «НАГЛЯДНАЯ ШКОЛА»	2
2. Установка программы	3
2.1. Платформа Windows®	3
2.2. Платформа Linux®	4
2.3. Платформа macOS®	11
2.4. Активация	12
2.5. Деактивация	12
3. Структура и функциональные возможности	13
3.1. Оглавление пособия	13
3.2. Тематический экран	14
3.3. Панель инструментов	15
3.4. Стандартные кнопки экранов	16
4. Работа с программными шаблонами тематических экранов	16
4.1. Информационные шаблоны	16
4.2. Практические шаблоны	17
4.3. Контрольные шаблоны (Задачник)	28
4.4. Конструктор	30
4.5. Редактирование экрана	32
4.6. Формирование нового тематического экрана	33
5. Применение пособий серии «Наглядная школа» в учебном процессе ...	37
6. Санитарно-гигиенические нормы и психолого-педагогические аспекты работы с интерактивной доской	40
7. Наглядные пособия по литературе	41
7.1. Возможности интерактивных наглядных пособий	41
7.2. Перечень наглядных пособий по литературе	48
7.3. Примерные сценарии учебных эпизодов с использованием интерактивных наглядных пособий	50

1. О серии «НАГЛЯДНАЯ ШКОЛА»

В утвержденных Министерством образования и науки РФ федеральных государственных образовательных стандартах формулируются требования, обязательные для реализации основной образовательной программы общего образования и направленные на обеспечение доступности получения качественного общего образования, преемственности основных образовательных программ начального общего, основного общего, среднего (полного) общего и профессионального образования. В рамках этих требований прописана необходимость оснащения образовательной организации электронными ресурсами, в том числе электронными медиаресурсами.

Компания «Экзамен-Медиа», основываясь на современных требованиях к результатам и условиям образования, прописанных в федеральных государственных образовательных стандартах, разработала серию мультимедийных электронных учебных пособий «НАГЛЯДНАЯ ШКОЛА».

Серия «НАГЛЯДНАЯ ШКОЛА» — это комплект учебных интерактивных наглядных пособий по предметным дисциплинам:

	Математика		Русский язык		Химия
	Информатика		Литература		География
	Физика		История		Биология
	Астрономия		Обществознание		Технология
	ОБЖ		Иностранный язык		

В рамках требований ФГОС были созданы интерактивные учебные материалы, которые могут быть использованы при работе с любым учебником, имеющим гриф Министерства образования и науки РФ и включенным в Федеральный перечень учебников.

Учебный материал каждого пособия из серии «НАГЛЯДНАЯ ШКОЛА» посвящен разделу школьного курса и сопоставим по объему с изучением предмета на протяжении одного учебного года. Раздел сгруппирован в крупные блоки — темы, каждая из которых охватывает несколько уроков и предусмотрена образовательным стандартом.

В рамках предъявляемых требований образовательного стандарта для каждой темы были созданы визуально яркие интерактивные учебные материалы, которые содержат разнообразные образовательные медиаобъекты:

- полноэкранные иллюстрации с текстовыми подписями и комментариями;
- интерактивные задания;
- иллюстративный справочник;
- интерактивные схемы с текстовыми наполнениями;
- изложения и диктанты со звуковым сопровождением;
- аудиофрагменты литературных произведений.

Предлагаемые интерактивные учебные материалы реализуют новую дидактическую модель образования, предполагающую активную роль всех участников образовательного процесса и формирующую мотивированную компетентную личность, способную быстро ориентироваться в динамично развивающемся и обновляющемся информационном пространстве.

Преимуществом наглядных пособий является возможность максимально эффективно работать с самыми современными программно-аппаратными решениями по использованию мультимедиаресурсов. Интерфейс пособий максимально адаптирован для работы с интерактивной доской. Благодаря особому визуальному оформлению тематических экранов достигается высочайший уровень наглядности при изучении учебного материала.

Пособия мультиплатформенные и работают под управлением операционных систем WINDOWS®, LINUX® и macOS®.

2. Установка программы

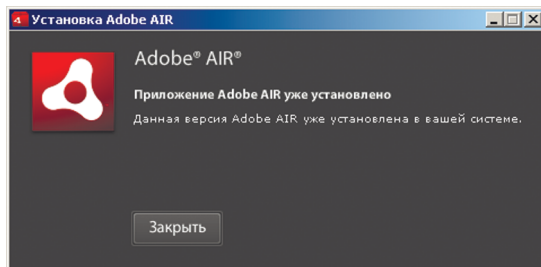
Пособие устанавливается и работает под любой из трех программных платформ: Windows®, Linux® и macOS®. Для работы пособия на компьютер пользователя предварительно устанавливается AdobeAIR® плеер. AdobeAIR® плеер устанавливается один раз при запуске первого пособия серии «Наглядная школа».

2.1. Платформа Windows®

Компакт-диск с пособием имеет функцию автозапуска. Просто вставьте диск в устройство для чтения компакт-дисков.

Через несколько секунд начнется установка программы. Если установка не запускается автоматически, откройте содержимое диска и запустите файл win_installer.exe. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

В процессе инсталляции на Ваш компьютер будет автоматически установлен специальный плеер AdobeAIR®. Если на Вашем компьютере уже был установлен плеер AdobeAIR® актуальной версии, инсталляционная программа выдаст соответствующее сообщение.



После установки AdobeAIR® плеера устанавливается непосредственно учебное пособие.

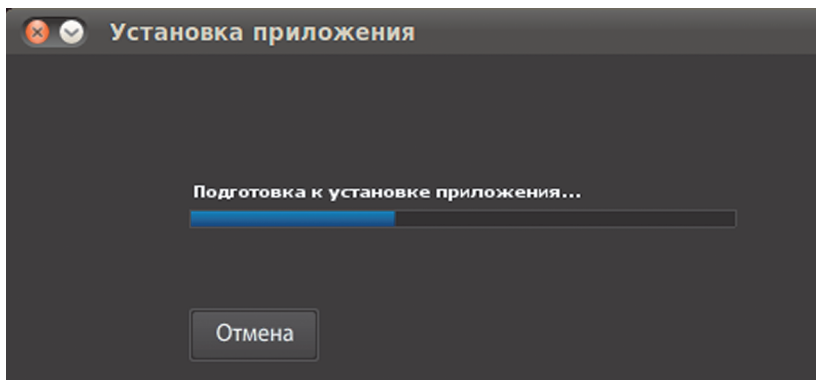
2.2. Платформа Linux®

При установке пособий под платформой Linux® могут возникнуть трудности с установкой AdobeAIR® плеера. В различных сборках Linux® потребуется выполнить различные процедуры, чтобы установить AdobeAIR® плеер. Но сразу после успешной установки AdobeAIR® плеера любое пособие серии «Наглядная школа» можно запустить «одним нажатием». Далее представлены описания действий для установки пособия под несколькими версиями сборок Linux®.

Сборка «UBUNTU 10.04»

1. Вставьте диск с программой в устройство для чтения компакт-дисков. Нажмите «Переход», либо откройте Файловый менеджер из меню программ.
2. Выберите пиктограмму компакт-диска.
3. В появившемся окне запустите двойным кликом мыши файл Linux Installer и следуйте указаниям, появляющимся на экране.

ВНИМАНИЕ!!! Во время установки в память компьютера разворачивается архивный файл. При этом никакие сообщения и индикаторы состояния процесса на экране не отображаются. Дождитесь появления экрана «Установка приложения».



ПРОБЛЕМЫ в последних версиях UBUNTU

В связи с тем что Adobe прекратил поддержку AIR для Linux®, в продуктах серии «Наглядная школа» используется последняя официальная версия AdobeAIR® плеера для ОС LINUX®.

В следующих за UBUNTU 10.04 сборках установка AdobeAIR® плеера требует «ручного» вмешательства.

Ниже приводится инструкция по установке:

- 1) Скачайте последнюю доступную версию AdobeAIR® плеера для Linux® по ссылке
<http://airdownload.adobe.com/air/lin/download/2.6/AdobeAIR®Installer.bin>
или скопируйте файл плеера с CD-диска «Наглядная школа».
- 2) В терминале введите последовательно:
`locate libgnome-keyring.so`

Далее для 64-х битной версии:

```
/usr/lib/x86_64-Linux®-gnu/libgnome-keyring.so.0
/usr/lib/x86_64-Linux®-gnu/libgnome-keyring.so.0.2.0
sudo ln -s /usr/lib/x86_64-Linux®-gnu/libgnome-keyring.so.0 /usr/lib/
libgnome-keyring.so.0
sudo ln -s /usr/lib/x86_64-Linux®-gnu/libgnome-keyring.so.0.2.0 /usr/lib/
libgnome-keyring.so.0.2.0
```

Для 32-х битной версии:

```
sudo ln -s /usr/lib/i386-Linux®-gnu/libgnome-keyring.so.0 /usr/lib/libgnome-
keyring.so.0
sudo ln -s /usr/lib/i386-Linux®-gnu/libgnome-keyring.so.0.2.0 /usr/lib/
libgnome-keyring.so.0.2.0
```

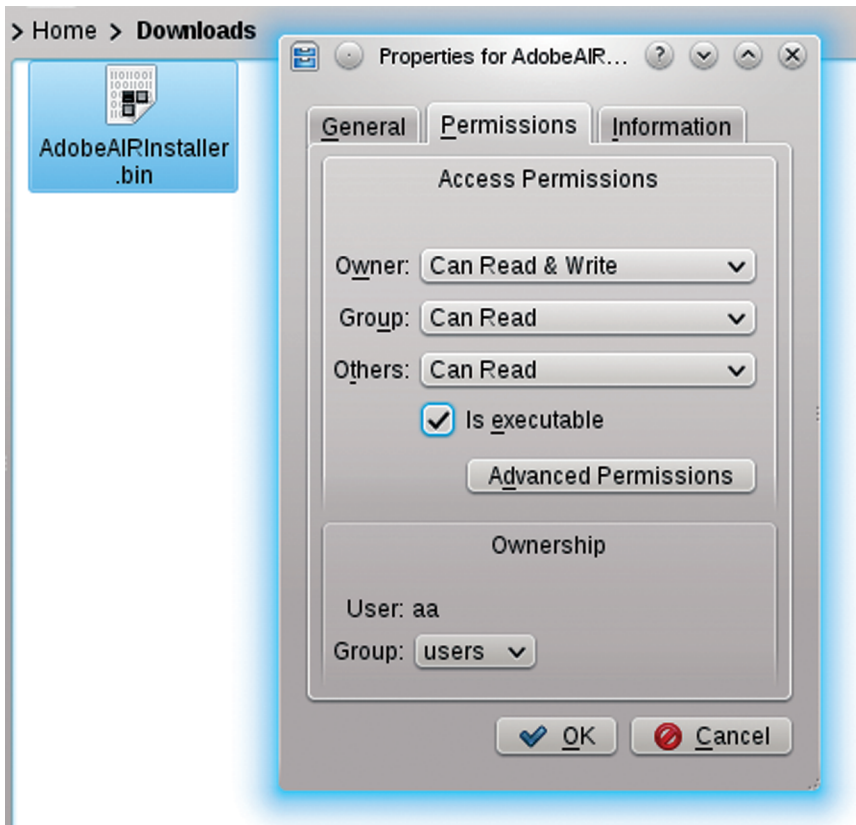
- 3) Запустите установку AdobeAIR:

```
sudo/AdobeAIR®Installer.bin
```

После успешной установки AdobeAIR® плеера запускайте файл `setup.air` – установку пособия «Наглядная школа».

Сборка «SUSE»

- 1) Скачайте последнюю доступную версию AdobeAIR® плеера для Linux® по ссылке
<http://airdownload.adobe.com/air/lin/download/2.6/AdobeAIR®Installer.bin>
или скопируйте файл плеера с CD-диска «Наглядная школа».
- 2) Придайте свойство исполняемого файла установщику AdobeAIR плеера (нажмите правой мышкой по установщику, свойства -> права доступа)



3) Запустите терминал, далее:

1 — войдите под root -> команда su. введите пароль администратора при запросе.

2 — последовательно доустановите 4 пакета следующими командами (необходимо подключение к Интернету и наличие инсталляционного DVD SUSE под рукой):

```
zypper install libasound2-32bit libgcc45-32bit libncurses5-32bit
(после этой или следующей команды может возникнуть запрос DVD, просто
вставьте DVD с дистрибутивом SUSE и нажмите y (y) и Enter.)
zypper install libxml2-32bit mozilla-nss-32bit mozilla-nspr-32bit gtk2-devel
zypper install libxml2-devel-32bit libxml2-devel libxslt-32bit rpm-32bit rpm-devel
zypper install libstdc++33-32bit libstdc++33-devel-32bit libgnome-keyring0-32bit
```

4) После завершения установок пакетов в командной строке пропишите путь к установщику AdobeAIR, либо просто перетащите его мышкой в консоль, сотрите кавычки и нажмите Enter.

После успешной установки AdobeAIR© плеера запускайте файл setup.air – установку пособия «Наглядная школа».

Сборка «DEBIAN»

- 1) Скачайте последнюю доступную версию AdobeAIR© плеера для Linux© по ссылке
<http://airdownload.adobe.com/air/lin/download/2.6/AdobeAIR@Installer.bin>
или скопируйте файл плеера с CD-диска «Наглядная школа».
- 2) Установите AdobeAIR плеер, используя командную строку:
`sudo/home/AdobeAIR@Installer.bin`

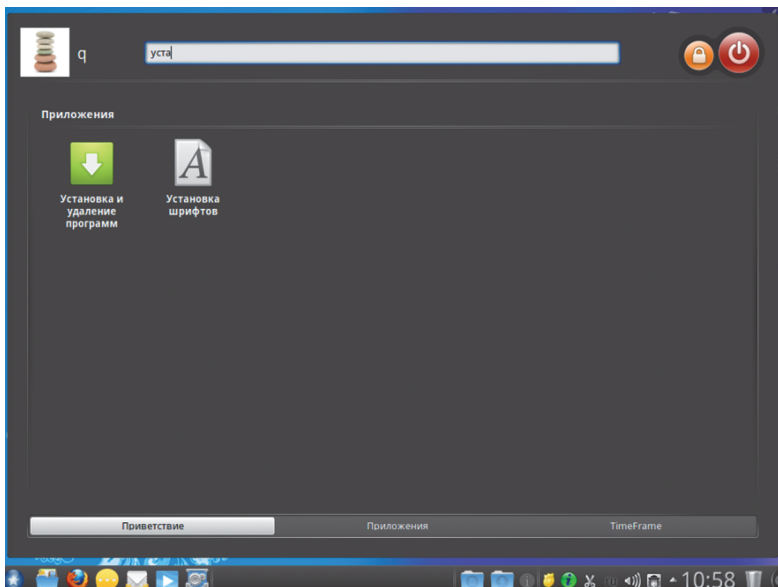
Здесь home — путь, по которому расположен загруженный файл AdobeAIR@Installer.bin.

После успешной установки AdobeAIR© плеера запускайте файл setup.air — установка пособия «Наглядная школа».

Сборка «EduMandriva» (использование эмулятора Wine)

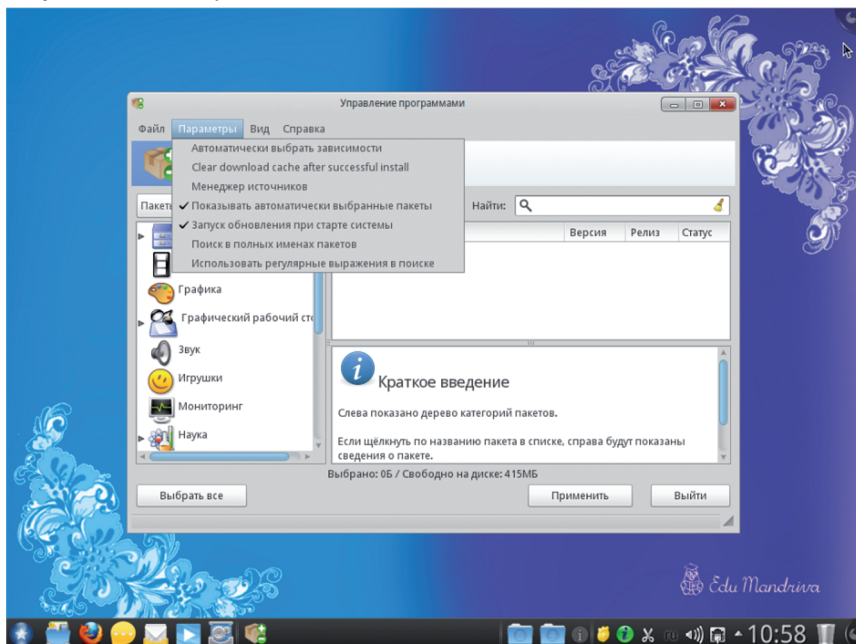
В тех системах, где по различным причинам невозможна установка нативного линуксового бинарника AdobeAIR Installer — существует возможность установить бинарник от версии для Windows, не нарушая лицензий и не устанавливая ее саму. Для этого удобнее всего воспользоваться пакетным менеджером для установки в автоматическом режиме эмулятора Wine.

Кнопка «Пуск» — «Установка и удаление программ».

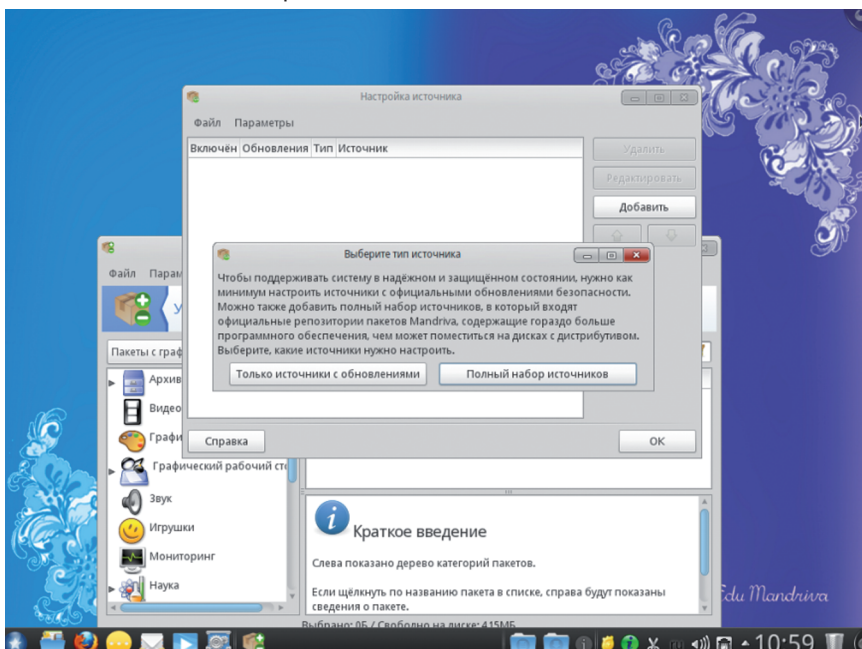


Здесь нужно убедиться, что подключены необходимые репозитории и есть доступ к Интернету. Также необходимо наличие свободных 300 Мб на жестком диске.

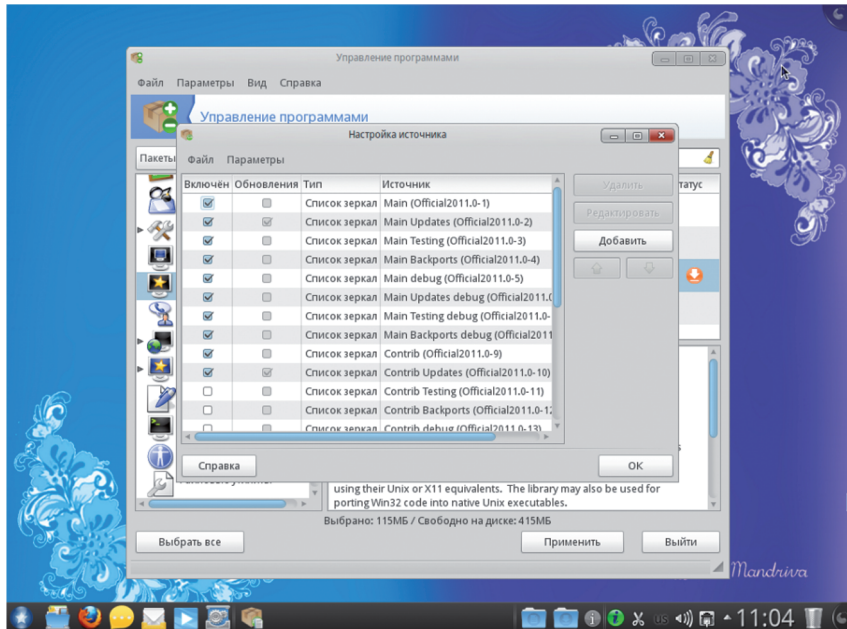
Пункт «Менеджер источников».



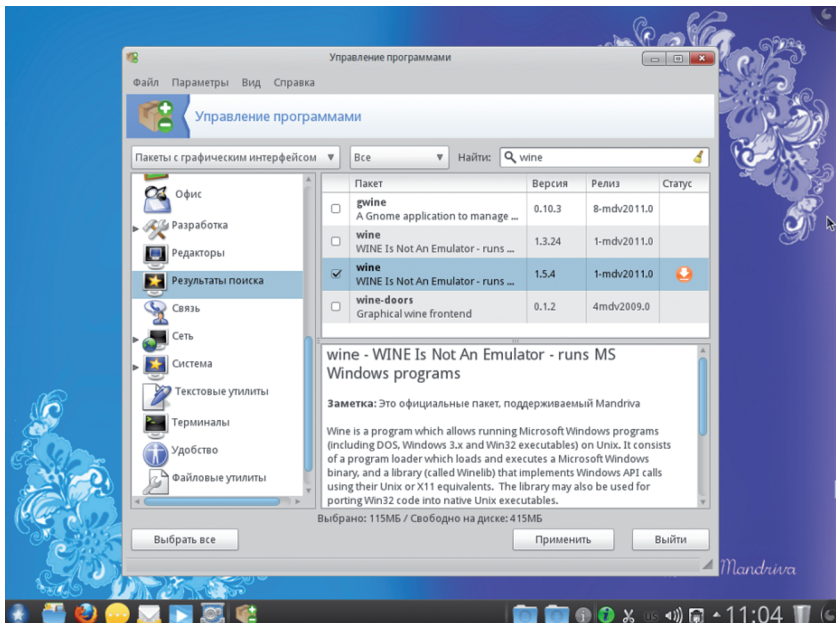
Указать «Полный набор источников».



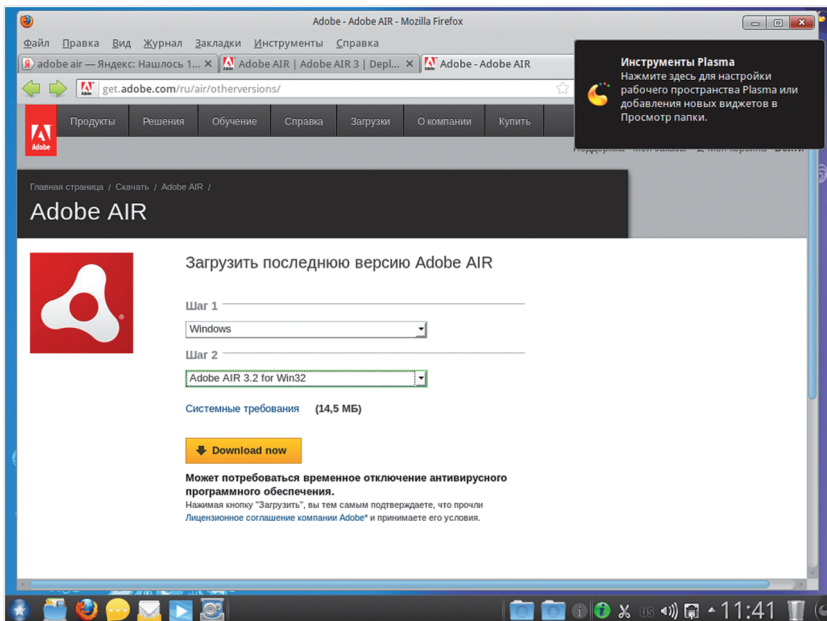
Проставьте галочки на источниках Main, как на скриншоте.



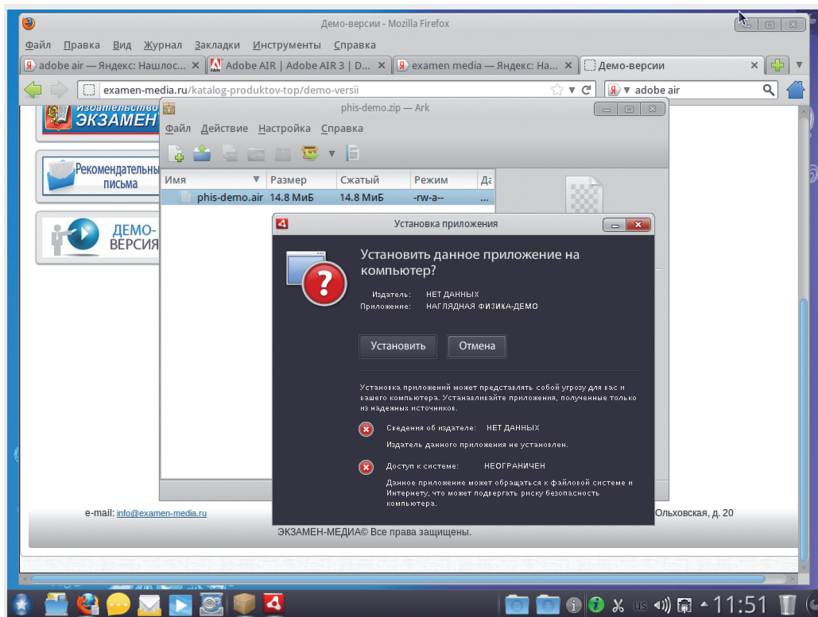
Далее в окне поиска пакетов напишите Wine и установите последнюю версию из доступных.



Теперь можно устанавливать Adobe AIR для Windows.



После успешной установки AdobeAIR® плеера запускайте файл setup.air — установку пособия «Наглядная школа».

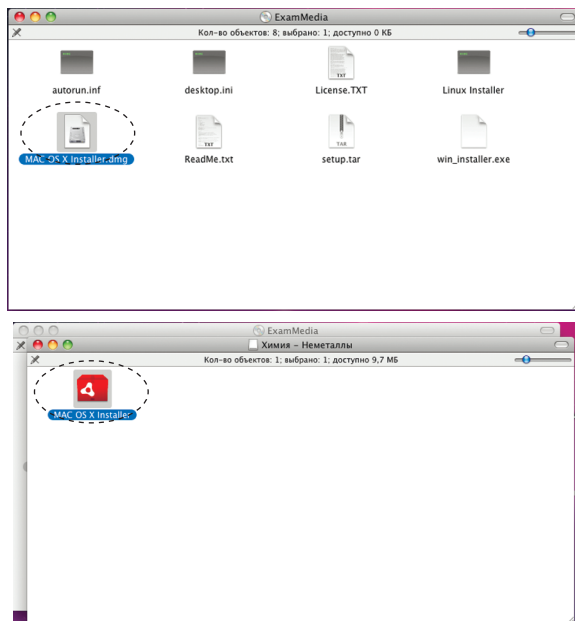


2.3. Платформа macOS®

1. Вставьте компакт-диск с программой в устройство для чтения компакт-дисков. Нажмите появившуюся на рабочем столе иконку, обозначающую CD-диск.



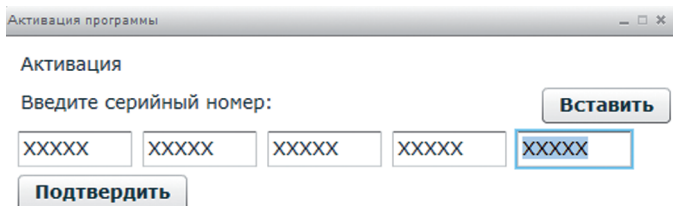
2. В появившемся окне двойным щелчком запустите распаковщик архива macOS Installer, а затем — полученный после распаковки файл.



3. Следуйте указаниям, появляющимся на экране.

2.4. Активация

При первом запуске Пособие требует активации для доступа к материалам.



Введите серийный номер диска (указан внутри упаковки с диском).

При правильном вводе серийного номера происходит активация, и пособие автоматически запускается.

После правильной установки и активации пособие может быть запущено ярлыком на рабочем столе или ярлыком с соответствующим названием в группе установленных приложений «**ЭКЗАМЕН-МЕДИА**».

2.5. Деактивация

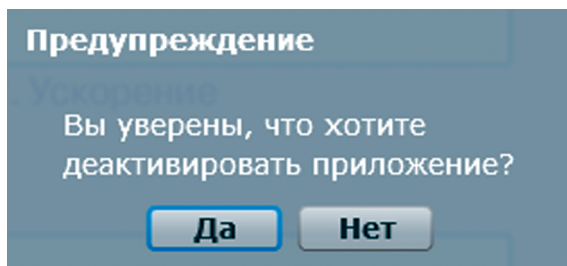
В пособия версии 2 и старше добавлена функция деактивации.

Кнопка деактивации находится в правом верхнем углу экрана (под кнопкой «закрыть»).



Функция деактивации доступна в любой момент работы с приложением.

После нажатия кнопки «деактивировать» открывается окно подтверждения.



Деактивация позволяет аннулировать активацию пособия. После деактивации пользователь может установить и активировать пособие на другом компьютере.

Для переноса пособия на другой компьютер с сохранением количества использованных активаций необходимо:

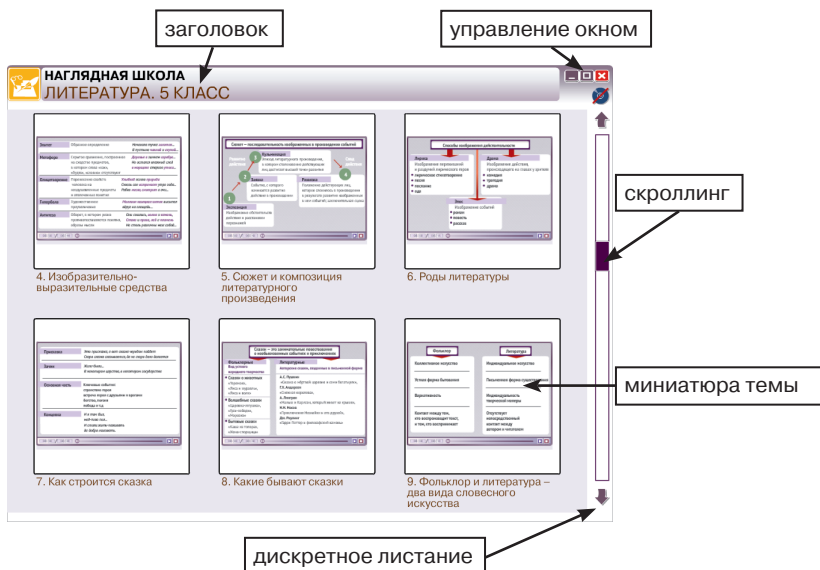
- 1 — деактивировать пособие на данном компьютере,
- 2 — установить пособие на другом компьютере и активировать его.

3. Структура и функциональные возможности

3.1. Оглавление пособия

После успешной активации открывается оглавление пособия. В оглавлении представлены миниатюры тематических модулей. Они расположены в соответствии с темами, изучаемыми в течение учебного года.

СТРУКТУРА «ОГЛАВЛЕНИЯ»



Заголовок может содержать название диска, принадлежность к серии (в виде ярлыка дисциплины), предметную область, тему экрана или формулировку задания.




В правой части Заголовка располагаются кнопки **Управление окном**.

Навигация (передвижение) по оглавлению осуществляется двумя способами:

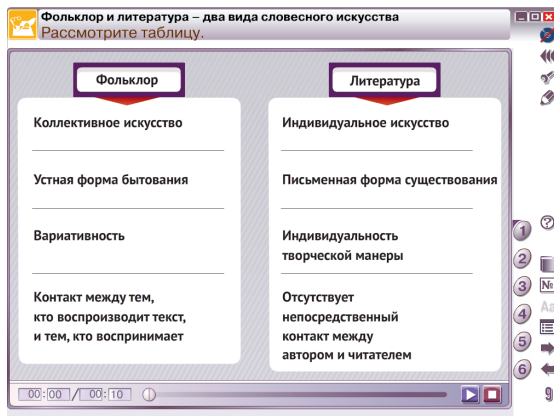
- 1) скроллинг — перемещение ползунка в вертикальной полоске справа;
- 2) дискретное листание — нажатие стрелок «вверх/вниз», которые «перелистывают» миниатюры тематических модулей на один ряд вверх или вниз.

НАГЛЯДНАЯ ШКОЛА
ЛИТЕРАТУРА 5 КЛАСС

Стихотворные размеры
Рассмотрите таблицу.

-  — свернуть окно
-  — уменьшить окно
-  — закрыть окно

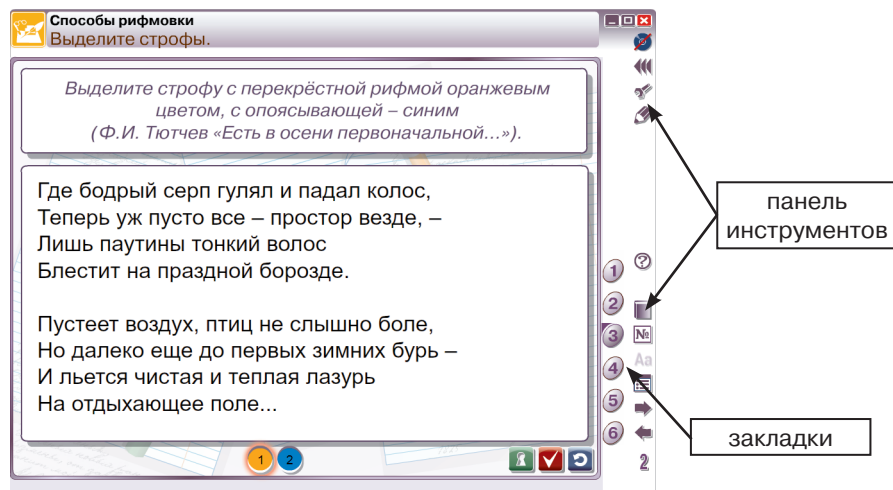
При нажатии на миниатюру выбранного тематического модуля можно перейти на его полноэкранный вид.



3.2. Тематический экран

Тематический модуль содержит информацию по учебной теме.

Каждый тематический модуль может состоять из одного или нескольких тематических экранов, перейти на которые можно нажав на номер выбранной **Закладки**.



При работе с тематическими экранами можно использовать кнопки на **Панели инструментов**.

3.3. Панель инструментов

В панель инструментов входит целый ряд кнопок, которые предоставляют пользователю разнообразные функциональные возможности.



Кнопка **Перемещение панели** — позволяет переносить панель инструментов из правой в левую сторону тематического экрана и обратно. Эта функция позволяет сделать более комфортным положение панели инструментов для конкретного расположения интерактивной доски или для тех, у кого левая рука является ведущей (для левшей).



Кнопка **Конструктор** — открывает окно конструктор. При этом окно тематического модуля закрывается. Конструктор является мощным инструментом в руках педагога-новатора, с его помощью предоставляются практически неограниченные возможности для реализации профессиональных способностей учителя и его творческой одарённости. Особенности и основные приемы работы с этим уровнем наглядного пособия будут подробно рассмотрены в разделе «КОНСТРУКТОР».



Кнопка **Рисование** — открывает панель с различными инструментами для рисования. При нажатии кнопок 1, 2, 3 и 4 поверх тематического экрана появляется прозрачный или белый экран, на котором пользователь рисует. При этом все активные элементы (кнопки или области) на тематическом экране перестают работать. Чтобы вернуть им активность, необходимо закрыть панель рисования. При этом все нарисованное сохраняется.



— красный карандаш, рисование красных линий



— синий карандаш, рисование синих линий



— ластик, стирает нарисованное



— белый фон, делает белым или прозрачным фон для рисования



— очистить, полное удаление нарисованного



Кнопка **О программе** — открывает краткий справочник пользователя.



Кнопка **Иллюстрации** — открывает иллюстрированный справочник к содержанию тематического экрана (в пособии по литературе).



Кнопка **Задачник** — открывает комплект задач или заданий по изучаемой теме. В пособие включены задания к каждой теме, они могут применяться учителем (для работы с классом) и учеником (для самоконтроля).



Кнопка **Оглавление** — переход к «Оглавлению» пособия.



Кнопки **Следующий/Предыдущий** — это кнопки листания страниц в наглядном пособии, они используются для перехода на другие темы.

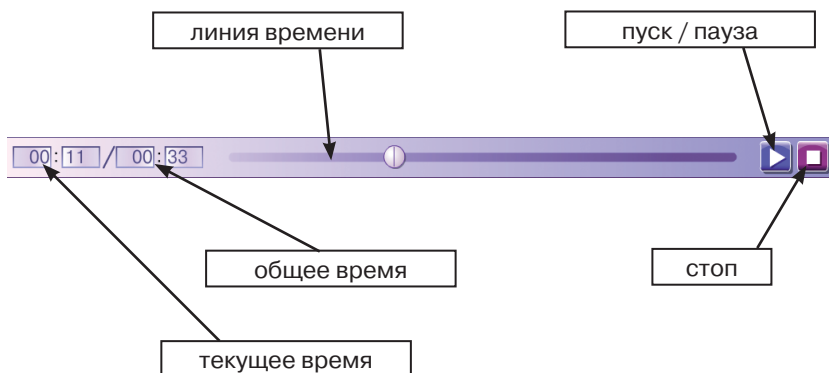


Кнопка **Номер** — указывает на номер открытого тематического модуля.

3.4. Стандартные кнопки экранов

На самом тематическом экране (рабочая область тематического экрана) отображаются стандартные кнопки:

Плеер предназначен для проигрывания анимации или звука.



Правильный ответ. При нажатии пользователь имеет возможность посмотреть все правильные ответы задания.



Проверка. Кнопка позволяет проверить правильность выполненного задания.



Сброс. Выполняет одну из двух функций:

- 1) убирает с экрана все выполненные действия, то есть переводит задание в первоначальное состояние;
- 2) генерирует новый вариант данного задания.



Скроллинг — плавная или дискретная прокрутка экрана.

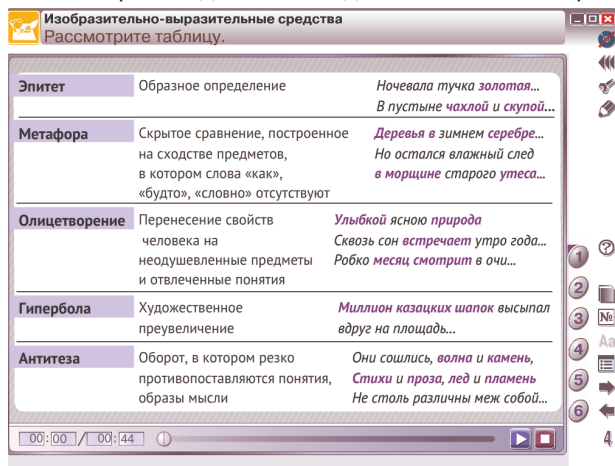
4. Работа с программными шаблонами тематических экранов

В Рабочей области тематического экрана отображаются программные шаблоны, которые можно условно разделить на три типа – информационные, практические и контрольные.

4.1. Информационные шаблоны

Информационные шаблоны позволяют с помощью мультимедиа (изображения, текста, видео, аудио, анимации) наглядно и доступно представить изучаемый материал.

Анимация — воспроизведение последовательности изображений.



Для работы с анимацией используется стандартная панель управления с кнопками «пуск/пауза» и «стоп».

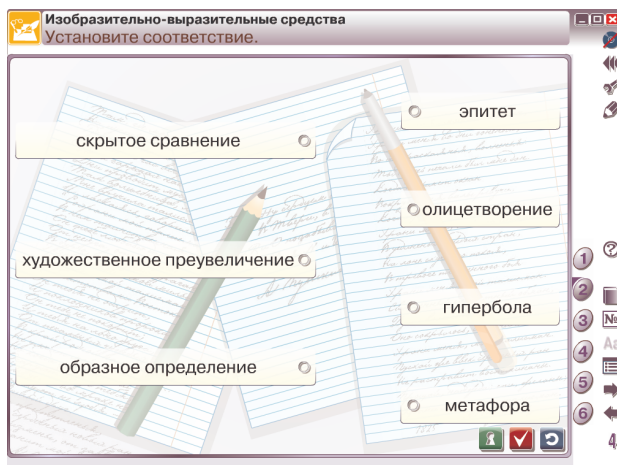
4.2. Практические шаблоны

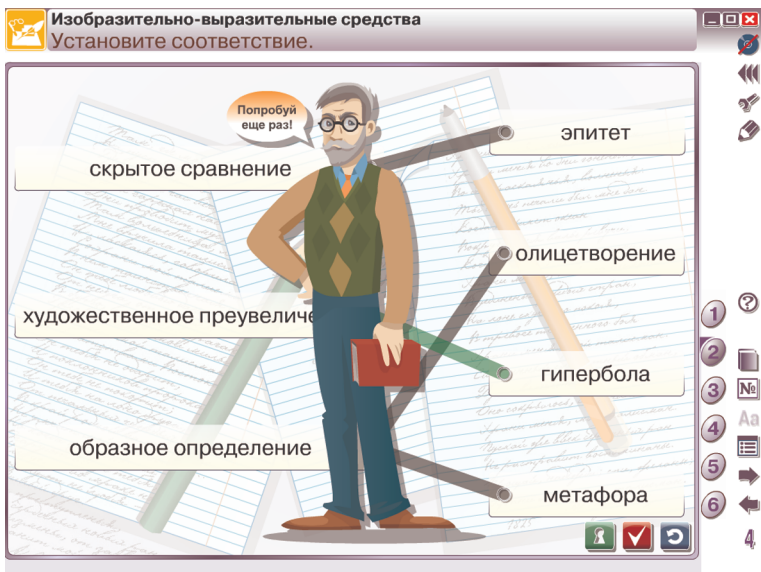
Практические шаблоны — это типовые практические задания, цель которых активизировать процесс обучения.

Практические шаблоны, реализованные в пособии «Наглядная школа. Русский язык», представлены в нескольких видах:

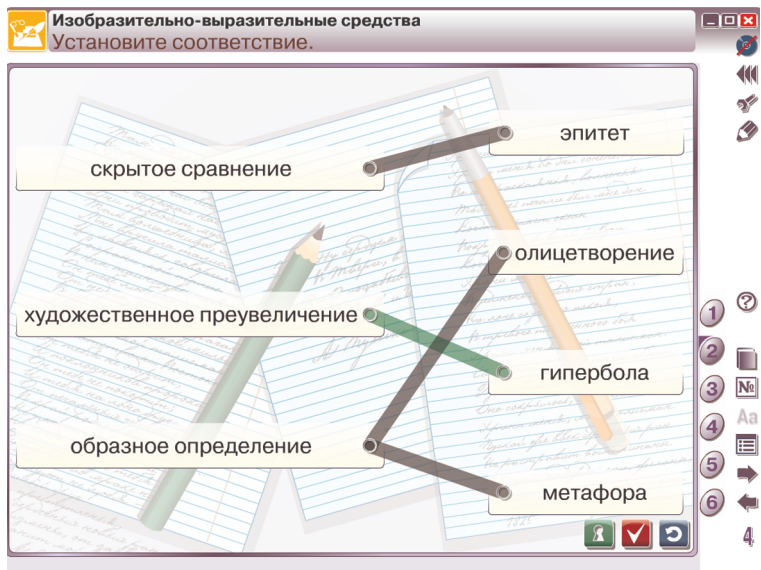
1. Соединение — пользователь соединяет между собой соответствующие точки.

Для соединения точек следует установить стилус на выбранной точке и переместить ко второй выбранной точке. При этом за стилусом будет «тянуться» линия.





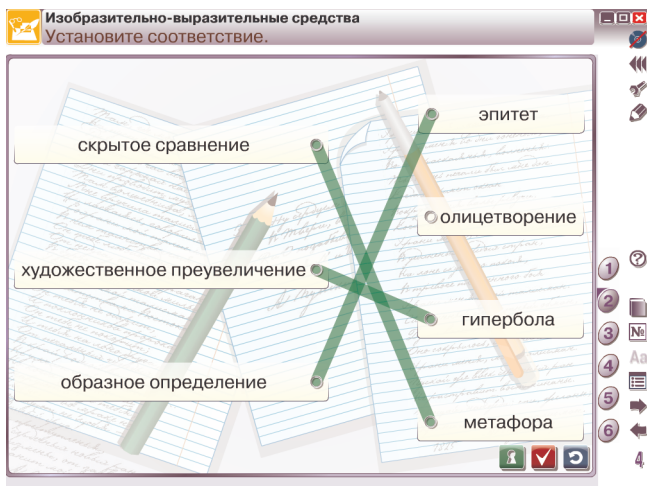
Проверить выполненное задание можно нажав на кнопку «Проверка».



Появившийся «интерактивный агент» убирается с экрана простым нажатием на него.

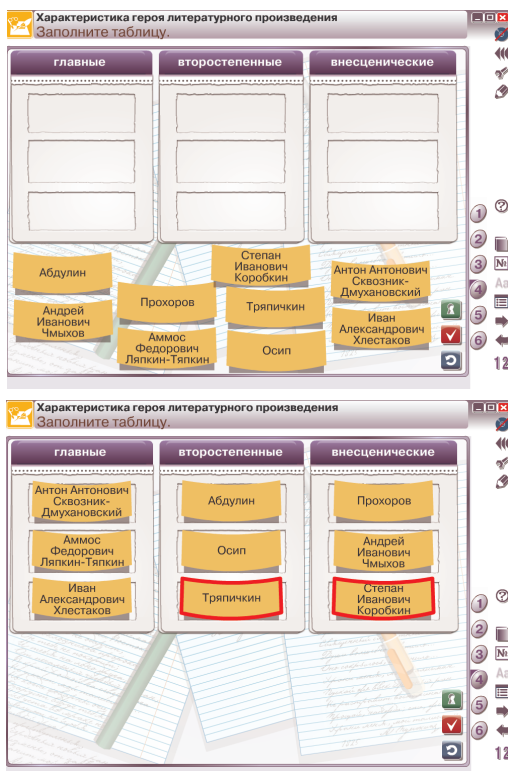
При этом ответ (линии соединений) остаются. Правильные линии окрашиваются в зелёный цвет, а неправильные остаются серыми.

Можно удалить линию, нажав на неё стилусом.



В случае затруднения пользователь имеет возможность посмотреть все правильные ответы, нажав на кнопку «Правильный ответ».

2. Заполнение таблицы — распределение по столбцам отдельных слов.



Для заполнения таблицы переместите слово в выбранный столбец.

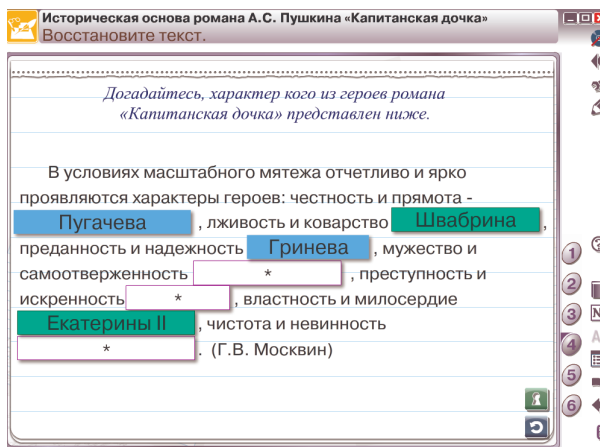
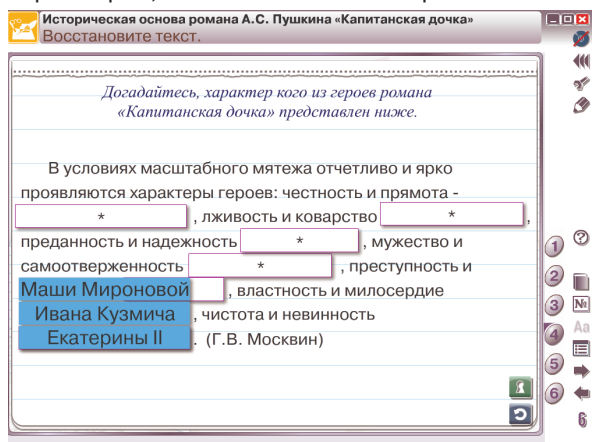
При нажатии «Проверка» неправильно установленные слова обводятся красной рамкой.

Если все слова установлены правильно, то появится «интерактивный агент». Результаты выполненного задания изменить можно двумя способами:

- переместите установленное слово за пределы столбца, при этом слово будет автоматически помещено в исходное положение;
- нажмите кнопку «Сброс».

3. Выпадающий список — выбор ответа из нескольких вариантов.

- При нажатии на элемент со звёздочкой раскрывается область с вариантами ответов, пользователю следует нажать на выбранный вариант. Если вариант выбран верно, то планка с текстом окрашивается в зелёный цвет.



Кнопка «Проверка» на шаблоне «Выпадающий список» отсутствует, так как каждый правильно выбранный вариант окрашивается зеленым цветом.

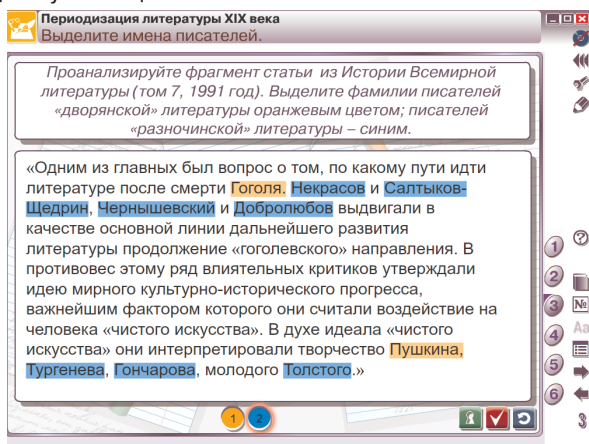
4. Маркировка текста — выделение текста цветом.

Пользователю предоставляется возможность с помощью стилуса выделить в тексте слово, часть слова, орфограмму или всё предложение.

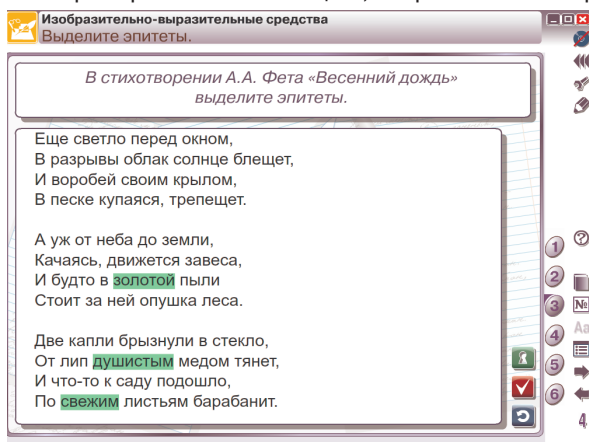
Важно! Захват области выделения должен включать полностью слово или слово с союзом. При выполнении задания, где требуется выделить полностью всё предложение, следует помнить: пунктуация в конце предложения является его частью! Поэтому выделение должно включать и пунктуацию.

В пособии шаблон «маркировка текста» реализован в двух видах:

- На экране текст. Внизу расположены краски с некоторым набором цветов. Задача пользователя, выделить текст по условию задания, выбирая поочерёдно нужный цвет.



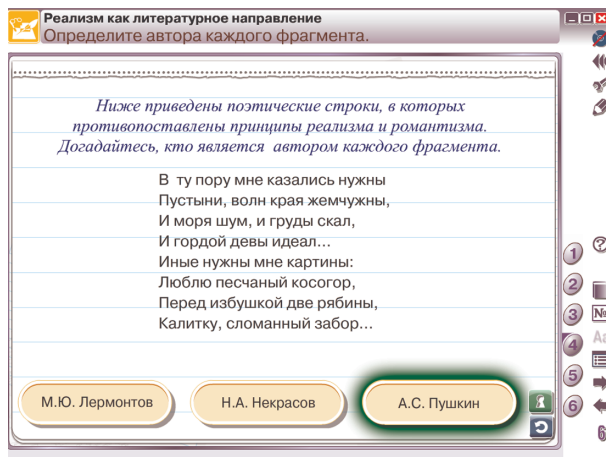
- На экране текст. Задача пользователя — с помощью стилуса выделить обычным способом нужный ответ по условию задания. Выделенный текст после выполнения задания окрашивается в жёлтый цвет, при проверке правильный ответ приобретает зелёный цвет, неправильный — красный цвет.



Проверка и сброс выполненного задания происходит с использованием стандартных кнопок.

5. Соответствие — выбрать одно из утверждений для текста.

На экране текст и утверждения к тексту в рамке.



Выберите утверждение и нажмите на него стилусом. Правильное утверждение подсвечивается зеленой рамкой, неправильное — красной.

6. Последовательность — размещение объектов в правильном порядке.

На экране несколько планок с текстом.

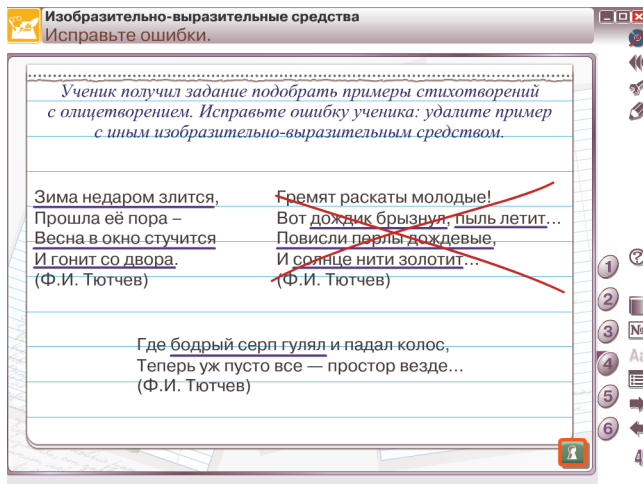


Планки необходимо расставить в определённой последовательности (сверху вниз).

Пользователь захватывает планку и перемещает на выбранное место.

При проверке ответа неправильно установленные планки подсвечиваются красной рамкой.

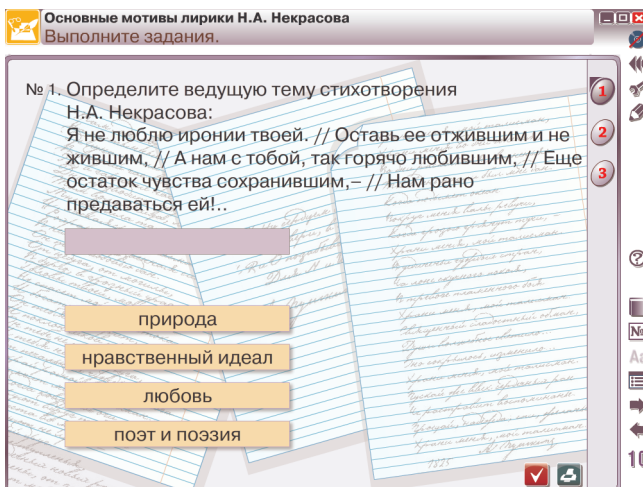
7. Графическое выделение и Исправление ошибки — выполнение заданий с использованием кнопки «Рисование» (см. «Панель инструментов»).



- На экране задание с текстом. Пользователь может выполнить необходимые записи и подрисовки с помощью «карандаша» и сравнить свой ответ с правильным вариантом, нажав «правильный ответ».

Кнопка «правильный ответ» показывает ответ или скрывает его (при повторном нажатии).

8. Подстановка — перемещение дополнительных или недостающих частей слова, графических обозначений и т.д. в нужные позиции.



Требуется переместить выбранное в пустую рамку.

9. Кроссворд



На экране кроссворд. Задания к нему отображаются при нажатии на значок с вопросительным или восклицательным знаком.

В правом столбце расположен алфавит, буквы которого можно поочередно перемещать в строку или столбец кроссворда. Ниже под алфавитом располагаются две панели:

- Панель с вопросами — открывает часть букв слова.




- Панель «АБВ» — открывает все буквы слова, которые нужно расставить в правильной последовательности.

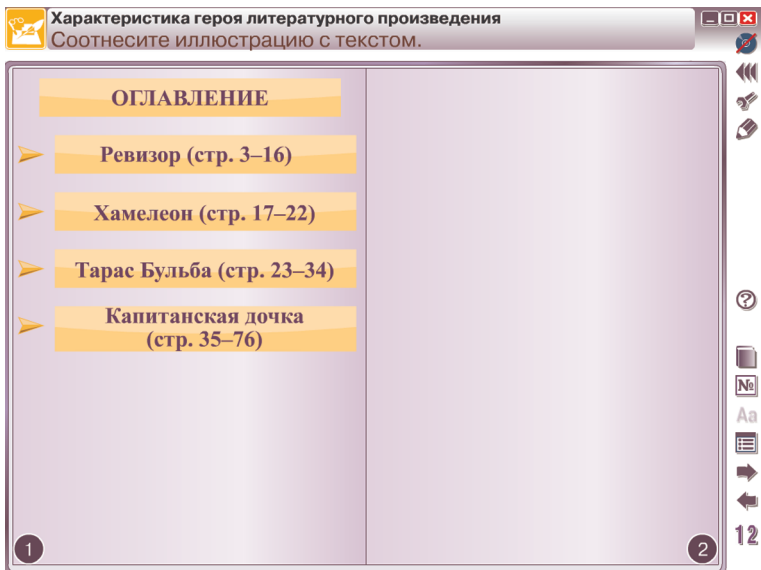


10. Иллюстрации

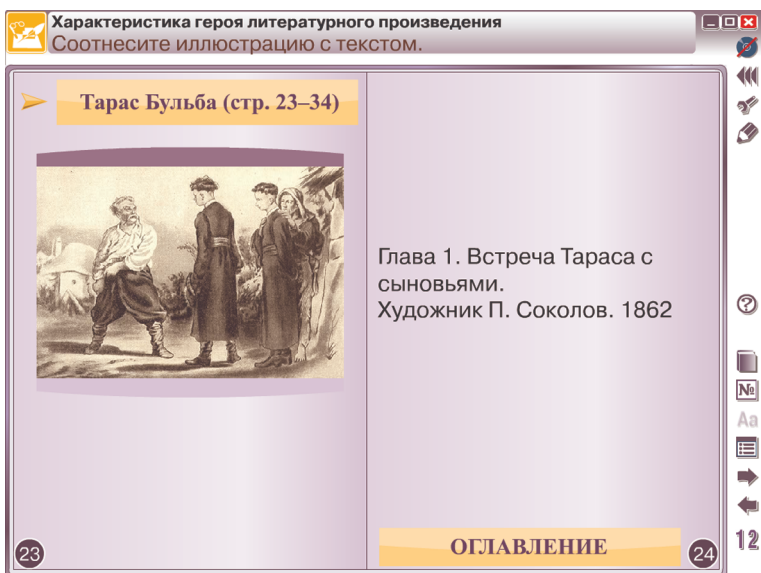


Картинки, зарисовки к художественным произведениям можно открыть с помощью кнопки .

Страница с иллюстрациями листается как книга: кликните на правый нижний угол страницы.

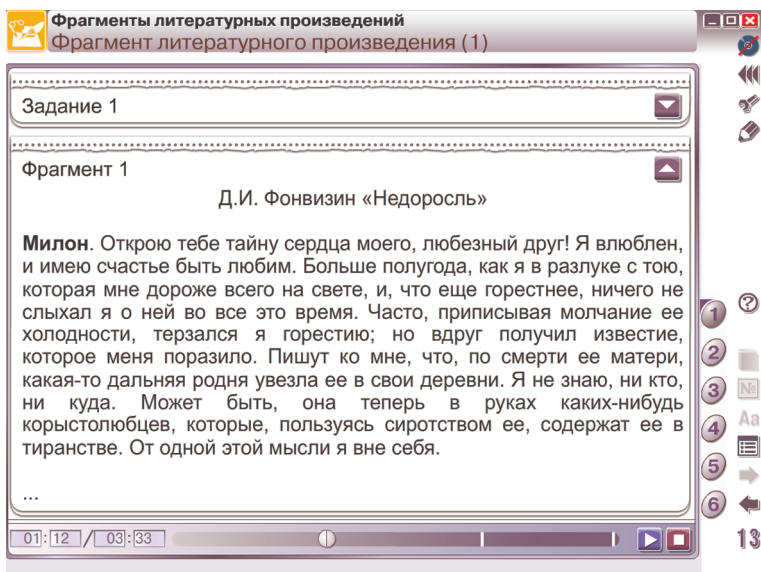


При переходе к нужной иллюстрации выберите (кликните) название.



Перейти к Оглавлению — нажмите «оглавление».

11. Аудио плеер для прослушивания фрагментов произведений



Компонент представляет собой проигрыватель звука, разделённого на фрагменты; на линии времени поставлены соответствующие метки. Количество меток указывает количество фрагментов. Можно прослушивать последовательно все фрагменты, можно выбрать любой фрагмент, нажав на нужную метку.




Запускает воспроизведение звука.




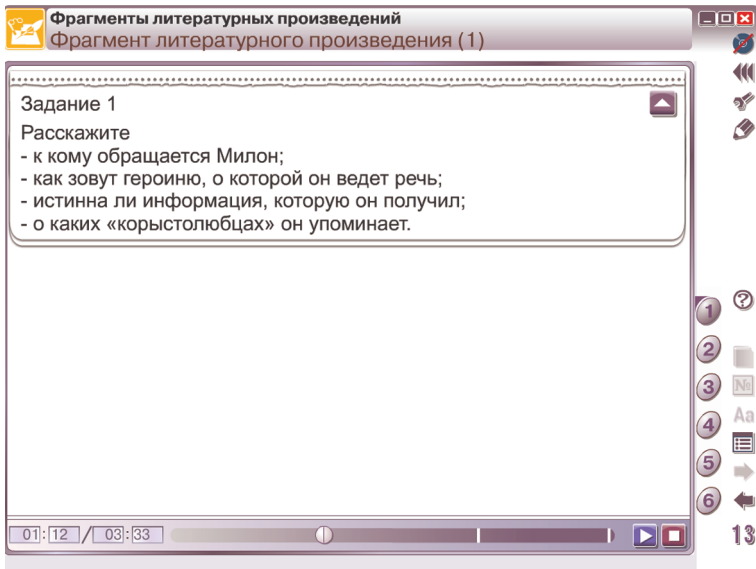
Приостанавливает воспроизведение звука.



Останавливает воспроизведение звука. Указатель временной шкалы перемещается в самое начало.

При нажатии на кнопку «пуск» проигрывается фрагмент до следующей метки, затем проигрывание останавливается, можно приступить к выполнению задания (нажмите .

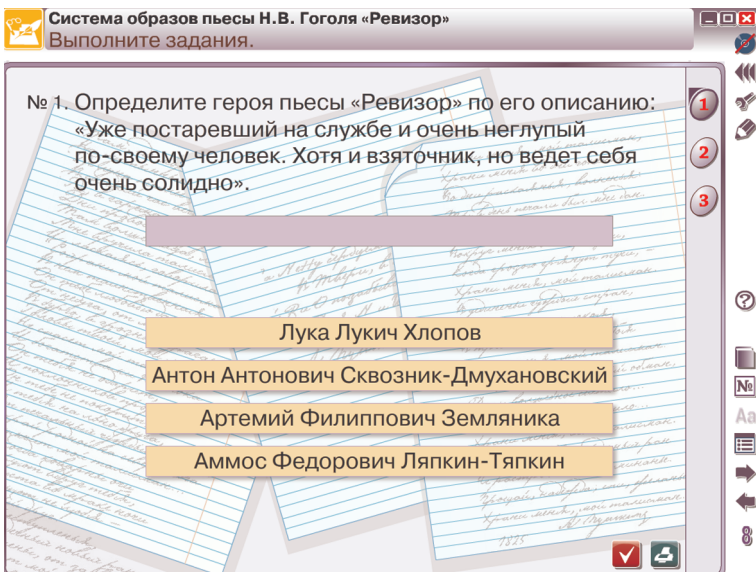
В раскрываемых планках показываются задания и часть произведения, соответствующие проигрываемому фрагменту. Если фрагмент текста нужно скрыть, то нажмите кнопку  на строке «фрагмент».



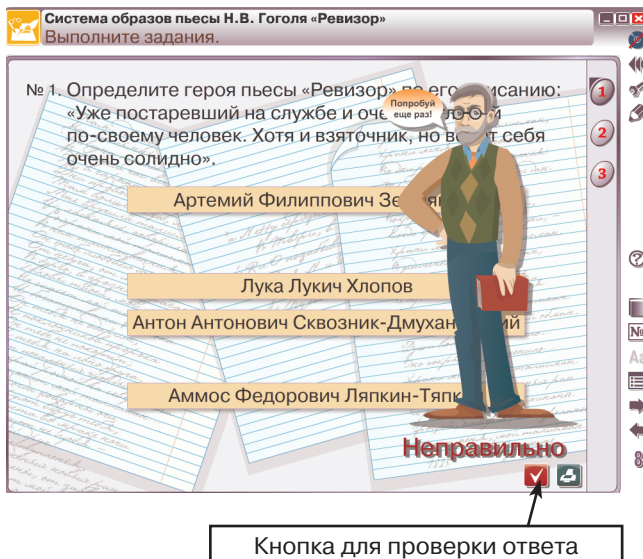
Возврат к началу произведения осуществляется кнопкой «стоп» .

4.3. Контрольные шаблоны (Задачник)

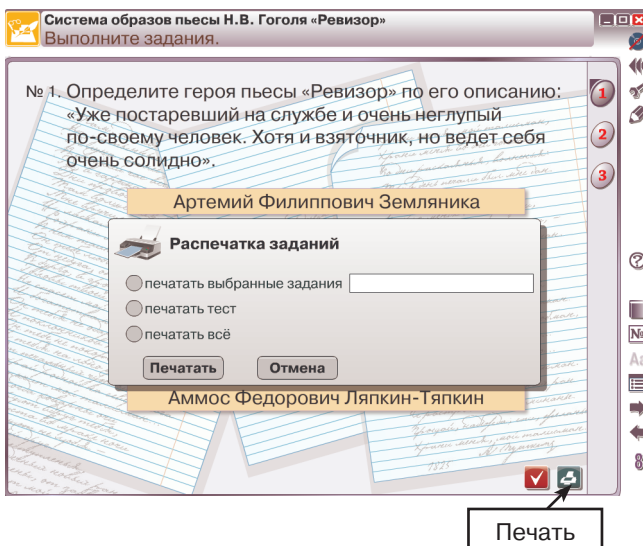
Задачник относится к третьему типу программного шаблона — контрольному.



Работа с задачиком позволяет учителю использовать различные формы контроля знаний. Если выполнение каких-либо заданий вызывает затруднения, можно разобрать предлагаемые решения и записать рассуждения с помощью инструментов «Рисования». Задания наглядного пособия можно использовать для развития познавательных способностей, повышения эффективности запоминания и закрепления учебного материала.

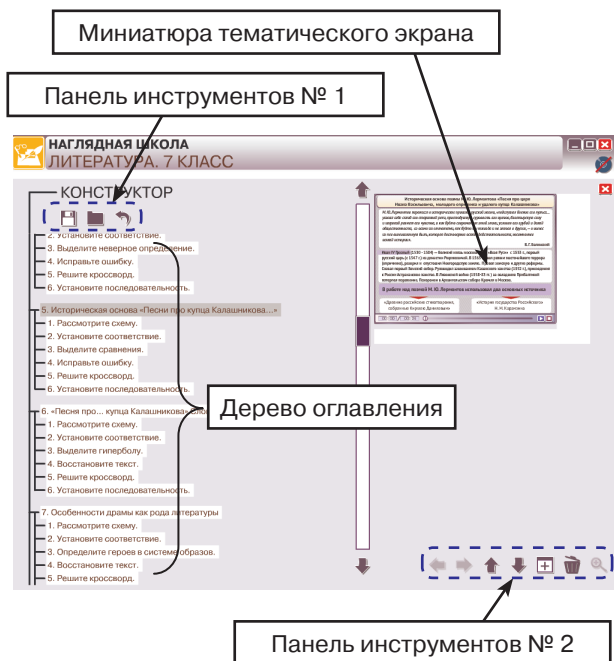


Для распечатки заданий предусмотрена кнопка «Печать».



4.4. Конструктор

Конструктор — важная отличительная особенность пособий серии «НАГЛЯДНАЯ ШКОЛА». Этот модуль позволяет выстраивать индивидуальные траектории обучения с учетом творческого потенциала педагога, особенностей подготовки учащихся, уровня их знаний и конечных целей образования.



«Конструктор» в наглядном пособии позволяет применять в педагогической практике обучающие средства мультимедиа в соответствии с потребностями каждого конкретного преподавателя, создавать собственные мультимедиаобъекты и размещать их в содержании пособия для решения современных общепедагогических задач.

Конструктор размещен в отдельном рабочем окне, открыть которое можно с помощью кнопки «Конструктор».

Работа с Конструктором позволяет:

- изменять структуру тематических экранов;
- переименовывать тематические экраны;
- изменять иерархию объектов;
- создавать новые экраны с различными изображениями, клипами и текстовыми полями.

Рабочее окно «Конструктор» состоит из дерева оглавления, миниатюр тематических экранов и инструментов управления.

Дерево оглавления — это заголовки тематических модулей и соответствующих им экранов.

5. Историческая основа «Песни про купца Калашникова...»

1. Рассмотрите схему.
2. Установите соответствие.
3. Выделите сравнения.
4. Исправьте ошибку.
5. Решите кроссворд.
6. Установите последовательность.

Редактирование заголовка активного тематического экрана осуществляется стандартно.

Миниатюра тематического экрана появляется при выборе темы в дереве оглавления.

Примечание: нумерация тематических модулей и закладок в «Оглавлении» пособия поддерживается автоматически.

Инструменты управления. В Конструкторе представлены две панели инструментов.

Панель инструментов № 1 — расположена в верхней области рабочего окна над деревом оглавления.



Кнопка Сохранить — сохраняет изменения, внесенные в пособие, в отдельном файле;



Кнопка Загрузить — загружает изменения из ранее сохраненного файла;



Кнопка Сброс — возвращает пособие в первоначальное (оригинальное) состояние.

Панель инструментов № 2 — расположена в нижней части рабочего окна под миниатюрами тематических экранов.

Эта Панель инструментов является основным средством редактирования материалов наглядного пособия.



Кнопки **На уровень выше** и **На уровень ниже** используются для изменения уровня любого тематического экрана в структуре «Оглавления» пособия.

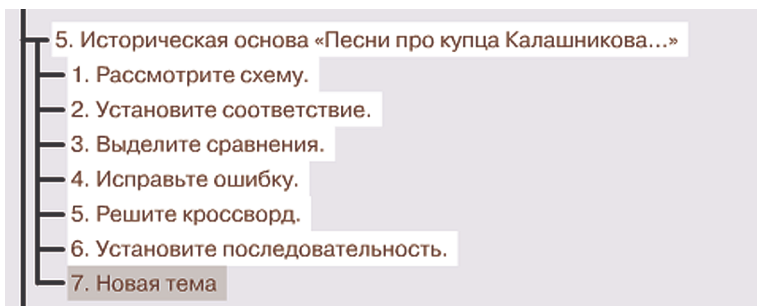
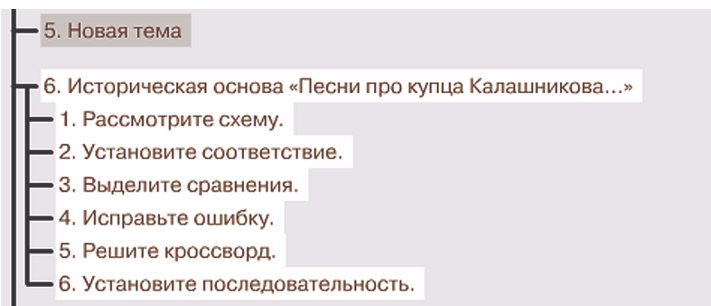
К примеру, любой тематический экран может быть вынесен как отдельный тематический модуль. В этом случае следует нажать кнопку «На уровень выше», тематический экран переместится над текущим модулем. Если нажать кнопку «На уровень ниже», любой тематический экран перейдёт в предыдущий модуль и займёт последнее место в списке экранов.



Кнопки **Вверх** и **Вниз** изменяют положение любого тематического модуля или экрана в дереве оглавления пособия. Следует отметить, что тематические экраны модуля перемещаются только «внутри» текущего модуля.



Кнопка **Добавить объект** приводит к созданию нового тематического экрана, в этом случае новый экран будет именоваться «Новая тема». Далее он может быть переименован и поставлен в нужное место дерева оглавления.



Кнопка **Удалить объект** приводит к удалению выделенного тематического экрана из дерева оглавления пособия.



Кнопка **Редактировать** открывает окно для работы с выделенным тематическим экраном.

4.5. Редактирование экрана

Режим **редактирования** имеет свою панель инструментов.



Кнопка **Режим «Скрыть»** позволяет редактировать текущий тематический экран для режима Скрыть.

Важно помнить, что с помощью этой кнопки создаётся второй экран, который будет сменять текущий. Он формируется следующим образом:

1. Нажать Режим «Скрыть» — появится окно, в заголовке которого написано **Режим СКРЫТЬ**. При этом полностью дублируется основной тематический экран.
2. Редактировать те объекты, которые в скрытом режиме будут появляться на экране или удаляться с экрана.



Кнопка **Добавить объект** позволяет создавать новый тематический экран.

Примечание: В тематический экран можно добавить объект трех типов: ТЕКСТ, ГРАФИКА и ВИДЕО.



В типологию ГРАФИКА включены статичные и динамичные изображения в формате JPG, GIF, PNG, а также в векторном формате SWF. В случае добавления SWF-объекта его анимационное, звуковое или интерактивное наполнение сохраняется. В качестве ВИДЕО можно добавлять файлы в формате FLV.



Кнопка **Удалить объект** позволяет убрать объект с тематического экрана.



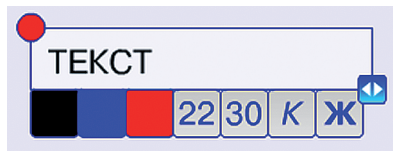
Кнопка **Закрыть редактирование** возвращает пользователя на экран Конструктора.

4.6. Формирование нового тематического экрана

Используя Панель инструментов № 2, создайте новую тему и нажмите кнопку Редактировать.

На чистый лист тематического экрана можно добавить различные объекты. Для этого нажмите **Добавить объект** и в списке выберите тип объекта.

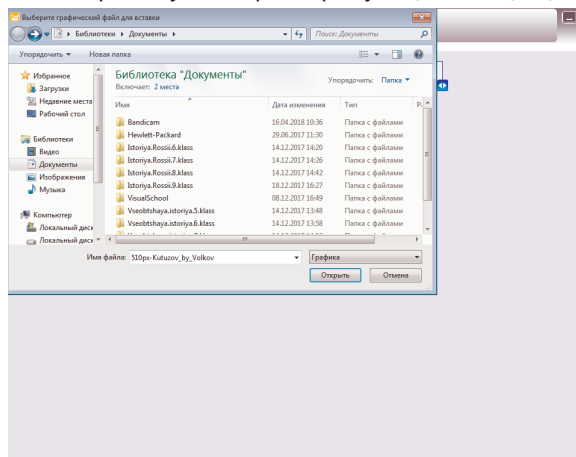
ТЕКСТ — в поле окна появляется текстовый контейнер (объект с рамкой и красной точкой). Его можно переместить в любое место тематического экрана. Перемещение осуществляется с помощью красной точки в верхнем левом углу. Изменение ширины текстового контейнера производится с помощью стрелок в правом нижнем углу. Размер текстового контейнера изменяется в соответствии с размером текстового фрагмента. Высота текстового элемента устанавливается автоматически по установленной ширине контейнера (слова автоматически переносятся на другие строки).



Текст может вводиться:

- одним из трёх предложенных цветов (черный, синий, красный);
- одним из двух предложенных размеров (22, 30);
- одним из трёх стилей (обычный, курсив, жирный).

ГРАФИКА, ВИДЕО — в поле окна появляется диалоговое окно Выберите графический файл для вставки. Это окно является проводником, с помощью которого можно выбрать нужный файл: рисунок, анимацию, видео.



На плакате можно разместить рисунки из файлов в формате PNG, GIF, JPG или клип SWF. SWF-клип может содержать анимацию, аудиоматериал, интерактивность. Всё активное медиасодержимое такого клипа сохраняется. Для SWF-клипа, содержащего на основной линейке времени несколько кадров (анимация или звук), а также для видео (файл в формате FLV) автоматически создается панель управления проигрыванием, содержащая кнопки Пуск/Пауза/Стоп.



Важно! В именах файлов, размещаемых на экран, нужно использовать латинские буквы и цифры.

После выбора файла он автоматически появляется на экране в красной рамке, при необходимости объект можно переместить или изменить его размер. Перемещение и изменение размеров контейнеров происходит аналогично текстовым контейнерам.

Примечание: При создании режима «Скрыть» на основной Панели инструментов становится активной кнопка Режим «Скрыть».

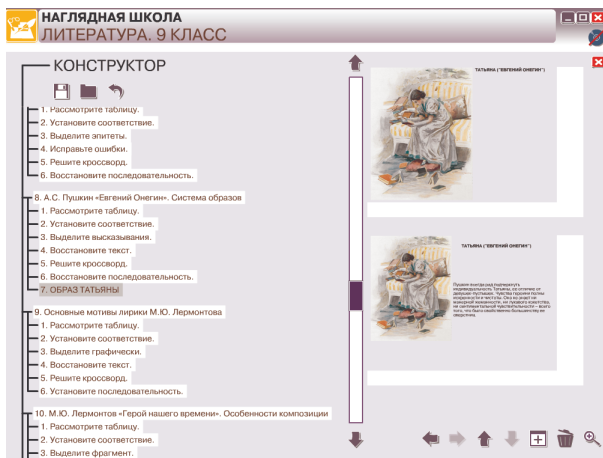
Аа Кнопка Режим **«Скрыть/Открыть»** — включает режим «Скрыть» или «Открыть» объект.



режим «Скрыть»

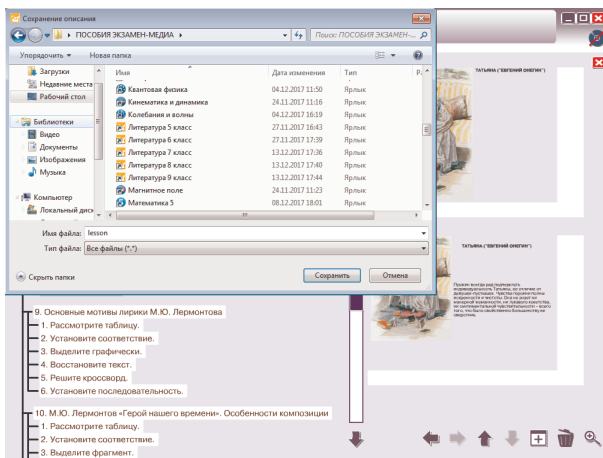
После завершения работ по созданию и редактированию содержательного наполнения тематического экрана следует нажать кнопку *Закрыть редактирование*.

В окне **Конструктора** появятся миниатюры сформированных тематических экранов.



Используя «**Панель инструментов № 1**», следует сохранить все изменения в пособии:

1. Нажмите кнопку «**Сохранить**», появится окно, где в строке «имя файла» будет запись «**lesson.Isn**», которую можно изменить по своему усмотрению, не меняя расширения (например, «**Ъ и Ъ знак.Isn**»), и нажать кнопку **Сохранить**.



Примечание: В имени сохраняемого файла можно использовать кириллицу (русские буквы).

2. Закройте окно **Конструктора**, появится оглавление пособия. Если тематический экран был сформирован как отдельный модуль, то он будет находиться в той последовательности, в которой был установлен при форми-

ровании *дерева оглавления*. Если тематический экран является закладкой в модуле, то выберите номер модуля и закладки, где он был сформирован.

При повторном запуске пособия, необходимо:

1. Войти в рабочее окно *Конструктора* и нажать кнопку *Загрузить*.
2. Выбрать серию наглядного пособия в котором были сделаны изменения, и выбрать из появившегося списка нужный файл.
3. Нажать *Открыть*.

Если пользователю нужно использовать сформированный файл не на своём рабочем компьютере, то необходимо его скопировать на съёмный носитель и выполнить следующие действия:

1. Скопировать со съёмного носителя файл с созданным тематическим экраном на компьютер.
2. Открыть *Конструктор* пособия.
3. Загрузить скопированный файл.

ВНИМАНИЕ! Загрузить можно только те файлы, которые были созданы в аналогичном по названию пособии. Например, если экраны создавались в пособии «Наглядная литература. 5 класс», то их можно открыть только в пособиях с таким названием.

Таким образом, можно сделать вывод, что интерактивные пособия серии «Наглядная школа» имеют в своем арсенале большое количество возможностей и функций для того, чтобы оптимизировать работу учителя на уроке, экономить учебное время, сделать процесс обучения более эффективным.

5. Применение пособий серии «Наглядная школа» в учебном процессе

Увеличение роли и объема информации в разных сферах жизни — один из признаков информационного общества, которое быстрыми темпами формируется в России. Увеличивается число людей, занятых информационными технологиями, коммуникациями и производством информационных продуктов и услуг, создается и совершенствуется глобальное информационное пространство, обеспечивающее миллионам людей доступ к мировым информационным ресурсам. Современным учителям и ученикам предоставлен широкий выбор информационных ресурсов, размещенных на специализированных порталах: это видео, аудиоматериалы и т.п. Однако подбор, компоновка и анализ материалов из глобальной сети, несомненно, требует больших временных затрат. Для того чтобы пользователи быстрее находили необходимый материал, производители учебных ресурсов «привязывают» их к определенным учебникам. Линейки учебников разнообразны, и не всегда материал приложения к учебнику одного автора будет востребован в классах, занимающихся по учебнику другого автора. Пособия «**Экзамен-Медиа**» решают эту проблему — они могут быть использованы в работе с любым УМК.

Серия «НАГЛЯДНАЯ ШКОЛА» — это комплекс учебных интерактивных наглядных пособий по всему спектру предметных дисциплин.

Создание серии «Наглядная школа» было обусловлено Правительственной стратегией модернизации образования и требованиями Нового образовательного стандарта (второго поколения), в котором, в частности, говорится: «...Образовательное учреждение должно иметь интерактивный электронный контент по всем учебным предметам, в том числе содержание предметных областей, представленное учебными объектами, которыми можно манипулировать, и процессами, в которые можно вмешиваться...». В рамках этих требований были созданы визуально яркие интерактивные учебные материалы, которые содержат разнообразные образовательные медиаобъекты.

Эти учебные материалы позволяют сформировать у учащихся:

- умения и навыки **критического мышления** в условиях работы с большими объемами информации;
- навыки **самостоятельной работы** с электронными образовательными ресурсами;
- навыки **самообразования**, выработку академической мобильности учащихся;
- навыки **самоконтроля**;
- умения **сформулировать задачу** и коллективно ее решить;
- навыки **работы в команде** (умения отстаивать свои идеи и считаться с идеями других).

Конечной целью образовательного процесса должно стать умение учащихся:

- владеть основами научных методов познания окружающего мира и современной инновационной деятельностью;
- осуществлять исследовательскую, проектную и информационную деятельность;
- хранить, защищать, передавать и обрабатывать информацию, переводить визуальную информацию в вербальную знаковую систему и наоборот;
- использовать готовые компьютерные программы для решения разного рода задач, построения и проведения экспериментов и наблюдений.

Выполнение этих образовательных и воспитательных задач осуществляется при помощи структурной организации пособий «НАГЛЯДНАЯ ШКОЛА», их содержательного наполнения, функционального аппарата и возможности масштабирования учебных материалов. При этом работа с пособиями позволяет учитывать подготовленность целевой аудитории, индивидуальный замысел преподавателя и решаемые в данный момент педагогические задачи.

Разработки этой серии соответствуют всем дидактическим требованиям, предъявляемым к мультимедийным средствам обучения:

- требованию **адаптивности** — приспособляемости к индивидуальным возможностям обучающегося;
- требованию **интерактивности** — должно иметь место взаимодействие учащегося с мультимедийным средством обучения (наглядным пособием);

- требованию **реализации возможностей компьютерной визуализации** учебной информации;
- требованию **развития интеллектуального потенциала**;
- требованию **системности и структурно-функциональной связанности** учебного материала;
- требованию **обеспечения полноты (целостности) и непрерывности дидактического цикла** обучения.

Творчески работающий учитель-предметник имеет возможность продуктивно использовать материалы пособий серии «НАГЛЯДНАЯ ШКОЛА», интегрируя их в любую из современных педагогических технологий.

Например, **технология разноуровневого обучения** органично связана с информационно-открытой архитектурой интерактивных пособий серии «Наглядная школа», возможностью открытого информационного наполнения учебных материалов. Работая с данными пособиями, преподаватель имеет возможность варьировать материал с учетом подготовленности и возможностей как класса в целом, так и отдельного ученика. Это и обеспечивает реальные индивидуальные методы обучения и воспитания, требуемые новым образовательным стандартом (второго поколения). Учебно-воспитательный процесс может быть организован таким образом, чтобы каждый ученик имел возможность овладевать учебным материалом и достигать требуемых результатов обучения по своей собственной индивидуальной траектории.

Сценарии урока — составленные заранее и заложенные в учебное пособие программы проведения урока с заготовленными заданиями и ответами на них. Учитель получает возможность использовать интерактивные элементы пособия, однако сам план урока он может изменить по своему усмотрению. Инструментарий создания заметок позволяет заранее заготовить и использовать на уроке текстовые поля.

Каждое пособие серии «НАГЛЯДНАЯ ШКОЛА» снабжено методическими рекомендациями и руководством пользователя, куда включены подробные описания всех активных элементов экранов и учебные эпизоды.

Наглядные пособия работают с самыми современными программно-аппаратными решениями использования средств мультимедиа. Интерфейс пособий максимально адаптирован для работы с интерактивной доской. Пособия мультиплатформенные и работают под управлением операционных систем WINDOWS®, LINUX® и macOS®.

Принцип наглядности в обучении означает привлечение различных наглядных средств в процесс усвоения учащимися знаний и формирования у них различных умений и навыков.

Если совсем недавно основным средством наглядности на уроках был печатный плакат или деревянный цилиндр или конус, то сегодня современный учитель имеет возможность продемонстрировать физический или химический опыт, процесс или явление в живой и неживой природе одним нажатием кнопки на компьютере. И дело даже не в том, что учителю стало легче подготовиться к уроку, интерактивные наглядные пособия помогают обогатить учащихся чувственным познавательным опытом, через визуальное восприятие легче до-

нести до ученика суть затрагиваемого вопроса. Применение электронных наглядных пособий разнообразит процесс обучения, делает его занимательным, дает возможность ученику в легкой игровой форме приобрести необходимые знания и компетенции, сократить расстояние между учителем и учеником, сделать учителя проводником в мир знаний, а не стражем на пороге этого мира.

Однако часто вызывает опасение, что в погоне за наглядностью будут забыты традиционные методики обучения, нарушены нормативы работы с интерактивной доской, а это неизбежно приведет к ухудшению качества образования, а возможно, и к нанесению вреда здоровью. Чтобы этого не произошло, преподавателю следует соблюдать санитарно-гигиенические нормы работы с интерактивной доской.

6. Санитарно-гигиенические нормы и психолого-педагогические аспекты работы с интерактивной доской

Интерактивная доска является комбинированным техническим средством обучения экранной проекции, с помощью которой можно передавать учебную информацию, выполнять тренировочные и контрольные упражнения при непосредственном участии преподавателя. Доска не используется для самоконтроля учащихся и не рассчитана на индивидуальное использование. Интерактивная доска, как и обыкновенная школьная доска, служит для демонстрации информации или групповой отработки необходимых навыков. Интерактивная доска позволяет организовать необходимый для получения знаний диалог между учителем и учениками.

Интерактивная доска является средством ТСО, и её применение на уроках регламентируется СанПиН 2.4.2.2821–10.

Продолжительность непрерывного применения ТСО на уроках

Классы	Непрерывная длительность (мин.), не более					
	Просмотр статических изображений на учебных досках и экранах отражённого свечения	Просмотр телепередач	Просмотр динамических изображений на учебных досках и экранах отражённого свечения	Работа с изображением на индивидуальном мониторе компьютера и клавиатурой	Прослушивание аудиозаписи	Прослушивание аудиозаписи в наушниках
1–2	10	15	15	15	20	10
3–4	15	20	20	15	20	15
5–7	20	25	25	20	25	20
8–11	25	30	30	25	25	25

Также согласно СанПиН 2.4.2.2821–10 необходимо чередовать во время урока различные виды учебной деятельности (за исключением контрольных

работ). Средняя непрерывная продолжительность различных видов учебной деятельности обучающихся (чтение с бумажного носителя, письмо, слушание, опрос и т.п.) в 1–4 классах не должна превышать 7–10 минут, в 5–11 классах — 10–15 минут.

После использования технических средств обучения, связанных со зрительной нагрузкой, необходимо проводить комплекс упражнений для профилактики утомления глаз, а в конце урока — физические упражнения для профилактики общего утомления.

Согласно нормативному документу работа с интерактивной доской является одним из этапов работы на уроке и используется либо при объяснении нового материала, либо при закреплении, отработке навыков и контроле. В СанПиН 2.4.2.2821–10 количество обращений к ТСО в день не ограничено, требуется лишь чередовать вид деятельности учащихся в течение урока.

7. Наглядные пособия по литературе

7.1. Возможности интерактивных наглядных пособий

Пособия серии «Наглядная школа» по литературе соответствуют ФГОС (второго поколения) и могут быть использованы с любым УМК. Интерактивные ресурсы пособий распределены по темам следующим образом: первой вкладкой темы является информационный объект (интерактивный плакат, анимация), содержащий теоретические сведения — правила, определения, — изложенные в краткой, схематической форме. Затем представлены интерактивные упражнения, помогающие закрепить полученные знания и отработать те или иные навыки учебной деятельности. Завершает изучение темы блок тестовых заданий, который может быть выполнен как на доске, так и индивидуально, так как все тесты могут быть распечатаны и использованы в качестве раздаточного материала.

Для работы с интерактивной доской предусмотрен ряд интерактивных инструментов — карандаш, ластик и т.д., которые могут применяться учителем по своему усмотрению. Кроме того, учитель имеет возможность компоновать учебные экраны самостоятельно, пользуясь «Конструктором уроков».

Содержания пособий по литературе отражает требования к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования на личностном, метапредметном и предметном уровнях:

- понимание ключевых проблем изученных произведений русского фольклора и фольклора других народов, древнерусской литературы, литературы XVIII в., русских писателей XIX–XX вв., литературы народов России и зарубежной литературы;
- понимание связи литературных произведений с эпохой их написания, выявление заложенных в них вневременных, непреходящих нравственных ценностей и их современного звучания;
- умение анализировать литературное произведение: определять его принадлежность к одному из литературных родов и жанров; понимать и формировать тему, идею, нравственный пафос литературного произведения,

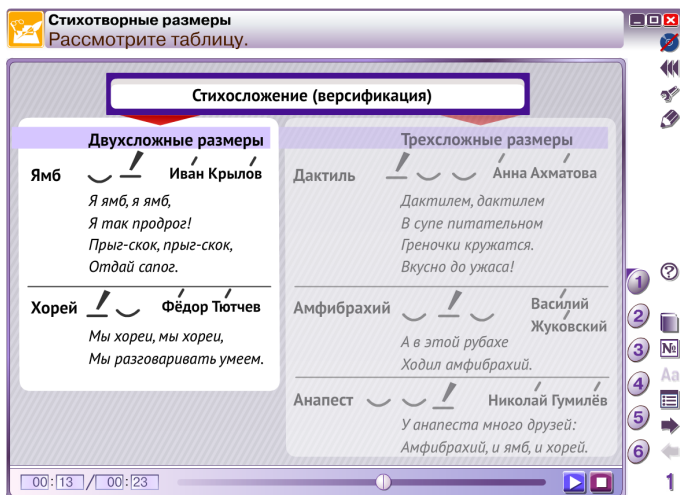
характеризовать его героев, сопоставлять героев одного или нескольких произведений;

- определение в произведении элементов сюжета, композиции, изобразительно-выразительных средств языка, понимание их роли в раскрытии идейно-художественного содержания произведения (элементы филологического анализа);
- владение элементарной литературоведческой терминологией при анализе литературного произведения;
- приобщение к духовно-нравственным ценностям русской литературы и культуры, сопоставление их с духовно-нравственными ценностями других народов;
- умение работать с разными источниками информации, находить её, анализировать, критически оценивать и интерпретировать прочитанное;
- использование для решения познавательных и коммуникативных задач различных источников информации (словарей, энциклопедий).

Для реализации этих целей и отработки навыков применены следующие технологические решения. Разработаны информационные объекты, представляющие программные шаблоны — типовые модули, применяемые на разных этапах получения знаний. Условно их можно разделить на три части — информационные, практические и контрольные.

Информационно-теоретические модули позволяют с помощью средств мультимедиа (изображение, текст, аудио, анимация) наглядно и доступно представить изучаемый материал.

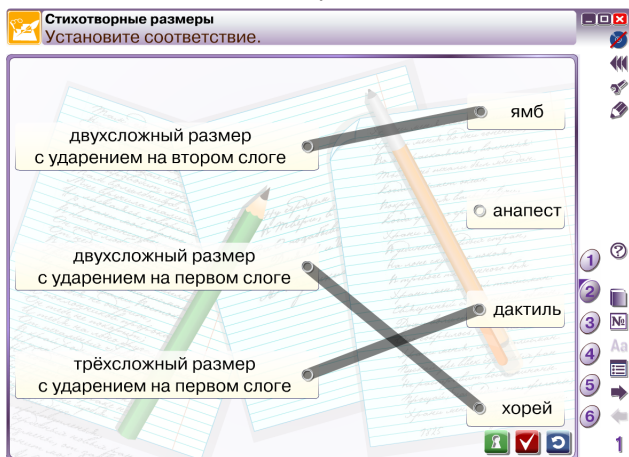
Рассмотрим, например, **анимацию** — воспроизведение последовательности изображений, создающее представление о литературном процессе. Учитель может управлять анимацией, используя «бегунок» внизу экрана.



Практические модули позволяют активизировать процесс обучения (познания), попробовать свои силы в применении полученных ранее знаний. Ав-

торами и методистами пособия разработан целый ряд типовых практических модулей-заданий.

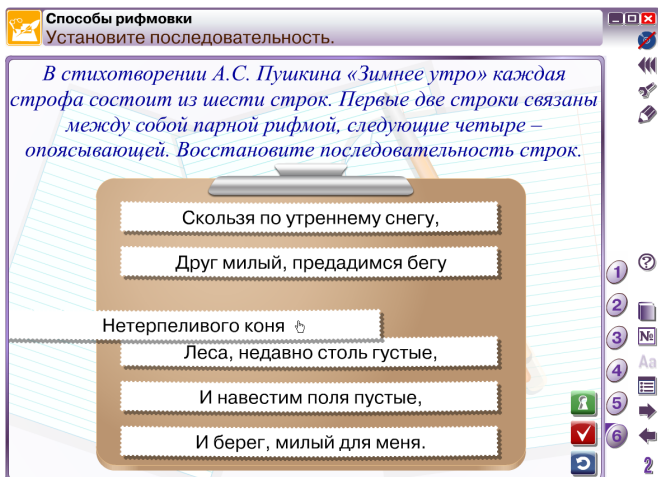
Соединение — традиционный вариант задания на установление соответствия. Задача пользователя — соединить две позиции. Проверка осуществляется нажатием на кнопку «Проверить». В случае затруднения пользователь может воспользоваться кнопкой «Посмотреть ответ». Задание может выполняться самостоятельно, коллективно, в малых группах. При выполнении этого задания проверяется уровень сформированности предметной компетенции учащихся: знание текста (если необходимо соотнести героя и его характеристику, автора и название произведения), владение литературоведческими понятиями. В заданиях этого типа всегда присутствует «лишний» элемент, для того, чтобы последняя пара на соответствие не была очевидна.



Заполнение таблиц. Ученик заполняет таблицу, группируя героев, литературные произведения или определения по какому-либо признаку.



Последовательность. Задача пользователя расставить пункты плана или событий произведения в правильной последовательности. Этим модулем проверяется не только знание текста произведения, но и способность выстроить логическую цепочку событий.



Кроссворд. На уроках кроссворды используют в качестве проверки усвоения учебного материала, а также для того, чтобы разнообразить деятельность учеников. Шаблон «Кроссворд» предусмотрен в двух вариантах сложности. В первом варианте пользователь читает задание и «перетаскивает» буквы в кроссворд. Второй вариант используется в более слабом классе или с менее подготовленными учениками. В нем буквы уже расставлены в строчках и ученику нужно только их поставить на свои места так, чтобы получилось слово. Если слово никак не угадывается, то можно нажать на кнопку «посмотреть правильный ответ», слово появится в строчке.



Маркировка текста. В этом шаблоне предлагается работа с текстом в той форме, как эта же работа происходит на обыкновенной школьной доске или в тетради ученика. Вызванный к доске ученик выделяет в тексте необходимые понятия, изобразительно-выразительные средства и т.п.

Изобразительно-выразительные средства
Выделите эпитеты.

*В стихотворении А.А. Фета «Весенний дождь»
выделите эпитеты.*

Еще светло перед окном,
В разрывы облак солнце блещет,
И воробей своим крылом,
В песке купаясь, трепещет.

А уж от неба до земли,
Качаясь, движется завеса,
И будто в **золотой** пыли
Стоит за ней опушка леса.

Две капли брызнули в стекло,
От лип **душистым** медом тянет,
И что-то к саду подошло,
По **свежим** листьям барабанит.

Выделение можно делать разными цветами, что позволяет производить анализ текста на разных уровнях сложности.

Хронология жизни и творчества русских писателей
Выделите изобразительно-выразительные средства.

*Ниже приведена строфа из стихотворения Ф.И. Тютчева
«29-е января 1837», посвящённого гибели на дуэли
А.С. Пушкина. Выделите оранжевым цветом строки,
в которых содержится метафора, синим – сравнение.*

Вражду твою пусть тот рассудит,
Кто слышит пролитую кровь...
Тебя ж, как первую любовь,
России сердце не забудет!...

Выпадающий список. Пользователю предлагается для вставки в текст несколько вариантов слов, одно из которых будет правильным. Задания чаще

всего сформулированы, как «Восстановите текст». Выполнение этого задания развивает не только предметные, но и метапредметные компетенции (логическое мышление, умение сравнивать, выделять главное и др.).

Сюжет и композиция литературного произведения
Выберите названия элементов сюжета.

Помогите ученику выбрать элементы сюжета в рассказе Л.Н. Толстого «Кавказский пленник».

Офицеры Жилин и Костылин, служившие на Кавказе, из-за предательства Костылина попали в плен к татарам. **завязка**

К Жилину привязалась девочка Дина. Она носила ему тайком еду, а он делал для неё куколок. Жилин стал придумывать план побега и начал делать подкоп в сарае. Первый побег Костылин натёр ногу, и их быстро догнали. **развитие действия**

Жилину было трудно идти в колодах, он ел **развязка**

в плен к татарам, но его спасли казаки. **кульминация**

Жилин остался служить на Кавказе. Костылина выкупили из плена. *

Исправление ошибок. Шаблон требует работы с дополнительным инструментом «Карандаш». Ученик или учитель «карандашом» вносят необходимые исправления в текст, а потом нажатием на кнопку «Посмотреть ответ» проверяют правильность своих действий.

Стихотворные размеры
Удалите стихотворение, написанное другим размером.

Ученик получил задание подобрать примеры стихотворений, написанных дактилем. Исправьте ошибку ученика: удалите пример стихотворения, написанного другим размером.

Славная осень! Здоровый, ядрёный
Воздух усталые силы бодрит;
Лед неокрепший на речке студёной
Словно как тающий сахар лежит...
(Н.А. Некрасов)

~~Опять я в деревне. Хожу на охоту,
Пишу мои стихи – живется легко...
(Н.А. Некрасов)~~

Тучки небесные, вечные странники!
Степью лазурною, цепью жемчужною
Мчитесь вы, будто как я же, изгнанники,
С милого севера в сторону южную.
(М.Ю. Лермонтов)

Шаблоны, разработанные авторами пособия, помогают в формировании таких познавательно-логических универсальных учебных действий, как ана-

лиз, синтез, сравнение, группировка, установление причинно-следственных связей, логические рассуждения, доказательства и др.

Соответствие. Пользователь соотносит фрагменты произведений и автора, определяет принадлежность текста к тому или иному литературному направлению и т.п. Нажимая на кнопку «Сброс», пользователь может вызвать для работы другой фрагмент текста литературного произведения.

Реализм как литературное направление
Определите автора каждого фрагмента.

Ниже приведены поэтические строки, в которых противопоставлены принципы реализма и романтизма. Догадайтесь, кто является автором каждого фрагмента.

В ту пору мне казались нужны
Пустыни, волн края жемчужны,
И моря шум, и груды скал,
И гордой девы идеал...
Иные нужны мне картины:
Люблю песчаный косогор,
Перед избушкой две рябины,
Калитку, сломанный забор...

М.Ю. Лермонтов Н.А. Некрасов А.С. Пушкин

Контрольные модули — это тестовые задания к каждому разделу. Тесты представляют собой выбор одного правильного ответа из четырёх правдоподобных утверждений. Тесты могут быть распечатаны и использованы в качестве раздаточного материала.

Способы рифмовки
Выполните задания.

№ 1. Определите способ рифмовки:

Однажды, в студёную зимнюю пору
Я из лесу вышел; был сильный мор.
Гляжу, поднимается медленно в гору
Лошадка, везущая хворосту воз.
(Н.А. Некрасов)

Отлично!

перекрёстная рифма

опоясывающая рифма

парная рифма

смешанная рифма

Правильно

Необходимо добавить, что разработчиками введён в программу **интерактивный агент** — учитель, который своими эмоциями подсказывает пользователю правильно или неправильно выполнено задание. Тем самым создаётся необходимый диалог пользователя с программной средой, который увеличивает заинтересованность ученика.

Перед работой с интерактивным наглядным учебным пособием необходима подготовка. В короткой беседе учитель помогает ребятам вспомнить основные положения изучаемой темы и ставит 2–3 проблемных вопроса, на которые обучающиеся отвечают в процессе работы с интерактивной доской. Продолжительность работы с информационным модулем определяется степенью понимания материала классом или группой, однако следует помнить, что длительная демонстрация утомляет учащихся.

При подготовке к уроку с использованием интерактивной доски необходимо:

1. Определить время работы с пособием, этап урока, на котором будет применена работа с интерактивной доской.
2. Наметить и отобрать другие виды учебных средств для возможного комплексного использования.
3. Наметить места, где необходимо дать дополнительные объяснения в ходе демонстрации.
4. Определить содержание учебной работы, предшествующей демонстрации данного пособия, в ходе работы с пособием и после ее завершения.

7.2. Перечень наглядных пособий по литературе

5 класс

1. Стихотворные размеры
2. Способы рифмовки
3. Рифма
4. Изобразительно-выразительные средства
5. Сюжет и композиция литературного произведения
6. Роды литературы
7. Как строится сказка
8. Какие бывают сказки
9. Фольклор и литература — два вида словесного искусства
10. Устное народное творчество
11. Литература среди других искусств
12. Хронология жизни и творчества русских писателей
13. Фрагменты литературных произведений

6 класс

1. Герой литературного произведения
2. Роль пейзажа в литературном произведении
3. Юмор в литературном произведении
4. Басня как жанр литературы
5. Баллада как жанр литературы

6. Особенности древнерусской литературы
7. Как пересказывать текст произведения
8. Как читать стихотворение выразительно
9. Требования к устному развернутому ответу по литературе
10. Былина как произведение устного народного творчества
11. Способы раскрытия характера героя
12. Жанры древнерусской литературы
13. Фрагменты литературных произведений

7 класс

1. Образ — характер — герой
2. Тема — идея — проблема в литературном произведении
3. Героический эпос в русской и мировой литературе
4. Баллада в русской и мировой литературе
5. Историческая основа поэмы М.Ю. Лермонтова «Песня про купца Калашникова...»
6. «Песня про купца Калашникова...». Словарь историзмов и архаизмов
7. Особенности драмы как рода литературы
8. Система образов пьесы Н.В. Гоголя «Ревизор»
9. Сказки М.Е. Салтыкова-Щедрина «для детей изрядного возраста»
10. Комическое в литературе
11. Как писать сочинение по литературе
12. Как оформлять цитаты в сочинении по литературе
13. Фрагменты литературных произведений

8 класс

1. Основные направления русской литературы 18 века
2. Система образов комедии Д.И. Фонвизина «Недоросль»
3. Романтизм как литературное направление
4. Поэма М.Ю. Лермонтова «Мцыри» как романтическое произведение
5. «Маленький человек» в произведениях Н.В. Гоголя
6. Замысел и историческая основа романа А.С. Пушкина «Капитанская дочка»
7. Система образов романа А.С. Пушкина «Капитанская дочка»
8. «Капитанская дочка». Словарь историзмов и архаизмов
9. Изображение природы в лирике Ф.И. Тютчева и А.А. Фета
10. Основные мотивы лирики Н.А. Некрасова
11. Цикл рассказов И.С. Тургенева «Записки охотника»
12. Характеристика героя литературного произведения
13. Фрагменты литературных произведений

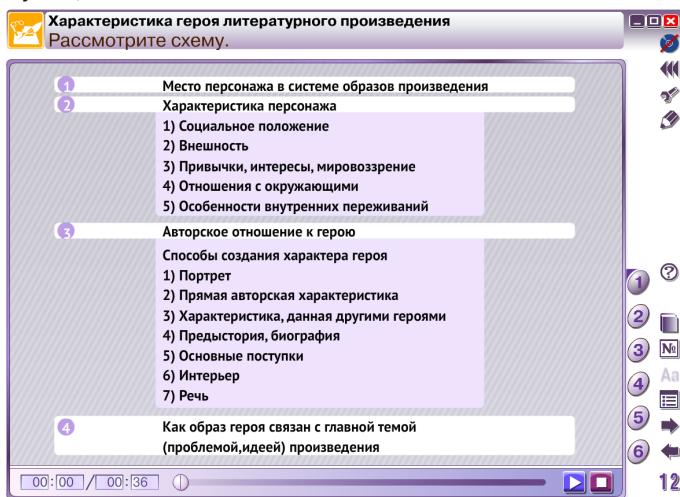
9 класс

1. Литературный процесс. Эпохи развития литературы
2. Классицизм как литературное направление
3. Периодизация литературы 19 века
4. А.С. Грибоедов «Горе от ума». Особенности конфликта пьесы

5. А.С. Грибоедов «Горе от ума». Классицизм — романтизм — реализм в комедии
6. Реализм как литературное направление
7. Основные мотивы лирики А.С. Пушкина
8. А.С. Пушкин «Евгений Онегин». Система образов
9. Основные мотивы лирики М.Ю. Лермонтова
10. М.Ю. Лермонтов «Герой нашего времени». Особенности композиции романа
11. Н.В. Гоголь «Мертвые души». Авторские отступления в поэме
12. Н.В. Гоголь «Мертвые души». Система образов поэмы
13. Фрагменты литературных произведений

7.3. Примерные сценарии учебных эпизодов с использованием интерактивных наглядных пособий

Умение характеризовать героя литературного произведения, являющееся основой предметной компетенции учащегося, формируется и развивается на протяжении всего периода изучения литературы в школе. К 8 классу эта компетенция включает в себя осознанное умение характеризовать, сравнивать героев, определять авторское отношение к ним, выявлять место героев в системе образов, выражать и обосновывать собственное (читательское) отношение к ним. В пособии для 8 класса есть отдельная тема: «Характеристика героя литературного произведения», которая открывается анимированным плакатом — планом, являющимся и теоретической опорой для учителя при объяснении материала, и алгоритмом для поисковой деятельности учащихся.



Можно предложить ученикам самостоятельно, используя данный план, охарактеризовать конкретного героя произведения.

Определяя место персонажа в системе образов, можно вспомнить о системе образов комедии Н.В. Гоголя «Ревизор». Выполняя задание с четвертой вкладки (распределяя образы комедии по столбцам), ученики вспоминают, что герои бывают главные, второстепенные и внесценические.

Характеристика героя литературного произведения
Заполните таблицу.

главные	второстепенные	внесценические
Антон Антонович Сквозник-Дмухановский	Абдулин	Тряпичкин
Иван Александрович Хлестаков	Осип	Прохоров
Аммос Федорович Ляпкин-Тяпкин	Степан Иванович Коробкин	Андрей Иванович Чмыхов

1 2 3 4 5 6 12

В процессе выполнения задания учащимся можно задать вопросы:

- Почему вы именно так распределили персонажей?
- Чем они отличаются друг от друга?
- О чем говорят названия групп персонажей?

Главные герои — это те герои, вокруг которых разворачивается действие произведения. Их слова и поступки значимы для развития сюжета.

Второстепенные герои — герои, играющие второстепенную роль. Они введены в произведение, чтобы диалогами, поступками, отношениями дополнительно охарактеризовать главного героя, раскрыть его характер.

Можно спросить учащихся, как именно образ Осипа помогает раскрыть характер Хлестакова. Какие дополнительные штрихи к характеру городничего дает образ купца Абдулина?

В произведениях какого рода литературы встречаются внесценические персонажи?

Какую роль играют внесценические персонажи в произведении?

Назовите основные отличия внесценических и сценических персонажей.

Внесценические персонажи присутствуют в драматических произведениях. На сцене не появляются, в списке действующих лиц отсутствуют. Они упоминаются сценическими персонажами, они так или иначе связаны с действием пьесы, а некоторые из них могут являться двигателем сюжета.

Рассматривая внесценические персонажи, можно обратить внимание учеников на само название группы — «внесценические» — значит «вне сцены». Можно предложить учащимся рассказать о месте внесценических персонажей в произведении.

Можно дать учащимся задание по группам. Попросить одну группу охарактеризовать одного из главных героев комедии «Ревизор», вторую группу попросить охарактеризовать второстепенного героя и третью группу учеников попросить охарактеризовать любого внесценического персонажа этой комедии. При выполнении данного задания ученики могут опираться на схему, выведенную на экран интерактивной доски.

В работе рекомендуется использовать иллюстрации П. Боклевского, размещенные в пособии.



Можно попросить учеников подобрать цитаты из текста комедии, подходящие к этой иллюстрации. Можно спросить о том, каким видит героя художник. Осуществляя межпредметные связи, можно попросить одного из учеников подготовить небольшое сообщение о художнике П. Боклевском, известность которому принесла серия иллюстраций к гоголевскому «Ревизору». Не лишним будет упоминание о связи литературы с другими видами искусства и о ее воздействии на культурную и социальную жизнь общества.

Приведенные фрагменты уроков — только капля в море педагогических идей, реализованных с помощью пособия и интерактивной доски.

В заключение следует отметить, что огромный объем интерактивных объектов, иллюстраций, модулей и заданий не позволяет рассмотреть все возможные учебные эпизоды с использованием данного интерактивного пособия. Кроме того, технические возможности пособия позволяют учителю самому изменять и дополнять содержательный контент, что даёт ему возможность стать соавтором пособия и создателем своих уникальных уроков, учитывающих особенности каждого класса.

для ЗАПИСИ

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

ДЛЯ ЗАПИСИ

ДЛЯ ЗАПИСИ

Серия «НАГЛЯДНАЯ ШКОЛА»

Интерактивное учебное пособие
«НАГЛЯДНАЯ ЛИТЕРАТУРА.
5–9 классы»

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Авторский материал:

Авторский материал — *Ерохина Е.Л.*

Главный редактор — *Карташёва Т.А.*

Идея пособия — *Кудрявцев А.А.*

Сценарии — *Ерохина Е.Л.*

Дизайн, оформление и иллюстрации — *Гайзингер И.А.*

Анимации — *Самсонов М.А.*

Программирование — *Третьяков В.Ю., Брызгина Г.Ю., Кузнецов К. Ю.*

Компьютерная вёрстка — *Королёв П.Ю., Юдина Т.И., Навдаева Е.А.*

Корректоры — *Садовникова Н.С., Гаврилова С.С.*

Вёрстка — *Дёмина М.В.*

© ООО «**Экзамен-Медиа**». Все права защищены
107078, Россия, Москва, ул. Новая Басманная., д. 18, стр. 5
Телефон: 8 (495) 641-00-39
www.examen-media.ru
e-mail: info@examen-media.ru

© ООО «Издательство **ЭКЗАМЕН**». Все права защищены
107045, Россия, Москва, Луков пер., д. 8
Телефон/Факс 8 (495) 641-00-30
www.examen.biz
E-mail: info@examen.biz