



KOHÚT ÁGNES

AZ INTERAKTÍV TÁBLA MINT MOTIVÁCIÓS ESZKÖZ AZ ELSŐ OSZTÁLYBAN

Nemrég még szinte hihetetlennek tűnt, hogy a legmodernebb technikák is eljutnak az alapiskolákba, nagyban megkönnyítve ezzel a pedagógusok és a gyerekek munkáját. Ma már minden szlovákiai alapiskola rendelkezik internetkapcsolattal, és az olyan kifejezések, mint például a mobiltelefon, internet, laptop, már ugyanolyan átlagosak az osztályban, mint a ceruza, a baba, a könyv. A mai gyerekeknél már más szavak szorulnak magyarázatra, mint akár 10 évvel ezelőtt, de kisebb a valószínűsége, hogy ezek a szavak a digitális kompetenciával hozhatók összefüggésbe. A mostani oktatási rendszerben is még sokszor háttérbe szorulnak az igazán fontos dolgok – a kreativitás fejlesztése, az önálló gondolkodásra való nevelés, az önálló véleményalkotásra való ösztönzés, az együttműködés és a csoportmunka, melyek mind-mind a későbbi boldoguláshoz kellene. A kreatív pedagógus feladata az, hogy ezeket a készségeket a tananyag elsajátítása mellett is tökélyre fejlessze. A klasszikus ok-

tatási formákkal ez szinte összeegyeztethetetlen, az újítás elengedhetetlen a fejlődésben az oktatás keretein belül is. Fontos, hogy a gyerekek már a kisiskolás kortól kezdve megismerkedjenek a különböző IKT eszközökkel is, mivel számukra ez nélkülözhetetlen lesz a későbbiekben, és ha megfelelő alapokat szereznek, könnyebben fognak tudni tájékozódni a rohamosan fejlődő technológiák világában.

Az interaktív tábla sokoldalú társunk lehet a hagyományos oktatási formák mellett. A tábla használata elsősre bonyolultnak tűnhet néhányunknak, de alapvető számítástechnikai ismeretekkel könnyen jóbarátunkká válhat, hiszen rengeteg előnye van, például a tanítási órákat még színebbé és élvezhetőbbé tehetjük általa. A jelenkori első osztályos tanulók már az alfa-generáció tagjai, a digitális kor gyermekei. Otthonosan mozognak a digitális eszközök világában, sokszor felnőtteket megszégyenítő magabiztossággal kezelik az érintőképernyőt – a telefont, a tabletet –, mivel már

kiskoruk óta eszközhasználók. Osztályunkban a gyerekek fele szociálisan hátrányos helyzetű, de ez nem változtat azon a tényen, hogy az érintőképernyő használata természetes számukra is. Az alfa-generációs gyerekek egyik jellemzője a gyors élettémpó és a gyors alkalmazkodóképesség az ingergazdag környezet miatt. Ebből kiindulva az interaktív táblával való munka során a gyerekek figyelmét leköti a látvány, a mozgás, a hangzás. Viszont a hagyományos tanítási módszereket sem szabad elhanyagolnunk a tanórákon, ötvözni kell azokat a modern módszerekkel, hiszen az eredményesség eléréséhez lényeges a kellő összhang megtalálása.

Az interaktív táblát háromféleképpen használhatjuk: hagyományos táblaként, prezentációs eszközként és interaktív felületként. Az interaktív tábla használata kiváló lehetőség arra, hogy a tananyagot attraktívabban és effektívebben adjuk át, az óráinkat dinamikusabbá tehetjük. Akár a tanórán is szerkeszthetjük a tartalmakat,

ezzel fejlesztve a diákok és önmagunk készségeit az információs és kommunikációs technológiák (IKT) terén, az interneten azonnal kikereshetők az információk, bármiről is legyen szó. Az interaktív táblák ötvözik a klasszikus tábla, az érintőképernyő és a számítógép előnyeit. Érintéssel irányíthatjuk a számítógépes applikációkat, a tanulók aktívan bekapcsolódnak a tanítási órába.

Véleményem szerint a tábla egyik legegyszerűbb és talán legkézenfekvőbb funkciója a prezentációs eszközként való alkalmazása. Már egyetlen prezentáció is jobban leköti a gyerekek figyelmét, hiszen úgy sokkal egyszerűbb valamit megtanulni, ha látjuk is, nemcsak beszélünk róla. Látványossá és könnyen érthetővé tehetőek a tananyagok, bármely tantárgyról is legyen szó. Személy szerint az olvasás- és matematikaórákra szinte minden napra készíték új prezentációt, és a feladatokat változtatva viszonylag gyorsan érdekes és izgalmas feladatokat lehet „alkotni” a PowerPoint segítségével. Ha e program alapvető funkcióival tisztában vagyunk, könnyen készíthetünk a tanóra témájához kapcsolódó gyakorlatokat. Az aktuális kedvenc az olvasásórán nálunk az „Emeld a szint” játék, amihez 4 különböző színű kártyát használunk – sárgát, zöldet, kéket, pirosat (persze, lehet ez ceruza vagy filctoll is, a szín a lényeges). A diákon négyféle színű kör van, mindegyik körben más szó. A feladatot én olvasom fel nekik, kezdetben három értelmetlen és egy értelmes szót bújttam el, és azt a szint kell adott jelre felemelniük (nálunk ez egy taps), amely meg egyezik az értelmes szóhoz tartozó kör színével. E feladatot többféleképpen lehet variálni, például emeld fel azt a szint, amely egy állat neve, ruhadarab, fiúnév a lánynevek közt, gyümölcs, de legjobban talán a talalós kérdések megfejtéseit szeretik megkeresni. Matematikaórán is használható ez a gyakorlat, például egy összeadás, kivonás helyes eredményét kell a gyerekeknek ilyen módon meghatározniuk, de mint említettem, a variációs lehetőségek száma végtelen, és csak a kreativitásunkon múlik, milyen feladattal lepjük meg gyerekeinket. E feladat előnye az, hogy egyszerre dolgozik mindenki, és a visszajelzés is azonnali. Ha a PowerPoint haladó felhasználói közé tartozunk, akkor az animációs lehetőségeket kihasználva itt is készíthetünk interaktív feladatokat.

Az interaktív használathoz egyszerű az előre elkészített feladatok alkalmazása, sokszor a tankönyvkiadók is készítenek a digitális tananyag mellé interaktív feladatokat is. Használhatjuk a táblaszoftvert feladatkészítésre, de napjainkban nagyon sok olyan weboldal található, ahol online tudunk egyszerűen és gyorsan feladatokat készíteni. Ezek az oldalak egyszerű regisztráció után használhatók is (www.learninapps.org, www.wordwall.net), nemcsak interaktív táblán, hanem tableten, számítógépen, telefonon is. Témakörökre lebontva válogathatunk a kész feladatok között is, illetve sablonok segítségével mi is könnyen hozhatunk létre újakat. Az új feladat létrehozásához ki kell választanunk egy sablont, s annak segítségével pár perc alatt el is készülhetünk. A feladat létrehozása után egyetlen kattintással át tudunk váltani akár egy másik sablonra is, így időt takarítunk meg, illetve a feladatok könnyen szerkeszthetőek. Jómagam leggyakrabban itt is az olvasásóráinkra készíték plusz feladatokat. Ha kevesebb idő áll a rendelkezésemre, az Ábécéskönyvben megtalálható szavakkal játszunk, ezeket gépelembe, és az olvasás gyakorlása rögvest élvezetesebbé válik. Doboznyitogató játéknál mindenki sorban kinyit egy dobozt, melyben egy szó van elrejtve és elolvassa azt. Mint mindig egyik feladatfajtánál, itt is többféle témából választhatunk, így a háttér lehet tévés kvízműsor-szerű, kártyákat fordíthatunk fel, kis jegyzetfüzeteket nyithatunk ki. A szavak ugyanazok, a háttér egy kattintással változtatható, így a gyerekeknek fel sem tűnik a játék hevében, ha a szavak esetlegesen ismétlődnek. Ők ezt játéknak fogják fel, türelmetlenül várják, hogy sorra kerüljenek. Néhányuk számára az eltelt idő is motiváló, ugyanis bármely feladatot is választjuk, a sarokban ott ketyeg az óra, mely az eltelt időt méri. A szerencsekerekes feladat is népszerű, ami a régi tévéműsort idézi, illetve van külön kártyás feladat, ahol a kártyák hátoldalára kerülnek a szavak. Kvíz is nagyon könnyen szerkeszthető, a mostani tanulási szakaszunkban elsődlegesen kép-szó (rövid mondat) párosításra használom. A kép feltöltésénél ügyelnünk kell a minőségre, valamint én igyekszem mindig olyan képet választani, ami közel áll a gyerekek világához. Az oldal egyik hibájának tartom, hogy a betűtípus nem választható, ami a használható témákat

korlátozza számomra, mivel első osztályban tanító pedagógusként mindig ugyanazt a betűtípust kell használnom a gyerekeknek. A weboldalak előnyére írható azonban, hogy egy kattintással megoszthatók az elkészített tartalmak, legyen szó kollégáról vagy szülőről.

A matematikaórákon is előszere-ttel használjuk az interaktív táblát, főként az online készített feladatok aratnak nagy sikert az elsősök körében. A számfogalom elmélyítésétől kezdve az összehasonlításokon át, nyitott mondatok megoldásán keresztül, az összeadás és kivonás gyakorlásáig – ezek mind-mind szívesen gyakorolt feladattípusok nálunk. Különösen kedvelik a tanulók, ha egy feladat sikeres megoldása után a saját képük jelenik meg a képernyőn. A learningapps.org oldalra pár kattintással saját kép tölthető fel, itt is sablonok segítik a feladatkészítést, az elkészített feladatok, „tankockák” kategóriákba rendezve érhetőek el. Könnyen készíthetünk mi magunk is „tankockák”, de válogathatunk a készek között, amiket vagy módosítás nélkül használunk fel vagy változtatunk rajtuk igényeink szerint.

Szlovákóráinkat a tankönyvhöz készült interaktív feladatokkal, illetve párkereső feladatokkal tesszük színe-sebbé, melyekben a feladat a megfelelő mutató névmás hozzárendelése a szavakhoz, vagy a hallott szó képpel való párosítása. Gyakorlásra, a tananyag elmélyítésére kiválóak ezek a feladatok.

Az interaktív táblával való munka esetemben kétirányúan motivál – ösztönzi a gyerekeket és engem is. A gyerekeket illetően ösztönzőleg hat a gyors visszajelzés, verseny az idővel, verseny az osztálytársakkal, érdeklődés az újabb feladatok iránt. Számomra pedig fantasztikus érzés, hogy a gyerekek élvezik, lekötik őket a különböző feladatok, ezenfelül a tény, hogy külső ösztönzés nélkül, sokszor a szünetekben is ezeket az interaktív feladatokat „játsszák”. Hozzáteszem, a leggyengébb tanulomat ugyanúgy lekötik ezek a feladatok, mint az autizmussal élő elsősömet. Kéri, igénylik az újabb feladatokat, mely engem is arra buzdít, hogy mindig újabb és újabb feladatokkal lepjem meg őket. A tábla minden órán sokoldalúan használható, csak a kreativitásunkon múlik, mit hozunk ki belőle.