

ПЕДАГОГИКА

Лебедева Татьяна Николаевна

канд. пед. наук, доцент

Горишнова Ирина Валерьевна

студентка

ФГБОУ ВПО «Челябинский государственный

педагогический университет»

г. Челябинск, Челябинская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Аннотация: выпускник педагогического вуза должен систематически повышать ИКТ-компетентность, используя новые подходы в обучении, знакомиться с новыми программными средствами, изучать дополнительные возможности существующих приложений. В данной статье авторами описывается опыт создания презентационных материалов на основе триггеров в программном приложении Microsoft PowerPoint.

Ключевые слова: ИКТ-компетентность, презентация, триггеры.

Любой педагог в процессе своей профессиональной деятельности должен совершенствовать свою подготовку в области использования компьютерной техники, информационных технологий, повышая свой уровень ИКТ-компетентности [2]. В профессиональном стандарте педагога отмечено, что главное профессиональное качество, которое педагог должен постоянно демонстрировать своим ученикам – умение учиться [3].

С каждым годом мы наблюдаем прогрессирование техники, ее постоянный рост, и каждый год на смену старым технологиям приходят новые, отличающиеся от предыдущих возрастанием функциональных особенностей, условиями доступа и хранения данных, загрузки новых шаблонов, плагинов, дополнительных надстроек для облегчения работы. Если раньше учителя школ проводили уроки

при помощи печатного материала (книг, учебников, распечатанных лекций) и технических средств обучения (диапроекторы), то сейчас на смену бумажным пособиям и опорам в обучении приходит передача информации при помощи мультимедийной презентации.

Презентация – это последовательность сменяющихся друг друга слайдов, т. е. электронных страниц, занимающих весь экрана монитора [1, с. 5].

В настоящее время в области использования информационных технологий чаще стали обращать внимание на понятие мультимедийной презентации. Под мультимедийной презентацией мы будем понимать такое сочетание текстовой информации, компьютерной анимации, графики, аудио- и видео ряда, объединенных и расположенных на слайде, для сопровождения рассказа докладчика, сконцентрированных для хранения, как правило, в одном файле.

Восприятие информации у человека может происходить по-разному. Аудиальное, тактильное и визуальное восприятие происходит при помощи разных органов чувств. При объяснении нового материала ребенок воспринимает информацию с помощью органа слуха, однако кому-то это дается легко, а кому-то очень сложно. Несмотря на то, что в младшем школьном возрасте идет упор на наглядные образы, именно в этот период их жизни происходит постепенный переход к словесно-логическому мышлению. Педагог на занятиях для создания образов различных реальных объектов может использовать редактор презентаций Microsoft PowerPoint. На таких занятиях восприятие будет происходить сразу через несколько органов чувств: через слух и зрение. Это будет способствовать наиболее эффективному усвоению информации, выявлению связей между объектами, анализу и синтезу.

Прикладная программа Microsoft PowerPoint оснащена множеством функций, которые могут произвести впечатление на детей младшего школьного возраста. Одной из таких функций является анимация. Анимация позволяет сделать презентацию более «живой», динамичной. Анимировать можно любые объекты презентации (текст, рисунки).

Для анимации объектов можно использовать триггеры. Триггер – эффект интерактивности, срабатывающий после нажатия на объект, применение которых позволяет придать на уроке игровой эффект. Триггер приводит в действие заданный объект, которые могут появляться на текущем слайде не по порядку расположения, а в произвольном порядке следования по замыслу педагога или учащегося. При помощи триггеров в презентации можно создать различные интересные тесты для школьников, разные тематические презентации, показать движение различных объектов и т.д.

Рассмотрим пример создания триггера для решения задач «Найди лишнее», «Выбери нужную фигуру», «Кто в домике живет?», «Съедобное и несъедобное) и пр. Для каждой задачи мы будем использовать триггер, который позволит нужную фигуру (рисунок, картинку) переместить в заданное направление, а для лишней фигуры настроить эффект исчезновения со слайда. Пусть на слайде расположены следующие изображения животных: кота, собаки и лисы (рисунок 1). Необходимо показать, какие животные живут в доме с человеком.

КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?

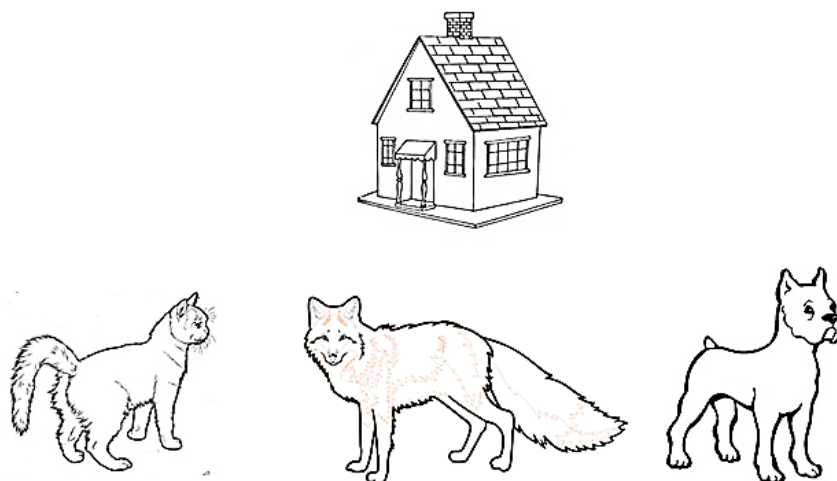


Рис. 1. Слайд «Животные»

Ясно, что ребенок может выбирать животных в произвольном порядке. Поэтому при решении такой задачи не обойтись без триггера. Для настройки триггера необходимо:

- 1) для объекта «Кошка»/«Собака» задать анимацию перемещения к домику, используя рисование пользовательского пути;
- 2) в результате выполнения данного действия на слайде можно увидеть стрелки, показывающие пути перемещения заданных объектов;
- 3) для объекта «Лиса» применить эффект анимации «Исчезновение» на этапе выхода. Данный эффект необходим для удаления лишнего объекта со слайда;
- 4) если в данный момент запустить презентацию, то нетрудно заметить, что эффекты, назначенные объектам, выполняются по их порядку размещения в области анимации. Однако этот порядок можно изменить, используя триггеры;
- 5) для объекта «Кошка»/«Собака» зададим триггер: выбрать изменение временных характеристик анимации для объекта и нажать на кнопку «Переключатели». В позиции «Начать выполнение эффекта при щелчке» необходимо задать сам этот объект (в нашем случае – это Picture9) (см. рис. 2).

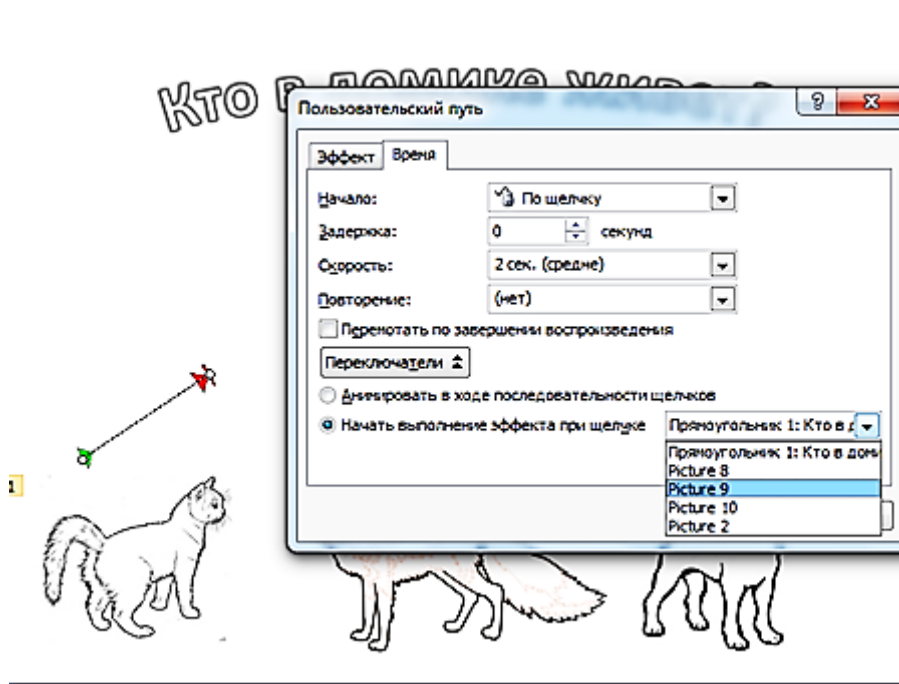


Рис. 2. Установка триггера для объекта «Кошка»

Аналогичные действия необходимо повторить для объекта «Собака» и «Лиса». Таким образом, при решении данной задачи ребенок может в любом порядке выбрать животных. Те животные, которые живут в домике, будут перемещены к нему по траектории «Линия».

Данный пример демонстрирует, что при помощи анимации педагог может создать интересные сюжеты, которые заинтересуют школьников. Ясно, что при поднесении в таком виде материал будет усваиваться лучше. У ребенка будет опора на наглядные образы, что повысит его когнитивную деятельность.

Таким образом, посредством использования Microsoft PowerPoint можно создавать качественные презентационные материалы, которые могут быть использованы педагогами для повышения когнитивной деятельности детей младшего школьного возраста.

Список литературы

1. Александрова И.С. Работа в Microsoft PowerPoint. Учебно-методическое пособие по направлению «Электронные образовательные ресурсы» – Казань: КГУ, 2008.

2. Лебедева Т.Н. Методологические ориентиры совершенствования уровня информационно-коммуникационной компетентности студентов на занятиях в вузе // Методология педагогики: педагогическая наука и педагогическая практика как единая система: материалы Междунар. научно-практич. конфер./ отв. Ред. А.Н. Звягин. – Челябинск: Изд-во Челябинского гос. пед. ун-та, 2012. – II часть. – С. 48–53.

3. Профессиональный стандарт педагог. Официальный сайт минобрнауки РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: [http://xn--80abucjiibhv9a.xn--p1ai/%D0%B4%D0%BE%D0%BA%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%8B/3071/%D1%84%D0%B0%D0%B9%D0%BB/1734/12.02.15-%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%84%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%82_%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B0_\(%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82\).pdf](http://xn--80abucjiibhv9a.xn--p1ai/%D0%B4%D0%BE%D0%BA%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%8B/3071/%D1%84%D0%B0%D0%B9%D0%BB/1734/12.02.15-%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%84%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%82_%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B0_(%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82).pdf)] (Дата обращения: 1.05.2015)