

ИННОВАЦИОННЫЕ ПРИНЦИПЫ И ПОДХОДЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Роговенко Тамара Владимировна

учитель начальных классов

МАОУ «СОШ №112 с углубленным изучением информатики»

г. Новокузнецк, Кемеровская область

СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ НА ОСНОВЕ ПРОГРАММЫ MSOFFICEPOWERPOINT, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРАКТИКЕ УЧИТЕЛЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Аннотация: в данной статье рассмотрена проблема использования приёмов, которые позволяют «оживить» презентацию к уроку или внеурочному занятию, сделать её интерактивной. Показано, что использование таких презентаций позволяет повысить интерес к предмету, а также легче усвоить обучающимся новый материал.

Ключевые слова: презентация, интерактивная презентация, триггер, макрос, информационно-коммуникационные технологии образования.

XXI век – век высоких компьютерных технологий и интернета. Современный ученик шагает в ногу со временем и быстро осваивает информационные новинки, предлагаемые обществом. Меняется и роль учителя – он перестает быть источником информации, а становится организатором её получения. Следовательно, учителю необходимо владеть современными методиками и новыми образовательными технологиями, чтобы общаться на одном языке с ребёнком, а использование ИКТ на уроках – это не влияние моды, а необходимость, диктуемая сегодняшним уровнем развития образования.

В настоящее время одной из наиболее актуальных форм работы на уроках в начальной школе, является работа с презентациями, выполненными в программе MSPowerPoint. Эта программа наиболее распространена и проста в работе.

Под *презентацией* понимается логически связанная последовательность слайдов, которые содержат изображения, звук, и другие средства мультимедиа.

Мультимедийная презентация значительно облегчает подготовку к уроку, делает уроки нетрадиционными, запоминающимися, интересными, более динамичными. Однако использование презентаций в виде обычной последовательности слайдов служит наглядным материалом и не позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом учебной деятельности.

Для организации учебного процесса на основе системно-деятельностного подхода к обучению разработано множество интерактивных учебных программ. Под интерактивностью в данном случае понимается возможность взаимодействия ученика с учебным материалом через применение компьютерных технологий. Наиболее удобными в использовании среди таких программ являются интерактивные презентации, созданные при помощи программы MS PowerPoint.

Интерактивная презентация – это диалог между компьютером и учеником, в котором ученику предоставляется возможность искать и находить для себя информацию самостоятельно, по мере необходимости.

Интерактивные презентации позволяют учителю осуществлять дифференцированный подход обучения, а также обеспечивают многообразие форм работы, в основе которых лежит активная самостоятельная деятельность обучающихся.

Конечно, нельзя урок сводить лишь к общению с компьютером. Живое слово учителя – никогда не заменить машине, да и весь урок нецелесообразно строить на работе с компьютером. Интерактивная презентация, как и любая другая, не должна занимать более 15–20 минут урока.

Рассмотрим несколько фрагментов уроков с применением интерактивных презентаций.

Использование *кнопок-триггеров* в программе PowerPoint значительно расширяет возможности ее использования для интерактивной доски. На первых уро-

ках математики при ознакомлении детей с составом числа 10 можно использовать интерактивную игру «дятел». На интерактивной доске появляется изображение дерева и дятла, сидящего на нем. Из задания дети узнают, что в стволе дерева находится 10 вредных насекомых, необходимо посчитать, сколько насекомых достал дятел и «помочь» ему достать остальных. Затем учитель нажимает несколько раз на изображение дятла, и он стучит по дереву столько раз, сколько учитель кликнет мышкой (*данный эффект достигается при помощи применения триггера к изображению дятла*). Ученики должны внимательно сосчитать сколько насекомых еще необходимо достать дятлу и при помощи интерактивной доски показать это.

Также при помощи триггеров удобно создавать табло с буквами для игры «Поле чудес». Кнопки-триггеры здесь позволяют открывать буквы не в строгой последовательности, заложенной в программе заранее, а в той, в которой называют их участники игры. А при помощи применения обычной анимации вращения к объектам можно создать крутящийся барабан.

Для классификации предметов или слов по разным основаниям на уроках окружающего мира, математике, русского языка удобно использовать макрос «*drag and drop*», который позволяет перетаскивать объекты в любую точку экрана в режиме демонстрации презентации. Благодаря разработке Ханса Вернера Хофманна теперь нам не надо переводить презентацию в режим редактирования или же переключаться на работу в другую программу, предназначенную специально для интерактивной доски, необходимо только в настройках действия применить к нужному объекту макрос *draganddrop*.

Использование различных макросов значительно расширяет возможности применения презентации. Так, например, программист Дмитрий Смирнов, используя целую систему макросов, разработал *шаблон компьютерного тестирования*, который создан на основе привычной нам программы PowerPoint. При помощи тестов созданных на основе данного шаблона можно провести тестирова-

ние с выбором ответа из предложенных вариантов, с выбором нескольких правильных ответов, с исправлением ошибок, а также сохранить результаты ваших учеников [1].

С помощью программы *Eclipse Crossword* возможно создать интерактивный кроссворд, который можно внедрять в презентацию. Преимущества использования этой программы заключаются в том, что задания не занимают целый слайд, а открываются тогда, когда мы нажимаем на слово в кроссворде. К тому же ученик всегда сам может проверить сколько слов он отгадал верно. Кроссворд встраивается в презентацию как макрос и действует в режиме показа слайдов [2].

Таким образом, грамотное использование интерактивных презентаций помогает осуществить один из главных принципов создания современного урока – принцип фасциации (принцип привлекательности). Благодаря таким презентациям, дети, которые обычно не отличались высокой активностью на уроках, стали активно высказывать свое мнение, рассуждать. Познавательная мотивация всех детей увеличивается, облегчается овладение сложным материалом.

Применение интерактивных презентаций на разных этапах обучения позволяет довести время активной работы учеников на уроке до 75–80% времени урока, вместо обычных 15–20%. Современные школьники быстрее и с большим интересом усваивают информацию с экрана компьютера, чем со слов учителя.

Компьютеры и информационные технологии вообще – удобный инструмент, который при разумном использовании способен привнести в школьный урок элемент новизны, повысить интерес учащихся к приобретению знаний, облегчить учителю задачу подготовки к занятиям.

Список литературы

1. Аствацатуров Г.О. Использование шаблона с макросом Drag-and-Drop / Г.О. Аствацатуров [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.didaktor.ru
2. Бушуева Е.В. Интерактивные кроссворды в презентации / Е.В. Бушуева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.katerina-bushueva.ru