

7. Стрелова О.Ю. Образы – мифы: фальсификации // Преподавание истории и обществознания в школе. 2010. №3.

8. Стрелова О.Ю. Теоретические подходы к разработке содержания учебного предмета «История» в России в начале XXI в. // Преподавание истории и обществознания в школе. 2014. №6.

**УДК**

**372.893:371.315.7**

**ББК 4426.63-268.4**

**ГСНТИ 17.07**

**Код ВАК 07.00.02**

**Л.В. Бабина**

Екатеринбург

**«НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПРЕЗЕНТАЦИИ В  
POWERPOINT ИЛИ POWERPOINT НА 100%»**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: электронные образовательные ресурсы, интерактивный плакат, интерактивный демонстрационный материал, ЭОР, PowerPoint, триггеры, макросы.

АННОТАЦИЯ: Автор раскрывает уникальные возможности программы Microsoft PowerPoint для создания интерактивных учебных модулей. Описывает выполнение некоторых технологических приёмов для повышения эффективности своей работы.

**L.V. Babina**

Yekaterinburg

**«WHAT'S NEW IN POWERPOINT ORPOWERPOINT  
100%»**

KEY WORDS: electronic educational resources, interactive poster, interactive demo material, ESM, PowerPoint, trig-Gery, the macros.

ABSTRACT: The author reveals the unique features of the program Microsoft PowerPoint to create interactive training modules. Describes you, complement some technological methods to improve the efficiency, of their work.

Модернизация системы отечественного образования обуславливает необходимость поиска новых подходов к организации учебного процесса. Один из них связан с информатизацией образования. В результате процессов информатизации школ страны учителям предлагаются новые информационные ресурсы и

технологии. В связи с этим появилась потребность у учителей развиваться в области ИКТ по индивидуальным запросам, расширяющих минимальные ИКТ компетенции и позволяющим им сформировать новые педагогические профессиональные качества – навыки использования ИКТ в образовательном процессе на регулярной основе. Это применение мультимедиа учебников, энциклопедий и справочников, тестовых программ тренажеров для подготовки к ЕГЭ и ОГЭ-9. С 2007 года в Интернете появилась Единая Коллекция цифровых образовательных ресурсов (ЦОР). В ней можно найти материалы, относящиеся к конкретному учебнику истории, обществознания, экономики. Это словарные статьи, картины, портреты и биографии выдающихся исторических личностей, презентации, интерактивные карты, анимированные графики, тесты и др. Пользователи могут свободно скачать с сайта любой заинтересовавший их электронный ресурс, найти методическую рекомендацию по его использованию на уроке.

Все это имеет неоспоримые достоинства, но главным их недостатком, на мой взгляд, является невозможность систематического использования на уроках. Этому есть несколько причин: представленная информация не всегда соответствует возрасту учащихся и задачам урока; во многих электронных ресурсах невозможно задать произвольный порядок представления учебной информации учителем в зависимости от его целей; не всегда есть возможность практического применения знаний и их контроля.

Сегодня достаточно широко практикуется доступная каждому учителю и ученику, имеющему элементарные знания в области ИКТ, одна из прикладных программ фирмы Microsoft Office — программа PowerPoint. Она позволяет создавать презентации, которые могут быть частью, основой урока или творческой работой учащихся. Абсолютное большинство мультимедийных уроков с презентацией – это линейное представление учебной информации, и по сути, мало чем отличаются от текста школьного учебника с его ярко выраженной линейностью. Мы используем презентации просто как иллюстрации к объяснению материала. Информация представлена слайд за слайдом без возможности перейти в любой момент к любому учебному эпизоду, к другому уровню, другому объёму информации. В таких условиях учителю очень сложно реагировать на меняющуюся педагогическую ситуацию. Пришёл в класс с данной мультимедийной разработкой –

урок прошёл на «ура». Но уровень обученности в другом классе иной, а, следовательно, необходимо иначе выстроить траекторию урока, чтобы добиться положительного результата.

Ещё сложнее если учитель захочет предъявить разноуровневые задания, организовать с учениками повторение, обобщение учебного материала, в общем, обеспечить постоянную обратную связь. Используемая анимация в такой презентации часто носит оформительский характер и иногда не только не способствует, но и мешает восприятию учебного материала.

Для нас учителей презентация - надёжный помощник и эффективное средство преподавания, возможность разнообразить виды деятельности на уроке и внеклассной работе. Но по статистике обычный пользователь PowerPoint в своей работе задействует не более 10% возможностей этой программы. А это уникальные возможности, о которых большинство учителей не имеет представления. Необходимо не поверхностное знание PowerPoint, а более детальное её изучение и использование. Я убеждена, эффективнее всего использование на уроках таких презентаций, которые делают учеников не пассивными слушателями и зрителями, а активными участниками урока.

Речь идёт об интерактивной, многоуровневой презентации - объединение оригинальной авторской идеи по оформлению слайдов с добавлением механизма навигации (триггеры, макросы, гиперссылки). Эти элементы обеспечивают переходы между слайдами, позволяют в нужный момент запустить демонстрацию видеофрагмента, включить и выключить анимированную модель. У пользователя есть возможность управлять ходом презентации - выбирать интересующие его разделы, "путешествовать" внутри презентации, слайды демонстрируются в зависимости от действий пользователя.

Механизм навигации слайдов позволяет в занимательной форме преподать новый материал, либо закрепить пройденный, разработать разноуровневые задания, в общем обеспечить постоянную обратную связь. Она нужна для эффективного управления учебным процессом: как учащиеся усвоили новый учебный материал, какие проблемы возникли? Здесь важна не только оценка «знаешь» - «не знаешь» изучаемый текст, даты, а каков уровень аналитического, логического мышления, какими умениями и навыками обладает ребёнок. Опыт доказывает, необходимы такие технологические инструменты, которые могли бы позволить обеспечить оперативный

мониторинг качества полученной учащимися информации, создать оптимальные условия для рефлексии.

Более удобной и функциональной будет многомерная интерактивная модель учебного эпизода и урока в целом.

Создать многомерную интерактивную модель учебного эпизода и урока в целом можно используя технологические инструменты, теоретическое описание которых содержится в трудах В.Э. Штейнберга (Штейнберг В.Э. Дидактические многомерные инструменты: теория, методика, практика), а подробное описание практических приёмов медиадидактики и способы их технической реализации встретить на страницах пособий Г.О. Аствацатурова (Аствацатуров Г.О. «Дизайн мультимедийного урока: методика, технологические приёмы, фрагменты уроков», «Медиадидактика», «Модульно-редуктивное обучение на уроках истории и обществознания», «Дизайн мультимедийного урока», «Медиадидактика и современный урок: технологические приёмы», «Эффективный урок в мультимедийной образовательной среде», написанной совместно с Л.В. Кочегаровой). Здесь описываются образовательные стратегии, основных моделей обучения в мультимедийной образовательной среде, приемы мультимедийной дидактики — тех инструментов, которые могут превратить обыкновенную авторскую презентацию в осмысленный информационно-учебный модуль, направленный на конкретный образовательный результат.

В своих презентациях я широко использую **триггеры** и **макросы**. Триггер в переводе с английского означает – спусковой крючок, затвор. С помощью триггера можно задать действие любому объекту. Причем последовательность этих действий мы можем выбирать в зависимости от желания и ситуации на уроке. Открывать задание можно по мере его выполнения. Щелчок левой кнопкой мыши по объекту анимирует его, заставляя выполнять заранее заданное действие. Наличие триггеров значительно повышает интерактивность презентации.

Например, с помощью триггеров можно создать интерактивные «Задачники или тренажеры», которые содержат задания, позволяющие организовать фронтальную, групповую и индивидуальную работу учащихся. В качестве вариантов ответа могут выступать слова, цифры или изображения. Если ученик нажимает на

неправильный вариант ответа, то ответ исчезает, в противном случае срабатывает любой эффект анимации, изменяющий размер, цвет или местоположения объекта. Кроме того, с помощью триггеров в PowerPoint могут быть созданы викторины, игры, интерактивные плакаты, виртуальные "экскурсии" и "галереи". Вся необходимая информация может располагаться на одном слайде.

При необходимости сконцентрировать внимание учащихся на детали иллюстрации, фрагменте текста и даже слова при сохранении их общей панорамы может использоваться технологический приём «Лупа». Суть: необходимый фрагмент «вырезается», увеличивается и далее по щелчку появляется в необходимом участке слайда (иллюстрации). Для анимации наиболее удачен эффект «увеличение».

На уроках истории, работая с картой, можно создать на слайде анимированную указку. Разместить на карте те объекты, которые и будут спусковым крючком, благодаря которому и выполняются различные эффекты анимации.

Технологии опорных конспектов В.Ф. Шаталова с помощью компьютера можно придать второе дыхание, сделав её более динамичной и многомерной. На слайде появляется не вся информация одновременно, а последовательно, по ходу рассказа учителя или воспроизведению учебного материала при ответе учащегося на вопросы домашнего задания. В ходе изучения нового материала можно развернуть каждый из блоков опорного конспекта в более подробную информацию о том или ином событии, явлении. Некий визуальный ряд быстрее запоминается учениками, чем обыкновенный текст.

В сети интернет имеются специализированные сервисы для создания мультимедийных и интерактивных плакатов, например, сервисы Веб 2.0. Учитель имеет возможность, как использовать существующие ЭОР, так и создавать собственные. Интерактивный плакат на уроке – это уникальное техническое средство предоставления информации, способное активно и разнообразно реагировать на действия пользователя. Интерактивность обеспечивается за счет использования различных интерактивных элементов: ссылок, кнопок перехода, областей текстового или цифрового ввода и т.д. Такие плакаты содержат гораздо больше учебного материала, чем обычные мультимедийные плакаты и предоставляют его в гораздо более наглядной и эффективной форме.

Очень эффективно при работе с PowerPoint использовать макросы. Макрос – это макрокоманда (так звучит в правильном переводе с англ. языка), содержащая последовательность действий, записанных пользователем, т.е. это набор инструкций, которые сообщают программе, какие действия следует выполнить, чтобы достичь определенной цели.

Интерактивность презентации придаёт Визуальный язык программирования Бейсик, созданный для работы с приложениями Microsoft Office. Visual Basic for Applications, сокращенно VBA.

Изначально язык VBA разрабатывался для пользователей, а не профессионалов программистов, поэтому с помощью Visual Basic for Applications можно легко писать программы, и в частности создавать интерактивные презентации.

В таких презентациях легко можно мышкой передвигать предметы, вписывать ответы, получать оценки. Например, задан вопрос с несколькими вариантами ответов. При правильном ответе есть возможность перейти к следующему слайду. При неверном ответе получить сообщение «Неверно, попробуйте еще раз!». Используя макросы, можно значительно (в десятки, а то и в сотни раз) увеличить эффективность работы с приложением PowerPoint. Помимо выполнения набора встроенных в приложение команд, макрос позволяет производить обработку внешних файлов, загрузку и передачу файлов и данных через интернет, чтение и изменение настроек операционной системы.

При показе обучающих презентаций на уроках, иногда вовремя демонстрации слайдов возникает необходимость перетаскивать объекты. Проблема решается с помощью макроса Drag-and-Drop, причём независимо от того, есть ли в вашем распоряжении интерактивная доска или нет.

Таким образом, использование интерактивных технологий, приёмов в презентации PowerPoint даёт возможность:

- расширить образовательный и воспитательный потенциал изучения материала;
- сделать информацию более открытой и наглядной;
- вовлечь каждого ученика в процесс активного овладения знаниями;
- повысить профессионализм педагога, сделать его личность интересной для современного подростка;

- повысить результативность процесса обучения.

### **Литература:**

1. Аствацатуров Г.О. Дизайн мультимедийного урока: методика, технологические приёмы, фрагменты уроков. Волгоград: Учитель, 2012. 138 с.
2. Аствацатуров Г.О. Медиадидактика и современный урок: технологические приёмы. Волгоград: Учитель, 2011. 111с.
3. Башмаков А.И., Башмаков И.А. Разработка компьютерных учебников и обучающих систем. М.: Информационно-издательский дом "Филинь", 2003. 616 с.

### **Интернет- источники:**

- <http://www.ido.rudn.ru/Open/technology/t6.htm> Наглядность - один из важнейших дидактических принципов обучения
- <http://www.uchmet.ru/articles/141969/> Королёва С. К. Роль интерактивных плакатов в повышении познавательной активности и эффективности восприятия обучающимися изучаемого материала на уроках информатики
- <http://infometresource.narod.ru/method/opyt/opyt1/opyt1.html> Использование интерактивного плаката как средства тематического погружения в мультимедийную среду обучения
- [http://vio.uchim.info/Vio\\_117/cd\\_site/articles/art\\_1\\_9.htm](http://vio.uchim.info/Vio_117/cd_site/articles/art_1_9.htm) Разработка и использование интерактивных плакатов, схем и таблиц
- <http://presentation-creation.ru/powerpoint-lessons/103-kak-sozdat-test-v-powerpoint.html> Как создать тест в PowerPoint?

**УДК**

**372.893:371.321**

**ББК 4426.63-270**

**ГСНТИ 14.07**

**Код ВАК 07.00.02**

**О.А. Борисова, О.В. Лифинцева**

Челябинск

## **ПРОЕКТИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННОГО УРОКА В СООТВЕТСТВИИ С ТРЕБОВАНИЯМИ ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** федеральный государственный образовательный стандарт, урок, карта учебных действий.

**АННОТАЦИЯ:** Федеральный государственный образовательный стандарт задает новые требования к уроку. В процессе обучения ребенок