

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ КАК СРЕДСТВА ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Волков Алексей Валерьевич, Волкова Алла Александровна

МОУ гимназия №12 г. Липецка

Использование информационных технологий в образовании кардинально расширяет выбор материалов и форм учебной работы, делает уроки яркими и увлекательными, эмоционально и информационно насыщенными. Компьютер избавляет учителя от рутинной работы по подбору дидактического материала, составлению заданий, тестов, позволяет проявлять творчество.

Особое место среди информационных образовательных технологий занимает использование мультимедийных презентаций. Современное программное обеспечение характеризуется тем, что существует много различных программных сред, помогающих реализовать эту идею. В первую очередь, конечно, широко известная программа Microsoft Power Point, а также другие программные продукты, например, конструктор презентаций, встроенный в Медиатеку фирмы «Кирилл и Мефодий», Macromedia Flash, 3D Studio MAX.

Процесс создания презентации в Microsoft Power Point состоит из таких основных действий, как выбор общего оформления, добавление новых слайдов и их содержимого, выбор разметки слайдов, изменение при необходимости оформления слайдов, изменение цветовой схемы, применение различных шаблонов оформления и создание таких эффектов, как эффекты анимации при демонстрации слайдов. Вышеназванные действия успешно осваивают учащиеся и учителя, имеющие начальные навыки владения ПК.

Использование мультимедийных презентаций в учебно-познавательной деятельности помогает воплотить в жизнь один из дидактических принципов – наглядность.

Кроме реализации данного принципа, реализуются следующие образовательные цели:

1. стимулирование познавательной деятельности школьников, которое достигается путем участия ученика в создании презентаций по новому материалу, подготовке докладов, самостоятельному изучению дополнительного материала и составление презентаций – опорных конспектов, при закреплении материала на уроке;
2. способствование глубокому пониманию изучаемого материала через моделирование основных учебных ситуаций;
3. повышение мотивации учения школьников и развитие интереса к изучаемому предмету;
4. разнообразие форм представления учебного материала, домашнего задания, заданий для самостоятельной работы;
5. стимулирование воображения школьников, развитие творческого подхода при выполнении учебных заданий.

Работая над достижением этих целей, можно существенно повысить уровень усвоения учебного материала.

Приемы применения программы MS PowerPoint достаточно разнообразны. Вот некоторые из них:

1. при подготовке учителя к уроку:
 - составление тематических презентаций по новому материалу;
 - составление контрольного материала;
 - составление различного рода обзоров по дополнительному материалу;
 - подготовка презентаций – опорных конспектов;
 - подготовка презентаций для урока самостоятельного изучения;
 - моделирование различных предметных и учебных ситуаций.
2. в работе ученика на уроке:
 - составление презентации по изученному материалу в целях закрепления;
 - подготовка презентаций при работе с дополнительным материалом;
 - моделирование предметных ситуаций и изучаемых процессов;
 - составление опорных конспектов;

- подготовка докладов, творческих отчетов и конференций.

3. в работе класса:

- работа в группах при составлении отчетов, докладов, подготовке конференций;
- на уроке при моделировании предметных ситуаций изучаемых процессов;
- составление и обмен опорными конспектами;
- взаимная проверка презентаций;
- подготовка доклада учеником и объяснение этого материала группе учеников.

Возможности программы позволяют работать как со статичными, так и с динамичными процессами. При творческом подходе программа позволяет моделировать сложные составные процессы в изменяющейся среде. При этом учитель может остановиться на любом этапе, требующем более подробного рассмотрения. К таким возможностям относятся:

1. организация автоматического или ручного перехода по слайдам при демонстрации;
2. организация навигации по материалам презентации при помощи гиперссылок;
3. внедрение разного рода объектов, таких как рисунки, таблицы, диаграммы, объекты управления;
4. рисование необходимых объектов;
5. применение эффектов при работе с текстом, что дает возможность акцентировать внимание на определенном текстовом материале;
6. применение эффектов для графических объектов;
7. использование звуковых эффектов, звукозаписей;
8. создание эффекта мультипликации и создания динамических рисунков.

Таким образом, практически большая часть возможностей программы может быть использована с целью повышения эффективности учебно-познавательной деятельности, разнообразия учебных приемов и форм.