

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЦИФРОВОГО УРОКА-ТРЕНАЖЕРА В ПРОГРАММАХ MICROSOFT POWERPOINT И ISPRING SUITE

С.И. Грахова, канд. филол. наук, доцент

Е.С. Хмелева, студент

Набережночелнинский государственный педагогический университет
(Россия, г. Набережные Челны)

DOI:10.24412/2500-1000-2023-1-4-79-82

Аннотация. В наши дни цифровые технологии стали неотъемлемыми помощниками в организации учебного процесса. Создаются как иллюстративные, так и интерактивные презентации, сопровождающие ход урока и помогающие в достижении поставленных задач, разрабатываются интерактивные листы опорных сигналов, игры, викторины, упражнения разного типа и уровня сложности, тренажеры и пр. В статье предлагается алгоритмизированная последовательность создания урока-тренажера, основанного на образовательной технологии деятельностного типа для развития у обучающихся умения продуктивного чтения. В качестве цифрового инструментария предложены программы Microsoft PowerPoint и iSpring Suite.

Ключевые слова: цифровые технологии, цифровые учебные тренажеры, продуктивное чтение, диалог с автором.

Современная педагогика выделяет два основных направления – системно-деятельностный и личностно-ориентированный подходы к обучению и развитию школьников. Системно-деятельностный подход смещает акцент с продукта обучения на процесс его создания, таким образом, традиционная методика, называющая педагогу инструментарий и дающая общие рекомендации по его применению, не раскрывает алгоритмизированную последовательность необходимых действий для успешного достижения учебных результатов в рамках того или иного метода. По этой же причине трудности возникают и в реализации личностно-ориентированного подхода к обучению. Решить задачу формирования учебной деятельности помогают педагогические технологии, в том числе и цифровые, конкретизирующие методы обучения с позиции образовательных нужд.

В наши дни цифровые технологии стали неотъемлемыми помощниками в организации учебного процесса. Создаются как иллюстративные, так и интерактивные презентации, сопровождающие ход урока и помогающие в достижении поставленных задач, разрабатываются интерактивные листы опорных сигналов, игры, вик-

торины, упражнения разного типа и уровня сложности, тренажеры и пр.

Никого уже не удивляет понятие «дистанционное обучение», для осуществления которого разрабатываются цифровые контентные с новыми формами преподнесения учебного материала. В Набережночелнинском государственном педагогическом университете ведутся разработки Цифрового симулятора педагогической деятельности, интерактивных учебных тренажеров [1-3], поражающих своим разнообразием и возможностями применения в образовании.

В данной работе предлагается технология проектирования цифрового урока-тренажера в программе Microsoft PowerPoint. Особенность подобной формы организации учебной деятельности видится в возможности применения цифрового продукта не только в процессе классной работы, но и в самостоятельном постижении учебного материала (в т.ч. при дистанционном обучении) и приобретения умений и навыков работать с ним.

Выбор программы MS PowerPoint обоснован ее популярностью в среде педагогов [2]. Данная программа позволяет создавать презентации и слайд-шоу. Она имеет большое количество функций: применение

готовых шаблонов и макетов, использование разных цветовых гамм для дизайна презентаций, вставка изображений, видео, аудио, анимаций, схем, таблиц и графики. Кроме того, программа PowerPoint позволяет выполнить множество действий с объектами, например, изменить яркость добавленного изображения, его цветовую гамму, добавить художественные эффекты, обрезать картинку, убрать фон. Определенные действия можно выполнить со всеми вставками, что еще больше облегчает работу, т.к. нет необходимости устанавливать еще одно приложение (например, для обрезки видео или редактирования данных диаграммы). Однако и это является лишь малым процентом всех возможностей программы PowerPoint.

Для расширения возможностей программы Microsoft PowerPoint создана надстройка iSpring Suite, позволяющая создавать диалоговые тренажеры, интерактивные рабочие листы, тесты, а также образовательные курсы и книги. Интерфейс программы настолько прост, что не требует особых затрат времени для изучения предлагаемых функций. Для работы с данной программой нет необходимости в навыках программирования: не нужно писать программы и создавать макросы. Важно, что программа предлагает хороший выбор персонажей и фоновых объектов.

Урок-тренажер «Учусь общаться с автором» создан при помощи двух вышеупомянутых программ. Содержательная часть урока базируется на методике Е.В. Бунеевой, О.В. Чиндиловой [4]. Опишем общий алгоритм создания подобного тренажера.

Преимущества тренажера видятся в следующем:

- 1) индивидуализация процесса обучения;
- 2) автоматическая проверка выполненных учениками заданий;
- 3) результаты обучающихся систематизируются и выводятся в одном месте;
- 4) возможность применения как дополнительного материала к учебной деятельности на уроке;
- 5) повышение мотивации обучающихся.

Шаг 1. Продумать тему, цель и структуру будущего урока-тренажера; подготовить необходимые материалы. Для проектирования структуры урока-тренажера предлагаем применить сервисы для создания ментальных карт (MindMeister, Xmind, Coggle, Mindmap, Mindomo и др.), либо традиционно начертить схему, четко демонстрирующую последовательность этапов будущего урока-тренажера. Продумать, необходим ли виртуальный учитель (герой), виртуальное пространство будущего тренажера.

Шаг 2. Подготовить дидактический материал. К тестам (если планируются) подготовить вопросы, варианты ответов к ним, количество баллов за каждый ответ.

Шаг 3. Если планируется появление персонажей, необходимо продумать их реплики (рекомендуем прописать монологи, реплики в программе Microsoft Word).

Шаг 4. Разработка тренажера.

В данной статье, как было отмечено выше, будет представлен алгоритм создания урока-тренажера «Учусь общаться с автором». Однако это не значит, что последовательность, представленная далее, единственно верная. Порядок слайдов, тестов, интерактивности может меняться в зависимости от целей, задач, сценария цифрового урока-тренажера. Наша задача – показать процесс планирования деятельности виртуального учителя (за ним – реальный учитель, разработавший урок) и учеников, работающих на тренажере, предоставляющем задания в виде последовательно осуществляемых операций с целью достижения определенных результатов учебной деятельности.

Итак, алгоритм разработки тренажера:

1. Создать новую презентацию в MS PowerPoint.
2. Добавить предполагаемое количество слайдов.
3. Оформить те слайды, где отсутствуют тесты, интерактивности и т.д., т.е. добавить фон, анимационного героя, вставить все необходимые для определенного слайда реплики.

Примечание: алгоритм настройки анимаций, появления и исчезновения реплик будет приведен ниже.

4. Оформить и настроить по очередности интерактивные части тренажера. В данном случае – тест.

Примечание: отдельный алгоритм создания и настройки теста представим далее.

5. Проверить правильность работы урока-тренажер. При необходимости доработать.

6. Выложить созданный тренажер на необходимую платформу.

7. Апробировать тренажер.

Вставка изображений делается через вкладку «Вставка» → «Изображения». Фон увеличен на весь слайд. В нашем случае – персонаж Маша с разными эмоциями – это отдельные изображения, наложенные друг на друга.

Алгоритм создания и настройки реплик:

1. Перейти во вкладку «Вставка», далее выбрать опцию «Фигуры», выбрать необходимую фигуру.

2. В появившейся вкладке «Формат» отредактировать цвет, контур фигуры, вставить заранее подготовленный текст.

3. Нажать на фигуру и перейти во вкладку «Анимации». Выбрать анимацию появления. Настроить время появления фигуры. Первая реплика должна появляться «С предыдущим», остальные – «По щелчку».

4. Настроить фигуры, которые появляются «По щелчку». Для этого необходимо нажать на опцию «Триггер», далее – «По щелчку» и в появившемся списке выбрать тот объект, после нажатия на который должна выходить настраиваемая реплика.

5. Необходимо помнить, что реплики должны также пропадать. Для этого в той же вкладке необходимо настроить каждой реплике анимацию выхода. Для настройки порядка появления и исчезновения анимаций использовать окно «Область анимации».

Алгоритм создания и настройки тестов при помощи программы iSpring Suite:

1. Нажать на пустой слайд и перейти во вкладку «iSpring Suite».

2. Выбрать опцию «Тест»; далее, в появившемся окне, – «Новый тест».

3. Во вкладке «Главная» выбрать опцию «Введение», где необходимо выбрать обложку для теста и прописать инструкцию.

4. Для добавления вопросов нажать на опцию «Вопрос», выбрать необходимый вид вопроса.

5. Прописать все вопросы и варианты ответов к ним.

6. Настроить к каждому вопросу количество баллов (за верные и неверные ответы).

7. Выбрать опцию «Свойства» во вкладке «Главная». Задать название теста и установить проходной балл. В данном окне также можно ограничить тест по времени, настроить количество попыток.

8. Оформить тест под презентацию.

Необходимо учитывать то, что у обучающихся есть возможность пролистать все слайды нажатием определенных кнопок на клавиатуре или мышкой (как обычную презентацию). Избежать обзорное пролистывание учениками возможно через настройку показа слайдов.

Итак, урок-тренажер «Учусь общаться с автором» создан на основе образовательной технологии деятельностного типа для развития у обучающихся умения продуктивного чтения [4]. Урок полностью соответствует структуре, предложенной О.В. Чиндиловой и Е.В. Бунеевой; предназначен для обучающихся начальной школы (3 класс). При работе обучающиеся знакомятся с понятием «диалог с автором»; отвечают на вопросы по содержанию изучаемого рассказа, по иллюстрациям, заглавию, ключевым словам; знакомятся с биографией автора; читают текст самостоятельно; выстраивают диалог с автором; получают творческое задание, связанное с текстом произведения.

Урок-тренажер «Учусь общаться с автором» может быть применен и на уроке введения нового знания, и на уроке закрепления умений и навыков (на уроке-тренинге). Важно, что тренажер может «сопровождать» весь процесс учебной деятельности на уроке, а может использоваться педагогом иллюстративно. Кроме того, урок-тренажер может быть предложен обучающимся и для самостоятельной работы.

Библиографический список

1. Грахова С.И. Цифровые технологии в практике интерпретации текста в школе // Проблемы современного педагогического образования. Сборник научных трудов. – Ялта: РИО ГПА, 2023. – Вып. 78. – Ч. 1. – С. 94-97.
2. Грахова С.И., Закирова Э.И., Хмелева Е.С. Технология создания цифрового учебного тренажера «Учимся читать выразительно» // Современная школа России. Вопросы модернизации. – №3 (40, т.1), март 2022. – С. 16-18.
3. Захарова И.М., Грахова С.И. Практика применения цифровых средств в подготовке будущих педагогов для работы с детьми с ОВЗ // Проблемы современного педагогического образования. Сборник научных трудов. – Ялта: РИО ГПА, 2022. – Вып. 77. – Ч. 3. – С. 60-62.
4. Чиндилова О.В., Бунеева Е.В. Технология продуктивного чтения как образовательная технология деятельностного типа // Начальная школа плюс ДО и ПОСЛЕ. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://buneeva.vsepravilno.com/upload/content/2018-08-26/1/6c7a4c63da-0f9f2999bfbf6f376e3e73eab59c618b.pdf> (дата обращения: 27.01.2023)

**DIGITAL LESSON SIMULATOR DESIGN TECHNOLOGY
IN MICROSOFT POWERPOINT AND ISPRING SUITE PROGRAMS**

S.I. Grakhova, *Candidate of Philological Sciences, Associate Professor*

E.S. Khmeleva, *Student*

Naberezhnye Chelny State Pedagogical University
(Russia, Naberezhnye Chelny)

***Abstract.** Nowadays digital technologies have become integral assistants in the organization of the educational process. Both illustrative and interactive presentations are created to accompany the course of the lesson and help in achieving the tasks set, interactive sheets of reference signals, games, quizzes, exercises of various types and levels of complexity, simulators, etc. are being developed. The article proposes an algorithmized sequence of creating a simulator lesson based on an activity-type educational technology for the development of students' productive reading skills. Microsoft PowerPoint and iSpring Suite programs are offered as digital tools.*

***Keywords:** digital technologies, digital training simulators, productive reading, dialogue with the author.*