Государственное образовательное учреждение

начального профессионального образования

Тульской области

«Профессиональное училище №17»

**«Применение интерактивных плакатов на уроках теоретического и производственного обучения по профессии «Оператор ЭВМ»**

**Мирончук Оксана Николаевна,**

мастер производственного обучения.

**«Применение интерактивных плакатов на уроках теоретического и производственного обучения по профессии «Оператор ЭВМ»**

*Для того чтобы ученик учился хорошо, нужно, чтобы он учился охотно, чтобы его душевные силы были в наивыгоднейших условиях.*

*Л.Н.Толстой*

**Плакат** - это наглядное изображение, которое может быть использовано в самых различных целях: реклама, агитация, обучение и т.п. Важно то, что плакат по своей сути – это средство предоставления информации, то есть основная его функция – **демонстрация материала**.

Под **интерактивностью** понимается способность информационно-коммуникационной системы, активно и разнообразно реагировать на действия пользователя.

Таким образом, **интерактивный плакат** – это средство предоставления информации, способное активно и разнообразно реагировать на действия пользователя.

Что из этого следует?

Как минимум то, что интерактивный плакат не может представлять собой статичную иллюстрацию, либо набор мультимедиа компонентов – он должен обеспечивать взаимодействие контента (содержания плаката) с пользователем.  Интерактивность обеспечивается за счет использования различных интерактивных элементов: ссылок, кнопок перехода, областей текстового или цифрового ввода и т.д.

**Для чего он нужен?**

В процессе обучения  интерактивный плакат позволяет достичь двух очень важных результатов:

* за счет использования интерактивных элементов вовлечь обучаемого в процесс получения знаний;
* за счет использования различных мультимедиа и 3D объектов добиться максимальной наглядности информации.

**Виды  интерактивных плакатов.**

Интерактивные плакаты можно классифицировать по форме и по содержанию.

В зависимости от объема материала выбирают одно- или много-уровневую схему построения интерактивного плаката.

**Одноуровневый плакат**, как правило, представляет собой рабочую область и набор различных интерактивных элементов (ИЭ). Содержание рабочей области изменяется в зависимости от состояния интерактивных элементов (нажатий кнопок, содержания полей ввода текста и т.д.).

Несколько больший интерес представляют **многоуровневые плакаты**. Как правило, многоуровневые плакаты строятся по следующей схеме:



В данном случае плакат первого уровня представляет собой меню, с помощью которого мы получаем доступ к соответствующим компонентам. Каждый из компонентов в свою очередь может представлять собой как мультимедийный или интерактивный плакат (одно- или много-уровневый), так и отдельный документ, интернет-страницу и т.д.  Безусловным преимуществом использования многоуровневого плаката является гораздо больший объем материала, который может содержать в себе интерактивный плакат.

**В рабочей области интерактивных плакатов могут размещаться любые мультимедиа объекты**: статичные иллюстрации, анимации, текст. Кроме того, в отличие от мультимедийных плакатов, в ней могут быть размещены как статичные 3D модели, так и 3D анимации. Что делает интерактивные плакаты чрезвычайно привлекательными при обучении устройству, правилам эксплуатации и ремонта различного оборудования. Еще одним объектом, который может быть использован в интерактивных плакатах и способен значительно расширить их функционал, является Flash-приложение. Широкие возможности, которые предоставляет разработчикам технология Flash и язык программирования Action Script, я думаю, на сегодняшний день уже знакомы абсолютному большинству пользователей, интересующихся информационными технологиями. Можно смело говорить о том, что возможности Flash-приложений позволяют разработчику реализовать большинство его замыслов и могут придать интерактивным плакатам богатые функциональные возможности.

Таким образом, **интерактивные плакаты** являются отличным подспорьем как преподавателю в процессе проведения занятия, так и обучаемым в процессе самообучения. Они не только могут содержать гораздо больше учебного материала, чем обычные мультимедийные плакаты, но и способны предоставлять его в гораздо более наглядной и эффективной форме. За счет использования интерактивных элементов может быть решена одна из важнейших задач, стоящих перед учебными пособиями – привлечение внимания обучаемого и его вовлечение в активную познавательную деятельность.

**Концептуальность идеи использования интерактивного плаката**

Не так давно передовые образовательные учреждения осваивали компьютерные технологии, основанные на использовании простейших контролирующих, обучающих и расчетно-графических программ, сегодня же они активно применяют в обучении мультимедийные технологии. Эти технологии, несущие с собой новые комплексные способы представления, структурирования, хранения, передачи и обработки образовательной информации, позволяют перейти к более эффективным формам организации учебной деятельности учащихся и могут сыграть большую, а может, и определяющую роль в изменении господствующих сегодня педагогических технологий.

*Ведущая педагогическая идея* заключается в том, что использование интерактивного плаката как мультимедийного образовательного ресурса позволяет, с одной стороны, наглядно демонстрировать обучаемому процесс формирования ключевых понятий, как при индивидуальной, так и при фронтальной работе, а с другой стороны, позволяет ему самому активно участвовать в этом генезисе.

Мультимедиа неизмеримо расширяет возможности в организации и управлении учебной деятельности и тем самым позволяет практически реализовать огромный потенциал перспективных методических разработок, найденных в рамках традиционного обучения, которые оставались невостребованными или в силу определенных объективных причин не могли дать там должного эффекта.

Таким образом, возникают противоречия между стратегическими вопросами применения компьютера и мультимедийных технологий в обучении и конкретными тактическими решениями по разработке и применению методических разработок. Разрешение перечисленных противоречий обусловило разработку темы использования интерактивного плаката как мультимедийного средства.

**Новизна опыта использования интерактивного плаката**

Интерактивный плакат – *электронное образовательное средство нового типа*, которое обеспечивает высокий уровень задействования информационных каналов восприятия наглядности учебного процесса. В цифровых образовательных ресурсах этого типа информация предъявляется не сразу, она «разворачивается» в зависимости от управляющих воздействий пользователя. Интерактивный плакат как никакое другое средство позволяет варьировать уровень погружения в тему.

Новизна опыта использования интерактивного плаката заключается в комплексном подходе к применению мультимедийных технологий при изучении некоторой относительно замкнутой темы школьной программы.

**Возможность использования технологического средства в образовательных системах**

Интерактивный плакат, выступая средством реализации прикладных методик, действительно может сыграть определяющую роль в изменении доминирующих в школе педагогических технологий, так как несет с собой не только новые способы представления образовательной информации, но и позволяет перейти к более эффективным способам учебной деятельности учащихся и формам ее организации.

Таким образом, интерактивный плакат как средство мультимедийных технологий может эффективно применяться в различных образовательных системах в полном спектре учебных предметов.

Любые интерактивные плакаты для обучающихся должны создаваться с учетом не только предметной области, но и возрастных особенностей. При этом следует учитывать доступность текста для прочтения, использование яркие и красивые шрифты, создавать простую и удобную навигацию.

В ходе разработки интерактивных плакатов следует помнить, он должен реагировать на действия пользователя, предоставляя ему тот или другой фрагмент информации: графической, текстовой, звуковой. Интерактивный плакат можно реализовать в различных компьютерных средах, но наиболее приемлемой является среда Power Point.  
**Программные критерии.**

На сегодняшний день ошибочно интерактивным плакатом часто называется обычная презентация, сохранённая в режиме демонстрации, но использующая стандартные средства настройки анимации, гиперссылки, и элементы мультимедиа. Основное отличие интерактивного плаката от презентации сводится к возможности нелинейного использования цифрового ресурса. Кроме того презентации лишь в малой степени соответствуют понятию интерактивности. Другим аспектом проблемы презентации является то, что различные формы работы пытаются реализовать на базе оного программного средства. А именно, в презентации реализуют и вопросы наглядного сопровождения процесса обучения и вопросы диагностического контроля знаний учеников. Результат – *низкая педагогическая эффективность*.

Поэтому в отличие от презентации, *интерактивный плакат должен удовлетворять следующим педагогическим и программным критериям*:

1. Тема плаката должна соответствовать календарно-тематическому планированию, а также обязательно типу урока (изучения нового материала, комбинированному, повторительно-обобщающему).
2. Основу плаката должно составлять небольшое количество слайдов. *Например*.

Первый слайд – для наглядности, интерактивных инструментов, управляющих кнопок и т.д. позволяющих сопровождать изучение нового материала в соответствие с принципами мультимедийности и интерактивности.

Второй и если необходимо третий слайд предназначены для размещения элементов диагностического контроля.

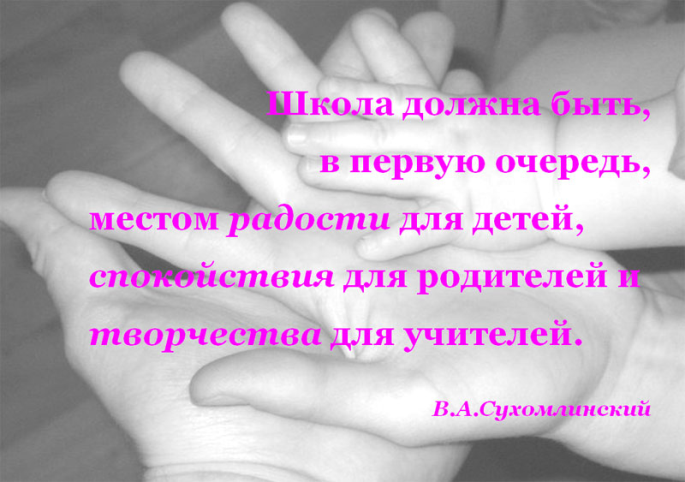
1. Программные возможности плаката должны быть обусловлены в первую очередь дидактическими целями и задачами. По этому, с программно-педагогической точки зрения плакат должен реализовывать следующие возможности:

* наличие одного достаточно большого (основного) блока с которым работа проводится на протяжении всего изучения нового материала;
* наличие дополнительной наглядности которая размещается в виде гиперактивных зон и разворачивается по клику, а так же сворачивается до исходного;
* наличие интерактивных инструментов (ручки, маркеры) позволяющих выделять различными цветами объекты интерактивного плаката (подчёркивания, обведение, исправления, надписи);
* наличие областей, которые появляются и исчезают либо по команде с кнопки, либо по клику по гиперактивной зоне. Для работы с правилами, выводами, с тем чтобы ученики сравнили вывод сделанный, например, самостоятельно с правильным выводом;
* наличие элементов позволяющих автоматизировать действия.

Указанные возможности реализуются в презентации с помощью простейших команд VBA и элементарной работы с макросами.

Ведущим принципом создания интерактивного плаката является педагогические принципы, приёмы и способы, применимые в ходе обучения по конкретной теме, реализуемые с помощью программных средств Оffice.

На уроках теоретического и производственного обучения при подготовке обучающихся по профессии «Оператор ЭВМ», используются созданные мастером следующие виды интерактивных плакатов:

1. Установка операционной системы
2. Тестовый интерактивный плакат «Устройства ввода-вывода»
3. Изучение нового материала «Пакет прикладных программ Microsoft Office 2007»
4. Устройство персонального компьютера
5. Виртуальный музей «История персональных компьютеров»
6. и многие другие интересные и познавательные интерактивные плакаты по основным темам курса «Аппаратное и программное обеспечение ЭВМ».