



Рисунок 1 — Примеры QR-кода



Рисунок 2 — Пример распознавания QR-кода

Заключение. С применением штрих-кодов передача информации стала более быстрой, точной и защищенной, что позволяет снижать вероятность ошибок хранения данных, упрощать все процессы введения информации в автоматизированные системы, а также открывает потрясающие преимущества для любого рода хранимой информации.

Список цитируемых источников

1. Штриховый код [Электронный ресурс]. — 2019. — Режим доступа: https://studref.com/321440/informatika/shtrih_kodirovanie. — Дата доступа: 24.04.2019.

УДК 378.16

А. В. Мурин, Е. М. Романович, О. Л. Бушейко

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи

MS POWERPOINT КАК СРЕДСТВО СОЗДАНИЯ РАЗВИВАЮЩИХ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ МУЛЬТИМЕДИАПРОДУКТОВ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Введение. В современном мире информационные технологии значительно облегчают работу педагогов учреждений дошкольного образования. Информатизация дошкольного образования — это неизбежный процесс в современном обществе, так как дети рождаются в масштабной медиасреде. В учреждениях такого типа формируется новая образовательная среда, появляются высокотехнологичные информационные средства обучения и развития дошкольников (телевизоры, видекамеры, мультимедийные ком-

пьютеры, проекторы, экраны, сенсорные интерактивные доски и др.); расширяется производство развивающих и образовательных мультимедиапродуктов для детей дошкольного возраста (компьютерные игры, электронные энциклопедии, мультфильмы, учебные видеофильмы и программы, сайты и др.); растёт интерес педагогов и специалистов дошкольного образования к таким технологиям и возможностям использования в своей профессиональной деятельности.

Основная часть. В последнее время к специалистам учреждений дошкольного образования предъявляются высокие требования: воспитатель должен владеть компьютером, составлять презентации и игры для детей. Для развития у детей устойчивого познавательного интереса к учению воспитатель должен сделать непосредственно образовательную деятельность интересной, насыщенной и занимательной. Материал должен содержать в себе элементы необычайного, удивительного, вызывающего интерес у дошкольников к учебному процессу и способствующего созданию положительной эмоциональной обстановки обучения, а также развитию мыслительных способностей [1]. Ещё К. Д. Ушинский заметил: «Детская природа требует наглядности». Сейчас это уже не схемы, таблицы и картинки, а более близкая детской природе игра, пусть даже и научно-познавательная. Современные компьютерные технологии предоставляют огромные возможности для развития процесса образования.

Использование мультимедийного сопровождения с помощью презентаций PowerPoint не является инновационной идеей, однако в большинстве случаев презентации представляют собой набор текстового и графического материалов, последовательно предлагаемых воспитанникам. Используемая анимация часто носит оформительский характер и иногда не только не способствует, но и мешает восприятию материала. Применение анимации для решения дидактических задач встречается значительно реже.

Игровые материалы, создаваемые в программном обеспечении MS PowerPoint, также возможно найти в сети Интернет, однако их количество не так велико, как хотелось бы, поэтому подобрать материал к теме занятия не всегда становится возможным, а для создания собственной игры не всегда хватает опыта воспитателей и педагогов.

Понятие “interactive” (inter между, меж; active от act действовать) в переводе с английского языка означает возможность активно взаимодействовать, вести беседу, диалог. Иными словами, интерактивная игра — это активный метод обучения, который организует процесс социального взаимодействия, на основании которого у участников (игроков) возникает некое «новое» знание и опыт, родившиеся непосредственно в ходе игрового процесса. Иными словами, интерактивная игра — это активная обучающая игра [2].

Роль воспитателя в интерактивной игре практически сводится к направлению деятельности детей на достижение поставленных целей и к разработке плана непосредственной образовательной деятельности. Главное в организации интерактивной игры с дошкольниками — создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения. Под интерактивной игрой мы понимаем не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт.

Разработанные в MS PowerPoint задания позволяют представить обучающий и развивающий материал как систему ярких опорных образов, наполненных исчерпывающей структурированной информацией в алгоритмическом порядке [3]. В этом случае задействуются различные каналы восприятия, что позволяет заложить информацию не только в фактографическом, но и в ассоциативном виде в память детей.

Заключение. Использование обучающих и интерактивных игр, созданных с помощью MS PowerPoint, имеют следующие преимущества:

- позволяют моделировать некоторые жизненные ситуации, которые нельзя или сложно увидеть в повседневной жизни;
- позволяют увеличить объём предлагаемого для ознакомления материала. Многие родители отмечают, что при этом значительно возрастает интерес детей к знаниям, повышается уровень познавательных возможностей;
- все родители замечают, как нравится детям многократно спрашивать об одном и том же, читать «по сто раз» одну и ту же сказку. Повторение программного материала у дошкольников должно проходить многократно. Любимую презентацию ребенок может запускать сам столько, сколько ему необходимо, может повторять вслед за автором слова, изучая их наизусть; удивлять взрослых объемом знаний, полученных самостоятельно;
- использование новых непривычных приёмов объяснения и закрепления в игровой форме повышает непринуждённое внимание детей, помогает развить тем самым произвольное;
- за счёт применения анимаций эффективно проходит усвоение материала, тренируется память, активно пополняется словарный запас, развивается воображение и творческие способности.

Список цитируемых источников

1. Комарова, Т. С. «Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании» / Т. С. Комарова, И. И. Комарова, А. В. Туликов. — М. : Мозаика-Синтез, 2011. — 179 с.
2. Современные технологии обучения дошкольников / авт.-сост. Е. В. Михеева. — Волгоград : Учитель, 2014. — 223 с.
3. Вренева, Е. С. Мультимедийные технологии / Е. С. Вренева // Дошк. воспитание. — 2012. — № 12. — С. 32—36.