



Рисунок 2 — Ссылка на карту проекта, созданную с помощью сервиса Google Earth

платные или условно-бесплатные сервисы, что делает их доступными для широкого круга пользователей. Данные сервисы обладают интуитивно понятным интерфейсом, что облегчает процесс создания и редактирования контента. Интерактивная карта Google Earth позволяет визуально представить туристический маршрут и объекты, что облегчает планирование поездок. Genially и Google Earth могут быть интегрированы в мобильные приложения.

Заключение. Многофункциональная платформа Genially и сервис Google Earth являются мощными инструментами для создания интерактивных и привлекательных туристических проектов. Они позволяют создавать наглядные карты, информативные сайты и увлекательные виртуальные туры. Проект «Пуховщина — моя малая родина» является ярким примером успешного их использования. Использование этих инструментов позволяет сделать туризм более доступным, интересным и познавательным для широкого круга путешественников. Сочетание Genially и Google Earth в рамках проекта «Пуховщина — моя малая родина» демонстрирует, как различные технологии могут работать в унисон для создания комплексного туристического опыта. Genially предоставляет возможность создания привлекательного визуального контента, в то время как Google Earth позволяет эффективно представлять географическую информацию.

Список цитируемых источников

1. Canva : набор визуальных элементов для каждого. — URL: <https://www.canva.com/> — (дата доступа: 12.10.2025).

УДК 330

А. Н. Бойко, О. Л. Бушейко

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

ТРИГГЕРЫ POWERPOINT КАК СПОСОБ ВИЗУАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Введение. В современных условиях развития образования особую актуальность приобретает внедрение информационно-коммуникационных технологий в процесс обучения. Интерактивные технологии позволяют сделать эти процессы более эффективными и увлекательными для учащихся.

Microsoft PowerPoint является одним из наиболее доступных и эффективных инструментов для создания интерактивных учебных материалов. Особое место в арсенале возможностей PowerPoint занимают триггеры.

Основная часть. Триггеры PowerPoint представляют собой объекты на слайде, при взаимодействии с которыми происходит определенное действие: перемещение, изменение цвета, появление или исчезновение других объектов. Триггеры позволяют «запрограммировать» реакцию презентации на конкретные действия пользователей: щелчки по определенным кнопкам, месту на экране и прочее. Такая презентация становится более интерактивной, нежели с использованием обычных кнопок и ссылок, и подходит для работы на интерактивной доске или для индивидуальной работы пользователя. Такие элементы управления, позволяют создавать интерактивные задания с обратной связью (например, изменение цвета, звуковой сигнал, анимация) [1].

Процесс разработки интерактивных заданий начинается с подготовительного этапа. Для него нужно определить цели и задачи занятия, выбрать тип интерактивного занятия, подготовить необходимые материалы



Рисунок 3 — Ссылка на брошюру, созданную с помощью сервиса Canva

(изображения, текст, аудио). Далее следует технический этап, в котором необходимо настроить анимационные эффекты, запрограммировать триггеры, протестировать работоспособность и при необходимости провести корректировку. Для обозначения интерактивных элементов желательно использование четких визуальных подсказок (например, значков, стрелок, выделений. Еще одним этапом может стать разработка инструкций для обучающихся, создание системы оценивания, определение времени выполнения задания. Однако необходимо избегать перегрузки слайдов информацией и интерактивными элементами.

В триггерах существует множество анимационных эффектов. Базовыми являются: эффекты ввода, выделения, выхода. В эффектах ввода можно выделить появление объектов, вылет элементов, движение по траектории. В эффектах выделения: изменение цвета, увеличение/уменьшение шрифта, мигание. В эффектах выхода: исчезновение объекта, растворение, перемещение за пределы слайда [2].

Основными типами интерактивных заданий учителя-филолога являются: грамматические упражнения, с помощью которых можно отрабатывать времена глаголов, написание слов, работа с падежами, синонимами, антонимами, омонимами и многие другие задания.

Педагогическая значимость использования триггеров обусловлена следующими факторами:

- повышение мотивации учащихся;
- индивидуализация процесса обучения;
- развитие самостоятельности в освоении материала;
- формирование навыков работы с современными технологиями;
- обеспечение мгновенной обратной связи.

Внедрение триггеров позволяет выделить 3 основных принципа:

1. Принцип доступности. В нем важно соблюдать возрастные особенности, уровень подготовки, простоту интерфейса.
2. Принцип эффективности. Заключается в четкой постановке учебных задач, согласно плану урока. Логичность и последовательность действий, а также наличие системы подсказок.
3. Принцип обратной связи основан на мгновенной проверке ответов, корректирующих комментариях, систему баллов и оценок.

Выделим преимущества и возможные проблемы использования триггеров в PowerPoint.

Положительные аспекты:

- повышение вовлеченности учащихся;
- активизация познавательной деятельности;
- развитие критического мышления;
- формирование цифровых компетенций;
- возможность многократного использования материалов [1].

Проблемы и ограничения, которые необходимо учитывать для обеспечения эффективности и удобства использования триггеров.

1. Сложность реализации. Внедрение сложных взаимодействий с использованием триггеров требует глубокого понимания функциональности PowerPoint и может быть трудоемким, особенно для пользователей с ограниченным опытом.
2. Совместимость. Презентации с триггерами могут некорректно отображаться или функционировать на старых версиях PowerPoint или на других платформах.
3. Производительность. Интенсивное использование триггеров, особенно с использованием сложных анимаций, может замедлить работу PowerPoint и привести к зависаниям.

Для базового пользования триггерами необходима техническая оснащенность и нужный уровень подготовки педагогов. Но не стоит исключать того, что частое применение триггеров на занятиях может привести к чрезмерной визуализации и потери внимания от учеников, так как каждый урок будет однообразен и интерактивная вставка утратит свой смысл. Нужно помнить о важности баланса между интерактивностью и содержательностью [3].

Заключение. Использование триггеров PowerPoint в обучении открывает широкие возможности для создания эффективных интерактивных материалов. Данный подход способствует повышению качества обучения и активизации познавательной деятельности обучающихся.

Список цитируемых источников

1. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева [и др.] ; под общ. ред. Е. С. Полат. — М. : Издательский центр «Академия», 2002. — 272 с.
2. Как создать триггеры в презентации — URL: <https://mts-link.ru/blog/trigger-presentation-powerpoint> (дата обращения : 19.09.2025).
3. Соколова, И. Ю. Использование информационных технологий в обучении иностранным языкам/ И.Ю. Соколова. — СПб.: Питер, 2021. — 175.