

ТЕМАТИЧНИЙ ІНТЕРАКТИВНИЙ ПЛАКАТ ЯК ІНСТРУМЕНТ СИСТЕМАТИЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ ІНФОРМАЦІЇ

Березенська С. М.

Харківський торговельно-економічний інститут Київського торговельно-економічного університету, м. Харків

Сьогодні впровадження в освітній процес закладів вищої освіти технологій дистанційного навчання, побудованих на основі систем управління навчанням (LMS), носить системний характер. Незаперечними перевагами сучасних платформ LMS є можливість в межах однієї екранної сторінки систематизувати всю інформацію з навчальної дисципліни, здійснити логічне структурування навчальних елементів, узгодити послідовність їх подання, забезпечити інтерактивність освітнього процесу. При цьому особливої уваги від викладача потребує процес налаштування режимів відображення тієї інформації, яка подається в навчальному курсі. Особливо це стосується інформації, яка подана з використанням гіперпосилань на зовнішні джерела, або, для відображення якої необхідно застосовувати додаткове програмне забезпечення – «вийшовши» за межі платформи LMS, студент дезорієнтується в алгоритмі роботи з навчальним матеріалом та втрачає логіку його подання.

Вирішити цю проблему, в певній мірі, вдається за рахунок використання в межах дистанційного курсу, створеного на платформі LMS, мультимедійних інтерактивних плакатів, які дозволяють зібрати в єдине ціле:

- елементи опорного конспекту (схеми, таблиці, списки, текстові фрагменти);
- ілюстративні елементи (інтерактивні малюнки, анімацію, відеофрагменти);
- контент, побудований на основі технологій Web 2.0 (дидактичні ігри, інтелект-карти, time-line тощо).

Дидактичні властивості мультимедійних інтерактивних плакатів забезпечують їх ефективне використання як під час проведення аудиторних занять, так і для організації самостійної роботи студентів. При цьому очевидним є той факт, що для створення інтерактивного плакату викладач повинен мати навички роботи з відповідним програмним забезпеченням (наприклад, Microsoft PowerPoint, Prezi (<https://prezi.com>), Lino (<http://en.linoit.com>), Glogster (<http://edu.glogster.com>) тощо), а також дотримуватися правил візуалізації інформації та побудови візуальних об'єктів.

З метою формування інформаційної компетентності майбутнього фахівця як вагової складової його фахової компетентності, досить ефективним є залучення до розробки мультимедійних інтерактивних плакатів студентів, які в процесі їх створення можуть виконувати як індивідуальні, так і групові проекти.

У якості висновку можна додати, що використання в освітньому процесі вищої школи інтерактивних плакатів дозволяє одночасно вирішити декілька методичних задач – по-перше, зацікавити студентів та привернути їх увагу до ключових моментів навчального матеріалу, а, по-друге, залучити студента до активної пізнавальної діяльності, яка передбачає занурення в процеси запам'ятовування, розуміння, застосування, аналізу, синтезу та оцінки.