

## ВОЗМОЖНОСТИ ISPRING SUITE ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Кузьмич В.В.

БНТУ, Минск, Беларусь, [kuzmichvv@tut.by](mailto:kuzmichvv@tut.by)

Современное образование невозможно представить без применения электронных средств обучения, применение которых расширяет потенциал процесса преподавания и обучения, повышает эффективность основных образовательных программ.

Использование электронных обучающих материалов (электронных образовательных ресурсов, курсов) с включением иллюстраций, инфографики, звукового сопровождения, анимации, видео, моделирования реальных ситуаций, вовлекают студента в активный процесс обучения и делают процесс познания глубоким и всесторонним.

Применение электронных пособий в учебном процессе в настоящее время достаточно актуально, но существуют проблемы в его использовании. Сегодня существуют электронные учебные материалы по преподаваемым дисциплинам, многие из них нецелесообразно использовать систематически в учебном процессе, так как некоторые из них имеют очень большой объем, другие не соответствуют содержанию учебной программе технического вуза, часто отсутствуют примеры решения задач, контрольные вопросы, и очень мало тестовых вопросов и заданий.

Создание электронных пособий вызывает интерес у преподавательского состава. У преподавателей кафедры «Промышленный дизайн и упаковка» создание собственных электронных учебных пособий по преподаваемым дисциплинам в настоящее время не вызывает затруднений, особенно если идет речь о программе Microsoft PowerPoint (широко известному приложению для создания презентаций, входящему в пакет Microsoft Office) и плагине (дополнении) к нему, который называется – iSpring Suite.

В iSpring при конвертации презентаций PowerPoint сохраняются все эффекты: анимация, триггеры, гиперссылки, эффекты перехода слайдов, SmartArt-фигуры.

Можно настроить веб-ссылки, прикреплять к созданным продуктам файлы различных форматов, которые будут доступны для загрузки во время просмотра опубликованного материала в плеере, наложить аудио или видео, синхронизировав их с презентацией, добавить в презентацию веб-объекты.

Опубликованный электронный учебный материал отображается в специальном плеере, дизайн и функциональные возможности которого настраиваются по своему усмотрению. Кроме того, можно добавить в плеер логотип, водяной знак, информацию об авторе. Электронные учебные материалы, созданные с iSpring, можно размещать в Интернете, отправлять по e-mail, а также загружать в систему дистанционного обучения, причем созданные продукты можно конвертировать в формат Flash.

iSpring содержит модуль тестов, который предоставляет широкую возможность быстрого создания интерактивных тестовых заданий и вопросов. Для каждого вопроса и задания можно настроить уведомления, присваивать баллы за прохождение теста, установить количество попыток, время для ответа.

Доступны разнообразные типы заданий и вопросов: одиночный (выбор наиболее верного варианта ответа) и множественный выбор (выбор нескольких правильных ответов), создание тестовых вопросов: верно/неверно, установление соответствия и правильного порядка, выбор области на изображении, ввод одной строки и пропуски, банк слов (перенос слов в пропуски). Тип вопроса «Установление соответствия» интересен тем, что содержит некий элемент игры, где студент как в игре соединяет пазл понятия из одного столбца с ответами из другого (рис. 1).



Рисунок 1 – Тестовые задания, созданные в iSpring Suite

Вопросы и задания теста могут содержать изображения, формулы, аудио и видео информацию, а варианты ответов также могут быть дополнены изображениями или формулами.

В iSpring Suite возможно создание сценариев ветвления для теста, задавая определенные действия для правильного, неправильного и частично правильного ответа. Если студент ответил правильно, то переходит к следующему вопросу, а если неправильно, то у него есть две возможности – перейти на информационный слайд с теорией по данному вопросу или перейти к следующему вопросу. Очень удобно создавать электронную лекцию с применением сценария ветвления.

Существует возможность настройки сообщений о правильности ответа на каждый вопрос теста, с помощью которых можно давать подсказки и дальнейшие инструкции.

С помощью кнопки «Интерактивности» на панели инструментов iSpring несложно создавать интерактивные блоки такие, как книга, каталог, вопрос-ответ, временная шкала.

Интерактивность «Книга» можно использовать при компоновке интересного исторического материала по изучаемой теме. Позволяет интересно и в красочной форме рассказать об истории развития изучаемых понятий, создавать задачки по темам курса. Особенно реалистичной делает книгу эффект перелистывания страниц. При создании 3D книги есть возможность оформить обложку, вставить изображения, формулы, выбрать текстуру страниц (рис.2).

## Типы семиотических знаков

Семиотика разделяет знаки на три типа.

Эту классификацию можно применить для анализа, либо разработки графики.



**Икона.** Знак буквально отражает объект (обозначаемое). К такому типу коммуникации можно отнести изображения, наглядно иллюстрирующие вид деятельности или ситуацию потребления. Логотипы на вывесках ресторанов и кафе, упаковки продовольственных товаров, фирменные персонажи – все это иконы.



Рисунок 2 – Трехмерная книга «Семиотика в упаковке», созданная в iSpring Suite

Интерактивность «Каталог» позволяет создать глоссарий, куда вносятся все основные понятия, определения темы. В любой момент студент может обратиться за помощью к глоссарию и получить определение нужного ему понятия. В электронном каталоге осуществляется поиск по ключевым словам (рис.3).

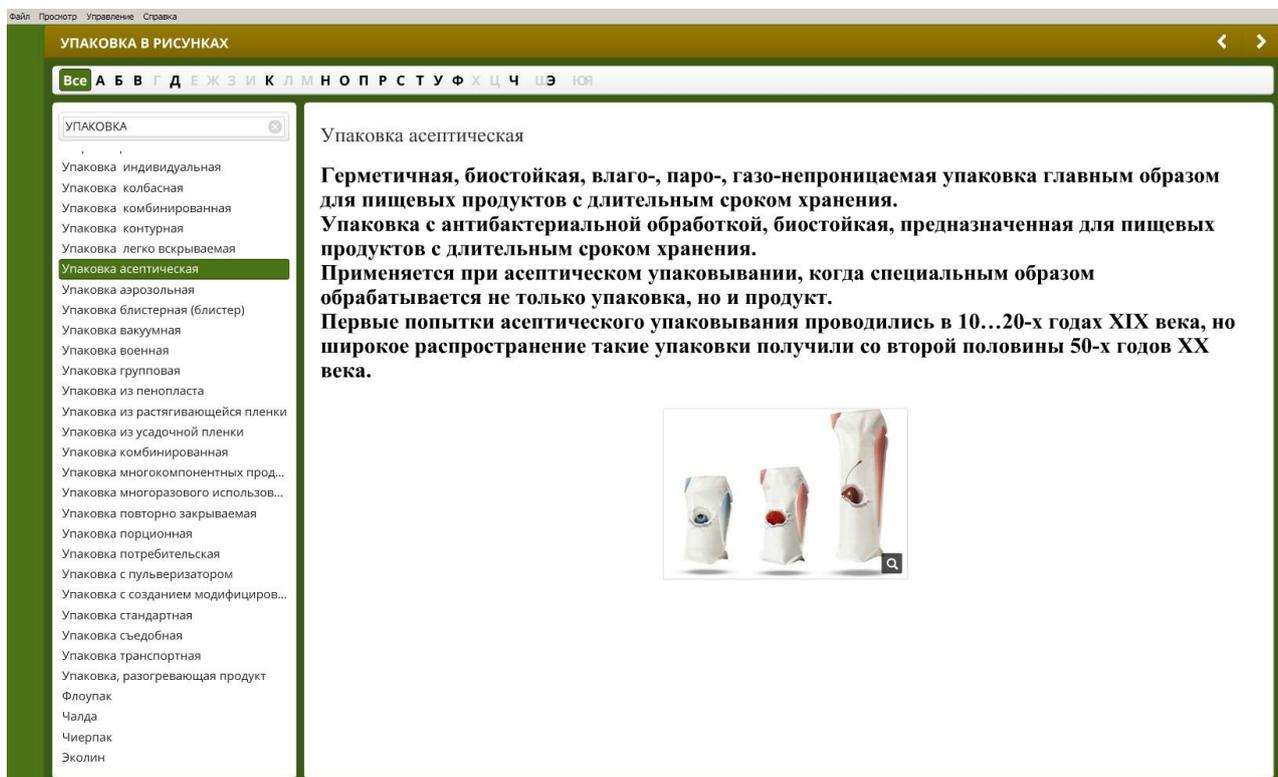


Рисунок 3 – Электронный каталог «Упаковка в рисунках», созданный в iSpring Suite

Временную шкалу можно использовать практически в любой предметной области, она не привязана к конкретной дате (периоды и события абстрактны). Она позволяет визуализировать хронологию событий, при описании которых есть возможность вставлять различного рода электронные ресурсы (рис.4).

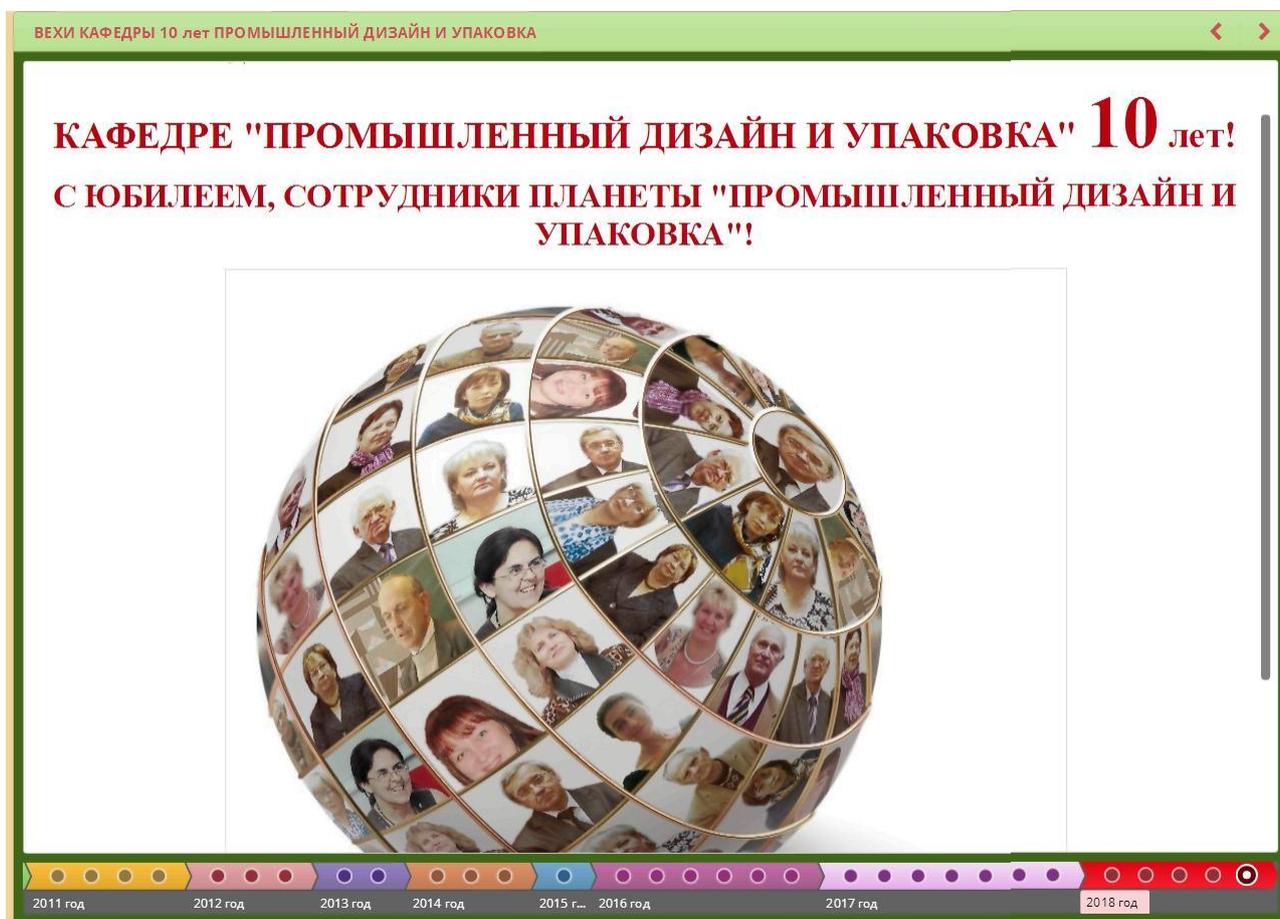


Рисунок 4 – Временная шкала «Вехи кафедры», созданная в iSpring Suite

iSpring Suite являются прекрасным средством для разработки электронных учебных материалов.

Электронные учебные материалы сокращают время освоения, оптимизируя учебную деятельность за счёт структурирования, чёткости заданий, предотвращают отставание пропустивших занятия, предоставляют дополнительные материалы для повышения уровня развития студентов, усиливают мотивацию за счёт индивидуальных настроек, адаптации, разных видов эмоционального восприятия информации; формируют информационную культуру, создают возможности для контроля и коррекции образовательного процесса.

Теория и практика показывают, что значительный потенциал профессионального и личностного роста участников педагогического процесса заключен в умелом и успешном использовании современных инновационных технологий в вузе.