

Требования к презентации (контентный аспект):

1. Портрет автора литературного произведения.
2. Краткая биография автора произведения.
3. Время и место действия в произведении.
4. Герои, их краткая характеристика, если возможно, то их графическое изображение (иллюстрации, фотографии, картины и т.д.).
5. Критика о произведении, с указанием автора критических высказываний (разные краткие высказывания о героях и произведении).
6. Если есть – иллюстрации (репродукции) памятников, памятных мест, музеев, фильмов по данному произведению.
7. Указать источники информации с адресами ресурсов доступа в сети.

Требования к контрольному тесту презентации:

1. Тест должен содержать не менее 10 вопросов (1 вопрос – 1 слайд).
2. На каждый вопрос придумать 3 варианта ответа: один - верный, два - неверных.
3. Продумать и реализовать (с помощью гиперссылок в PowerPoint) систему навигации по тесту, где при нажатии на верный ответ подгружается слайд со следующим вопросом, а при выборе неверного ответа – слайд, сообщающий об этом, на котором должна быть кнопка возврата на слайд с неверно выбранным ответом на вопрос.
4. Последний слайд в тесте должен сообщать, что тест выполнен правильно.

Требования к презентации (эргономический аспект) [1]:

1. Оформление слайдов: стиль, фон, использование цвета, анимационных эффектов.
2. Представление информации: содержание, расположение информации на слайде, шрифты, способы выделения информации, объем информации, виды слайдов.

Учащиеся, выполняя пошагово этапы грамотно выстроенного проектного задания и учитывая его требования различных аспектов, наиболее эффективно развивают свои творческие способности, усваивают учебный материал и, в целом, повышают мотивационный аспект к обучению, к самопознанию, саморазвитию, самоорганизации своей учебной деятельности.

Таким образом, можно сделать вывод, что любое проектное задание для эффективной и системной организации проектной деятельности учащихся должно состоять из совокупности взаимосвязанных структурных элементов.

Литература

1. Рекомендации по созданию и оценке педагогической эффективности учебно-образовательных презентаций Microsoft PowerPoint. [Ресурс доступа: <http://86mmc-konda.edusite.ru/p10aa1.html>].

Сурнина О.Е., Ширева С.Н., Першин О.Н.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРАКТИКУМЕ ПО ОБЩЕЙ ПСИХОЛОГИИ

olga.surnina@yolumnet.ru, shireva@mail.ru, pershin@e1.ru
ФГАОУ ВПО «РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (РГППУ)
г. Екатеринбург

Практикум по общей психологии (раздел «Ощущение и восприятие») преследует несколько дидактических целей. Во-первых, на практических занятиях студент получает знания относительно современной организации и проведения эксперимента, статистической и графической обработки данных и их интерпретации. Однако более важной целью является приобретение знаний о специфике человеческого восприятия, понимание того, что наше восприятие не является зеркальным отражением окружающего мира и во многом наши оценки не соответствуют параметрам воспринимаемых объектов и явлений. В этом контексте наши представления о возможностях человеческого восприятия переходят в плоскость философских знаний. Таким образом уже на уровне практических занятий происходит интеграция знаний из разных учебных дисциплин и формирование у студентов современного научного мировоззрения. Это – основная, глобальная цель практических занятий по ощущению и восприятию.

Полученные на занятиях знания способствуют формированию компетенций в разных областях психологии - (психология труда, клиническая психология, психофизиология, психодиагностика, психология рекламы, психология дизайнера, в том числе интерфейса и т.д.

Достижению этих целей способствует внедрение новых технологий, в частности, использование компьютерных программ для проведения практикума. Компьютерные технологии по сравнению с традиционными методами имеют целый ряд преимуществ в постановке практических работ. Главное из них – высокая точность в предъявлении стимулов и регистрации результатов. Действительно, например, при предъявлении световых стимулов с помощью ламп различного класса мы сталкиваемся с проблемой фронта нарастания свечения лампы, при предъявлении интервалов времени с помощью секундомера возникает проблема точности. Современные компьютеры лишены этих недостатков и позволяют

производить измерения с высокой степенью точности, что особенно важно, например, при регистрации времени протекания когнитивных процессов. Наконец, важнейшим преимуществом компьютера является его доступность, относительная дешевизна и широкие возможности для проведения психологических исследований.

Несмотря на очевидные преимущества в использовании компьютера для проведения практикума имеются и некоторые его ограничения. В частности, в учебном процессе практически невозможно продемонстрировать слуховую дифференциальную чувствительность, поскольку для этого требуется звукоизолированная камера. Трудно исследовать и цветовую чувствительность, поскольку мониторы разного типа имеют разную цветовую гамму, даже при одинаковом сочетании RGB. Наконец без специальных дополнительных устройств нельзя продемонстрировать особенности восприятия стимулов других модальностей – тактильной, вкусовой, обонятельной.

Однако существует достаточно много тем практических занятий по ощущению и восприятию, для которых использование возможностей компьютеров с это значительный шаг вперед в формировании современных знаний у студентов гуманитарных специальностей. Рассмотрим темы практических занятий, на которых используются компьютерные технологии.

Для практических занятий, связанных с оценкой длин линий и площадей круга, используются тесты, в которых испытуемые пытаются определить длину линии или площадь окружностей. Оценка выполняется в эталонных единицах предъявленных в начале тестирования.

На практических занятиях по теме «Определение дифференциальных порогов по длине линий» использовались тесты для двух методов: метод средней ошибки и метод средних раздражителей.

В тесте, использующем метод средней ошибки, испытуемому предъявляются два стимула: эталонный и переменный. В роли этих стимулов выступают две линии. Задача испытуемого подобрать длину переменного стимула так, чтобы она соответствовала длине эталонного стимула.

В тесте, использующем метод средних раздражителей, испытуемому попарно предъявляются два стимула в виде линий. Первый стимул имеет постоянную длину на протяжении всего теста. Второй стимул имеет 11 вариантов длины. После показа пары стимулов испытуемому следует ответить какова длина второй линии по отношению к первой.

Все результаты тестирования автоматически помещаются в таблицу MS Excel. В дальнейшем результаты дополнительно обрабатываются на практических занятиях с использованием статических функций.

Программы тестирования по этим темам выполнялись в визуальной среде Delphi, хотя могли бы выполняться и в VBA.

На практических занятиях посвященных восприятию графического интерфейса используются два компьютерных теста. Задача первого теста – исследовать, какое расположение пиктограмм на экране монитора является наиболее оптимальным для восприятия. Испытуемому на экране последовательно предъявляются пиктограммы в виде букв в разных местах экрана. Испытуемый должен запомнить расположение каждого из предъявляемых объектов и ответить на вопрос о расположении конкретной буквы. На основе полученных данных вычислялось среднее значение времени реакции, стандартное отклонение и количество правильных ответов для пиктограмм каждого ряда.

Задача второго теста – определение «привлекательности» цвета графических объектов. Испытуемому в течение короткого промежутка времени на экране одновременно предъявляется информация в разных фреймах разного цвета. Задача испытуемого – запомнить содержание этой информации. На основе полученных данных вычисляется вероятность первого запоминания информации в зависимости от цвета фона и ее местоположения.

Результаты тестирования так же автоматически помещаются в таблицу MS Excel.

Программы тестирования по этим темам выполнялись в визуальной среде Builder, могли бы выполняться в Delphi. Средствами VBA тесты, которые учитывают время реакции, создавать нельзя, так как VBA не позволяет достаточно точно вычислять время реакции, точность измерения в VBA – это секунды.

Кроме рассмотренных примеров существует достаточно широкий спектр задач, в которых можно исследовать время реакции.

Все рассмотренные темы иллюстрирует большие возможности использования компьютерных технологий в рамках практикума общей психологии (раздел «Ощущения и восприятия»).