



Ж.Б. Жуматаева, В.В. Запорожко

РАЗРАБОТКА МУЛЬТИМЕДИЙНОГО УЧЕБНОГО ПРОДУКТА КАК СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ СМЕШАННОГО ОБУЧЕНИЯ

(Оренбургский государственный университет)

Обучение с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) постепенно переходит из непривычного нововведения в один из стандартных компонентов учебного процесса. В связи с этим требования к современным школам изменились. Стало актуальным внедрение новых подходов к обучению с использованием ИКТ, обеспечивающих формирование и развитие индивидуальных способностей, талантов, умения учиться, личностных качеств обучающихся и других составляющих компетентностей.

Сегодня стал актуальным вопрос о поиске новых и более эффективных моделей организации учебного процесса, что привело к появлению различных форм смешанного обучения. Смешанное обучение совмещает в себе как занятия в аудитории, так и сетевые занятия.

Смешанное обучение – образовательный подход, который совмещает обучение с участием учителя и онлайн-обучение. Смешанное обучение предполагает элементы самостоятельного контроля учеником образовательного маршрута, времени, места и темпа обучения [1].

При реализации различных моделей смешанного обучения активно используются мультимедийные технологии.

Мультимедиа – это представление объектов и процессов не традиционным текстовым описанием, а с помощью видео, анимации, фото, графики, звука, то есть во всех известных сегодня формах. Обогащая процесс обучения, мультимедиа технологии позволяют сделать обучение более эффективным, при этом делая процесс восприятия информации как можно больше доступным, понятным и интересным [2].

Мультимедиа технологии являются эффективным средством, повышающим качество изучения предметов в школе посредством реализации следующих своих достоинств:

- интерактивность, структуризация и визуализация обучения, которые создают условия для концентрации внимания при объяснении нового материала за счет удобной навигации и динамичности предоставляемой информации;
- организация самостоятельной учебной деятельности с помощью применения практических методов обучения;
- развитие наглядно-образного мышления и развитие процессов восприятия информации с помощью объединения в презентации информации различного типа;
- экономия времени за счет одновременного изложения учителем теоретических сведений и демонстрации материала с высокой степенью наглядности;



- повышение мотивации обучающихся с помощью интерактивности материала, которая возрастает благодаря применению мультимедийных эффектов;
- формирование информационной культуры обучающегося с помощью разнообразных форматов подачи материала, что развивает навыки работы с информацией;
- организация индивидуальной работы учащихся, развитие их познавательной самостоятельности и творчества;
- совершенствования методов и технологий отбора и формирования содержания образования.

Выявленные нами достоинства способствовали созданию мультимедийного учебного продукта «Курс информатики. 7 класс». Главным преимуществом разработанного электронного образовательного ресурса является то, что он подходит как для самостоятельного изучения материала при реализации технологии смешанного обучения, так и для групповой работы в классе (например, в рамках «перевернутого класса»).

На рисунке 1 представлены основные достоинства применения мультимедийного учебного продукта в образовательном процессе.

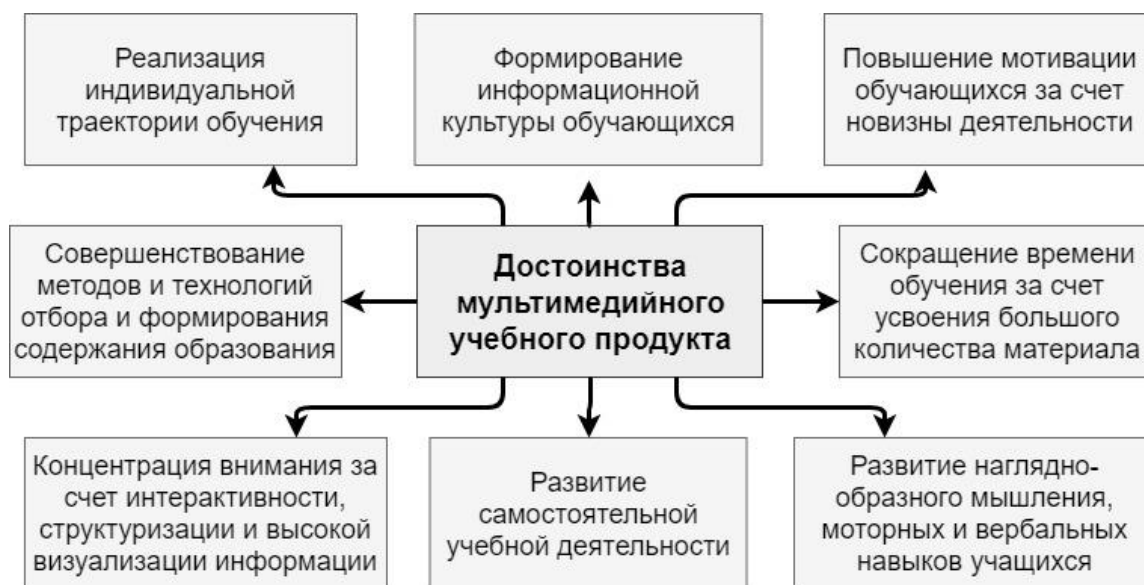


Рисунок 1 – Достоинства мультимедийного учебного продукта

Для создания мультимедийного учебного продукта было выбрано инструментально программное средство – Articulate Storyline 2, главной особенностью которого является простота и интуитивность интерфейса. Также созданный продукт легко адаптируется под мобильное устройство, что упрощает взаимодействие с программным средством [3].

Рассмотрим процесс создания мультимедийного учебного продукта «Курс информатики.7 класс» более подробно. Разработка теоретического материала и практических заданий осуществлялась в области слайдов, представленной на рисунке 2. После добавления нового слайда происходил выбор его типа из набора имеющихся шаблонов (рисунок 3).

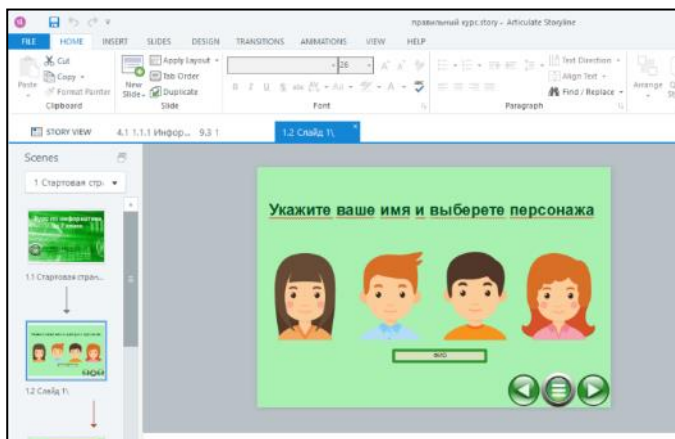


Рисунок 2 – Окно разработки слайдов

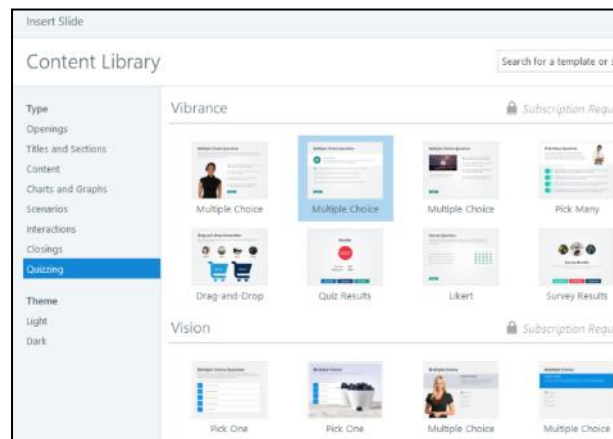


Рисунок 3 – Шаблоны слайда

Важной особенностью Articulate Storyline является то, что каждый медиа объект размещается на дополнительном слое, который показывает различные состояния слайда. Изменение состояния объекта настраивается с помощью триггеров, которые позволяют запрограммировать «поведение» объектов на слайдах (рисунок 4).

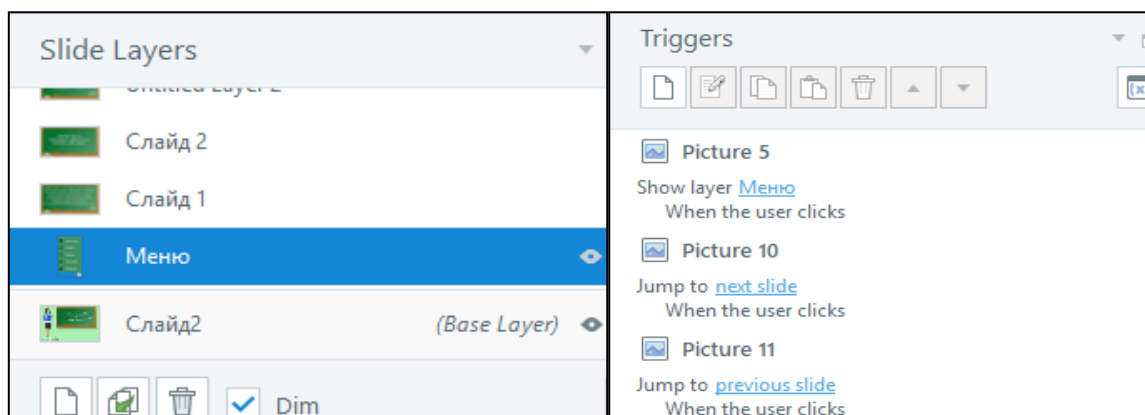


Рисунок 4 – Окно редактирования слоя и триггеров

Articulate Storyline позволяет ярко оформить слайды благодаря множеству объектов, которые можно добавить из базы шаблонов или создать самостоятельно (рисунок 5).

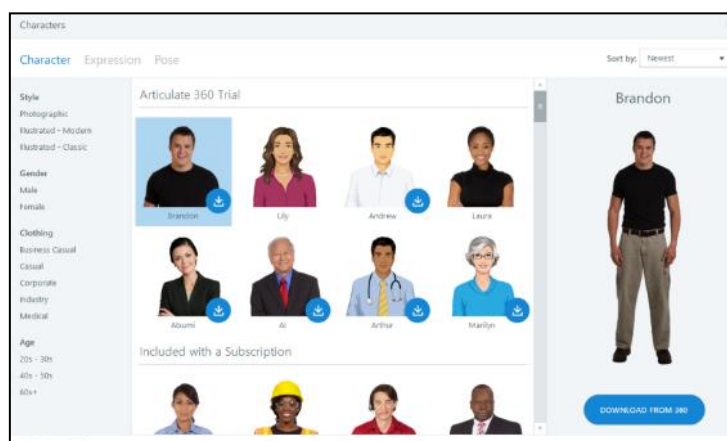


Рисунок 5 – Выбор персонажа



Разработанный нами мультимедийный учебный продукт является учебно-методическим сопровождением школьного учебника информатики за 7 класс. Предложенный продукт содержит в себе базовый теоретический материал, практикумы, интерактивные тестовые задания для самоконтроля (рисунок 6).

КАРТА КУРСА

Информация и информационные процессы

Информационные процессы

- 1.1 Понятие информационного процесса
- 1.2 Сбор информации
- 1.3 Обработка информации
- 1.4 Хранение информации
- 1.5 Передача информации
- 1.6 Информационные процессы в живой природе и технике

Задание 6. Создание таблиц

1. В текстовом процессоре создайте новый документ.
2. Создайте таблицу следующей структуры:

Имя файла	Свойства файла			
	тип	приложение	размер	дата создания

3. Добавьте в таблицу нужное количество строк и внесите в нее информацию о 5–6 файлах, хранящихся в вашей личной папке.
4. Сохраните файл в личной папке под именем Таблица.rtf и закройте его.

Следующие задание

Какое из следующих утверждений точнее всего раскрывает смысл понятия «информация» с обыденной точки зрения?

- последовательность знаков некоторого алфавита
- книжный фонд библиотеки
- сведения об окружающем мире и протекающих в нем процессах, воспринимаемые человеком непосредственно или с помощью специальных устройств
- сведения, содержащиеся в научных теориях

Не верно!!!

Рисунок 6 – Демонстрация мультимедийного учебного продукта
«Курс информатики. 7 класс»

В дальнейшем планируется обогатить содержание мультимедийного учебного продукта авторскими видеороликами, 3D анимацией, модулями геймификации.

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 18-37-00400.

Литература

1. Андреева, Н.В. Шаг школы в смешанное обучение / Н.В. Андреева, Л.В. Рождественская, Б.Б. Ярмахов. – Москва: Рыбаков фонд, 2016. – 280 с.
2. Осин, А.В. Мультимедиа в образовании / А.В. Осин. – М.: Ритм, 2003. – 250 с.
3. Harnett, S. Learning Articulate Storyline / S. Harnett. – Gardners Books, 2014. – 316 p.