

Помозова К.Н., Повидайко Н.Г.,
Дашкевич В.В., студ. гр. 302 БГУКИ
Науч. рук. – Климук И.Я.,
кандидат педагогических наук, доцент

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОЕКТА

В настоящее время единого определения понятия «мультимедийный проект» пока не выработано. Данная проблематика встречается в трудах таких исследователей, как В. Ингенблек, М. Кирмайер, Э. Ратбон. Существует предположение, что термин «мультимедиа» возник в промежутке 1966–1973 гг. и был описан в семнадцатом издании словаря Брокгауза. В те годы мультимедиа связывали с книгами, журналами, рекламными телепередачами, средствами массовой информации.

Если рассматривать русскоязычные публикации, то становится очевидным, что никто из авторов не дает четкого определения мультимедиа; в основном, приводятся отличительные признаки: интеграция в одном программном продукте многообразных видов информации (текста, таблиц, изображений, анимации, речи, музыки, видеофильмов и др.); работа в реальном времени и в режиме интерактивного общения «человек-компьютер» [2, с. 55].

Несмотря на слабую теоретическую разработанность данной проблематики, мультимедийные технологии достаточно широко применяются в системе образования. Мнение практиков однозначно: данные технологии обогащают процесс обучения, позволяют сделать его более эффективным, вовлекая в процесс изучения учебной информации большинство рецепторов чувственного восприятия обучаемого. К тому же, их использование разнообразит и осовременивает учебную деятельность, вызывая положительный отклик у молодого поколения.

Сегодня мультимедиа-технологии – это одно из перспективных направлений информатизации учебного процесса. Так, в широкий обиход вошли современные программы и интерактивные системы обучения. Примерами использования могут служить: дистанционное образование, виртуальное обучение, телемосты, скайп-семинары, вебинары по типу WebTutor и др.

Следует кратко рассмотреть специфику этих форм удаленного обучения. *Дистанционное образование* – образование, которое полностью или частично осуществляется с помощью компьютеров и телекоммуникационных технологий и средств. Субъект дистанционного образования удалён от педагога, и/или учебных средств, и/или образовательных ресурсов [7]. *Виртуальное обучение* – не только дистанционное телекоммуникационное обучение, но и «процесс и результат взаимодействия субъектов и объектов образования, сопровождаемый созданием ими, специфику которого определяют именно данные объекты и субъекты [8]. *Вебинар* – разновидность веб-конференции, проведение онлайн-встреч или презентаций через Интернет в режиме реального времени [9]. *Веб-тьюторство* – это система комплексной автоматизации бизнес-процессов, связанных с подбором, оценкой, тестированием и обучением персонала, управлением ценными кадрами, систематизацией и хранением знаний, а также организацией корпоративных коммуникаций и взаимодействия между сотрудниками и HR-подразделениями [5].

Как известно, информация, представленная в мультимедийной форме, усваивается лучше, нежели она будет подаваться из единого источника, именно на этот факт и следует обратить внимание при создании мультимедийного проекта. Для достижения наилучших результатов следует учитывать следующие правила, которые основаны на достижениях в области психологии: информация на экране должна быть структурирована; визуальная информация периодически должна меняться на аудиоинформацию; темп работы должен варьироваться; периодически

должны варьироваться яркость цвета и/или громкость звука; содержание визуализируемого учебного материала не должно быть слишком простым или слишком сложным [5, с. 3].

Для мультимедийных Интернет-ресурсов характерно следующее:

- они могут содержать различные виды информации (не только текстовую, но и звуковую, графическую, анимационную, видео и т.д.);
- иметь высокую степень наглядности материалов;
- поддерживать различные типы файлов: текстовых, графических, аудио и видео;
- могут использоваться для продвижения творческих работ в области различных видов искусств;
- мультимедиа в силу своей наглядности снижает уровень интеллектуально-психологического барьера между пользователем и информационным технологическим процессом.

Ресурс этого типа дает возможность быстро сообщать о событиях, которые организуются, демонстрировать обзорный взгляд на сферу, учреждение или творческий коллектив, налаживать обратную связь со своими посетителями, раскрывать цели и материалы, используя современные механизмы представления информации и способствовать узнаванию представленного объекта посредством сети Интернет.

Планирование мультимедийных проектов должно осуществляться с учетом основных факторов, определяющих процесс учебного проектирования. В числе таких факторов цель, критерии оценки, и содержательность создания мультимедиа-ресурсов обучаемыми.

Наиболее сложной в выполнении и по своей структуре в мультимедийном проекте является его содержательность. Здесь главной задачей выступает сбор источников информации, определение их качества, анализ, объединение их в единое целое [3, с. 558].

Перед тем как начать пользоваться данными технологиями, обучающиеся, во-первых, должны приобрести необходимые

пользовательские технологические умения работы с мультимедийными ресурсами и Интернет – сайтами. Во-вторых, не менее важны и интеллектуальные умения работы с информацией различного вида.

Мультимедийные технологии нашли активное применение в ряде учебных дисциплин ВУЗов, среди которых можно назвать «Социально-культурное проектирование». Здесь применение данных технологий осуществляется в двух плоскостях: 1) как современный метод подачи учебной информации педагогом и студентами на лекциях и семинарах; 2) в качестве формы презентации учебного продукта (то есть, проекта) группой студентов на завершающем этапе обучения.

Для данных целей уместно применение электронных пособий, создание которых позволяет объединить в единую информационную базу несколько электронных источников. В процессе создания подобных пособий используются аудио-видео средства, мультимедийные презентации и web-технологии.

Данные пособия позволяют студенту более наглядно изучать методический материал, наличие тестового самоконтроля позволяет в любое время использовать электронные материалы и изучать их более углубленно.

Электронный вид учебника делает более реальным дистанционное образование и большую доступность для обучающихся, так как библиотека из-за отсутствия материальных средств не всегда может качественно и своевременно обеспечить обучающихся необходимыми учебными пособиями.

Таким образом, можно сделать вывод, что мультимедийный проект служит универсальным способом подачи информации, ее рассмотрения и усвоения. Это обусловлено тем, что мультимедийные средства могут включать в себя комментарии, методические подсказки, разъяснения и моделирование различных ситуаций. Использование мультимедийных проектов позволяет формировать общую информационную культуру, так как использование информации, представленной в мультимедиа, способствует

формированию общих представлений о данных технологиях, формирует умения самостоятельно представлять ту или иную информацию в мультимедийной форме. Необходимо учитывать роль преподавателя при создании мультимедийных проектов: выбор учебных заданий и приемов, наиболее подходящих к различным группам обучающихся, учет их индивидуальных и психологических особенностей восприятия ими информации. Мультимедийные проекты и современные технологии их создания сейчас находятся на этапе своего активного развития, благодаря которым повышается уровень образования.

1. Ашхотова, А. Компьютерные технологии в образовании. / А. Ашхотова. – Москва : Высшее образование в России, 1996. – 143 с.
2. Башмаков, А.И. Систематизация информационных ресурсов для сферы образования: классификация и метаданные / А.И. Башмаков, В.А. Старых. – Москва : Алфея, 2003. – 556 с.
3. Беляев, М.И. Теоретические основы создания образовательных электронных изданий / М.И. Беляев. – Томск : Изд-во Томского университета 2002. – 878 с.
4. Березин, С.В. Internet у вас дома / ред. Раков С.В. – СПб. : БХВ – Санкт-Петербург, 1999. – 752 с.
5. Официальный сайт WebSoft [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.websoft.m/db/wb/rootJoVwebtutor/doc.html>. – Дата доступа : 16.04.2014.
6. Рубцов, В.В. Компьютер как средство учебного моделирования / В.В. Рубцов // Информатика и образование. – 1987. – № 5. – С. 28–30.
7. Статья «Дистанционное образование – что это?» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.7ya.ru/article/Distancionnoe-obrazovanie-chto-jeto/>. – Дата доступа : 16.04.2014.

8. Статья «Что такое вебинар?» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://usergate.ru/partners/whatiswebinar.php>. – Дата доступа : 16.04.2014.

9. Хуторской А.В. Виртуальное образование и русский космизм // EIDOS-LIST. – 1999. – Вып. 1(5). – С. 70–71.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ