

Мультимедиа-технология в высшем образовании.



Выполнили:
Казарина Кристина
Киселев Никита
Кузнецова Любовь
Овчинникова Дарья

Определение мультимедиа

- ◎ **Мультимедиа - это комплекс аппаратных и программных средств компьютера, позволяющих объединять информацию, представленную в различных формах (текст, звук, графика, видео, анимация), и работать с ней в интерактивном режиме.**

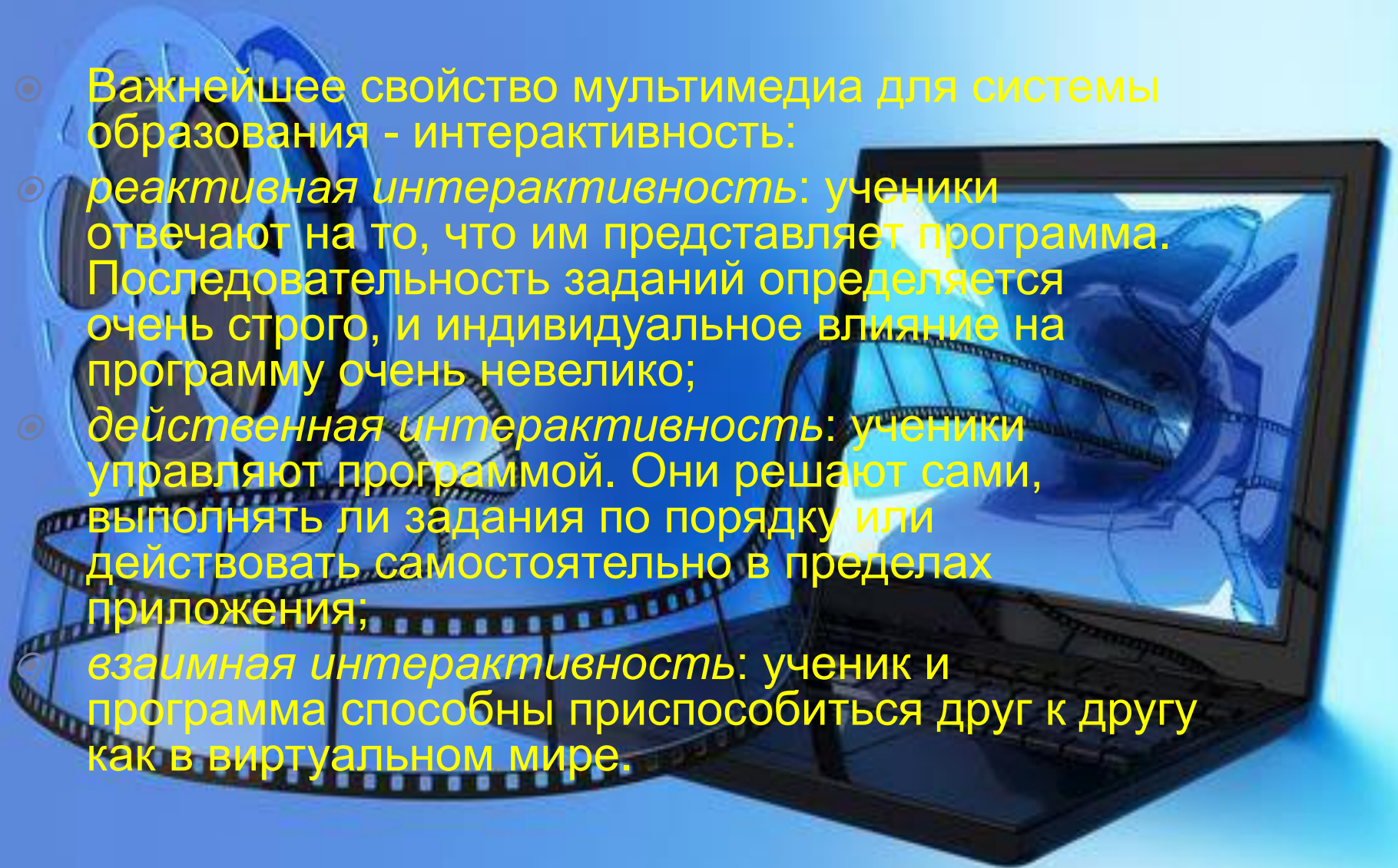


Свойства мультимедиа



derinport.in

- Важнейшее свойство мультимедиа для системы образования - интерактивность:
- *реактивная интерактивность*: ученики отвечают на то, что им представляет программа. Последовательность заданий определяется очень строго, и индивидуальное влияние на программу очень невелико;
- *действенная интерактивность*: ученики управляют программой. Они решают сами, выполнять ли задания по порядку или действовать самостоятельно в пределах приложения;
- *взаимная интерактивность*: ученик и программа способны приспособиться друг к другу как в виртуальном мире.



Широкий диапазон интерактивных возможностей для влияния на содержание информации:

- ◎ - обратная связь. Реакция программы, дающая оценку качеству действий пользователей. Эти реакции видимы на экране, если дальнейший ход развития программы зависит от этой адаптируемой оценки;
- ◎ - конструктивное взаимодействие. Программа обеспечивает возможность для построения или конфигурирования объектов (целей) на экране. Интерактивность в гипермедиа установлена, если пользователи имеют возможность создавать собственные узлы и модели связи (ссылок). Это означает, что они могут добавлять новые узлы и новые связи (ссылки) между уже существующими узлами (развивающими их собственную модель структуры гипертекста);

- ◎ рефлексивные взаимодействия. Программа хранит индивидуальные действия ученика для дальнейших исследований (например, навигационный путь в пределах урока гипермедиа). Кроме того, программа может обеспечивать ученика «экспериментальным путем» или «управляемым просмотром»;

Технические характеристики мультимедиа:

- возможность использовать несколько каналов восприятия в учебном процессе;
- презентация материала различными способами, что позволяет актуализировать различные органы чувств;
- моделирование сложных реальных экспериментов;
- визуализация абстрактного содержания;
- представление процессов в динамической манере;
- стимуляция познавательных аспектов и способности к интерпретации,
- включая содержание в широком контексте среды, общества, истории и их интерпретации, сделанной учеником;
- возможность подстраиваться под индивидуальный стиль обучаемого;
- включение в коммуникацию компьютер-ученик виртуальных интеллектуальных агентов.

Электронные мультимедиа издания и ресурсы, используемые в обучении

- информационно-поисковые и справочные мультимедиа-системы;
- прикладные мультимедиа-энциклопедии;
- мультимедиа-средства для контроля и измерения уровня знаний, умений и навыков учащихся;
- электронные тренажеры;
- мультимедиа-средства для математического и имитационного моделирования;
- мультимедиа-средства лабораторий удаленного доступа и виртуальных лабораторий;
- автоматизированные обучающие системы;
- электронные мультимедиа-учебники;
- экспертные обучающие системы;
- интеллектуальные обучающие системы.

Мультимедиа в самостоятельной работе учащихся:

- Использование мультимедиа-технологий может существенно видоизменить самостоятельную учебную работу учащихся, повышая ее эффективность.
- *Воспроизводящие самостоятельные работы по образцу.* Работы этого типа выполняются на основе использования образца, в качестве которого могут быть использованы различные мультимедиа-ресурсы. Познавательная самостоятельная деятельность учащихся проявляется в узнавании, осмыслении, запоминании, подведении известного метода под новую задачу. Назначение таких работ состоит в закреплении способов выполнения заданий, формировании умений и навыков, их прочному закреплению, созданию основы для выполнения заданий более высокого уровня познавательной активности и самостоятельности.

Мультимедиа в самостоятельной работе учащихся: