«живое» исполнение музыкальных произведений лучшими российскими и зарубежными музыкантами.

Литература:

1. *Брыксина, О.Ф.,* Среда Microsoft Power Point как инструментальное средство педагога [Текст] / О.Ф. Брыскина, О.А. Овчинникова. – Самара : СИПКРО, 2004. – 40 с.
2. *Буторина, Н.И.* Современные информационные технологии в преподавании дисциплины «История зарубежной и русской музыки [Текст] / Н.И. Буторина // Теория и практика применения информационных технологий в искусстве, культуре и музыкальном образовании : сб. материалов Международной Интернет-конференции. – Екатеринбург : РГППУ, 2006. – С. 14–18.
3. *Виноградова, Е.А.* Применение информационных технологий в учебном процессе и в управлении образовательного учреждения [Текст] / Е.А. Виноградова // Информационно-коммуникационные технологии в системе образования Свердловской области : сб. материалов областной научно-практической конференции. – Екатеринбург : ИРРО, 2006. – С. 56–60.
4. *Горелов, И.Н.* Невербальные компоненты коммуникации [Текст] / И.Н. Горелов. – М. : НТ Пресс, 1994. – 156 с.
5. *Жукова, Р.Л.* Применение информационных технологий в образовательном процессе для организации самостоятельной работы учащихся [Текст] / Р.Л. Жукова // Информационно-коммуникационные технологии в системе образования Свердловской области : сб. материалов областной научно-практической конференции. – Екатеринбург : ИРРО, 2006. – С. 90–94.
6. *Ознобихина, М.В.* Развитие творческой деятельности учащихся средствами информационных технологий» [Текст] / М.В. Ознобихина // Информационно-коммуникационные технологии в системе образования Свердловской области : сб. материалов областной научно-практической конференции. – Екатеринбург : ИРРО, 2006. – С. 104–106.

Константинова Т., мМЗ-501

Электронная викторина как метод контроля знаний учащихся

Становление профессионального потенциала личности может происходить благодаря применяемым в вузовской системе новым информационным технологиям. Процесс освоения информационных технологий базируется на принципах комплексности, системности, преемственности и связан с рассмотрением информационной технологии в качестве учебного материала.

Как показывает отечественный и зарубежный опыт, реализация возможностей современных информационных технологий влечет за собой расширение спектра учебной деятельности, совершенствование существующих и возникновение новых организационных форм и методов обучения, расширение и углубление изучения закономерностей предметных областей. Внедрение информационных технологий основывается на создании предметно-ориентированных многофункциональных учебно-информационных средств.

В последние годы возросла роль компьютера как компонента оптимизации

педагогического процесса. Требования общественной практики обусловили внедрение персонального компьютера в образовательный процесс. Попробуем более систематизировать активно используемые компьютерные технологии обучения по дидактическим функциям. Компьютерные технологии:

- повышают и стимулируют интерес учащихся благодаря возможностям мультимедиа;
- активизируют мыслительную деятельность и эффективность усвоения материала благодаря интерактивности;
- позволяют моделировать и визуализировать процессы, сложные для демонстрации в реальности (от моделирования опасных физических явлений до экономических моделей);
- позволяют индивидуализировать обучение не только по темпу изучения материала, но и по логике и типу восприятия учащихся;
- позволяют организовывать дистанционное обучение;
- предоставляют ученикам возможность самостоятельного исследовательского поиска материалов, опубликованных в сети Internet для подготовки докладов и рефератов, предоставляют помощь в поисках ответов на проблемные вопросы;
- многократно повышают скорость и точность сбора и обработки информации об успешности обучения, благодаря компьютерному тестированию и другим методам контроля знаний.

На основе этих функций можно сформулировать основные тенденции, заложенные в основе компьютерных учебных технологий: они развивают самостоятельность и навыки самооценки (такую возможность дают и специализированные программы контроля знаний), активность, воображение и модельное видение.

В соответствии с вышеперечисленными дидактическими функциями создаются самые разные электронные средства, которые можно использовать в системе обучения. Среди них важное место занимают *средства и методы контроля знаний, навыков, умений*. Среди задач, возникающих при разработке средств контроля, необходимо решить следующие: конкретизировать цели, установить адекватность средств и результатов обучения, определить значимость результатов.

Осуществление контроля знаний обучаемых, в свою очередь, логично приводит к решению проблемы создания надежных методов диагностики качества знаний, способствующих оперативному управлению процессом их усвоения. В этой связи очевидна актуальность технологического совершенствования процедуры контроля, средств, методов и форм ее проведения. Одним из таких методов, на наш взгляд, может являться *электронная викторина*.

Само понятие «викторина» означает игру, состоящую в том, что участники должны отвечать на ряд заданных вопросов, обычно объединенных какой-либо общей темой. Такая форма познания очень быстро была перенята педагогами

различных дисциплин. Вообще, викторина может принимать самые различные формы в зависимости от ее тематики и содержания. Она может быть построена не только как система прямых вопросов, но и по принципу узнавания материала, – например, изобразительного (фотографии, иллюстрации, картины), или музыкального. Возможно также объединить все эти элементы, и тогда викторина будет носить интегрированный характер, что позволит задействовать все сферы восприятия. Викторина может проводиться в индивидуальной форме, либо проходить в виде интересной групповой игры, включающей элемент соревнования.

Общим для всех форм проведения викторины является то, что ее содержание – это подготовленная система устных или письменных вопросов по конкретной области знаний или отдельной изученной теме. За каждый ответ на вопрос начисляется определенное педагогом количество баллов, из которых в итоге и складывается оценка.

Компьютерная подготовка содержательной части викторины есть процесс визуализации информации, включающий различные способы ее представления (текст, звук, графика), а также возможность внесения элемента интерактивности. Интерактивность в мультимедиа предоставляет огромные возможности для активизации обучения.

Электронная викторина в качестве метода контроля знаний учащихся представляет собой серию вопросов, задач, различных творческих заданий, возможно, нестандартных и интересных, требующих от учащихся гибкой работы мысли. В ней может быть представлено несколько форм тестовых заданий (выбор одного или нескольких правильных ответов, установление соответствия и т.д.). При этом по структуре электронная викторина – это последовательность кадров (слайдов), и на каждом кадре располагается один вопрос (задание).

Использование викторины позволит педагогу составить представление об уровне владения учащимися информацией по изучаемой теме и дисциплине, их способности к критическому, творческому мышлению, способности к осуществлению межкультурной коммуникации и межпредметному взаимодействию, а также поможет сделать контрольные мероприятия более разнообразными и содержательными.

Подготовка создания викторины как метода контроля состоит из различных элементов: определение цели контроля; отбор учебного материала; определение содержания контроля; обеспечение процесса контроля; сбор, обработка и анализ результатов.

Мультимедиа технологии предоставляют создателям электронных викторин беспрецедентные выразительные возможности. Ведутся поиски наиболее эффективных способов организации визуального пространства экрана, структуры гиперпространства, форм представления контента (содержания) и приемлемого уровня интерактивности. Важную роль в этом играют метафоры интерфейса мультимедиа систем, облегчающие пользователю восприятие компьютерного представления информации через хорошо известные понятия.

Однако свобода в выборе форм представления информации на самом деле вызывает большие проблемы в проектировании эффективных образовательных мультимедиа продуктов, адекватно учитывающих не только возможности программных и технических средств современных компьютеров, но и удовлетворяющих запросам пользователя, требованиям педагогической теории. Поэтому важно учитывать самые различные факторы при создании такого электронного продукта.

Нами были определены следующие основные требования к электронным программам контроля:

1. *Научность содержания*; обеспечение построения содержания на научно-обоснованных принципах.
2. *Обеспечение мотивации*; стимулирование постоянной высокой мотивации обучаемых, подкрепляемой активными формами работы, высокой наглядностью.
3. *Индивидуализация обучения*; содержание и трудность учебного предмета должны соответствовать возрастным возможностям и индивидуальным особенностям обучаемых.
4. *Креативность*; интересный, развивающий характер содержания, обеспечивающий развитие творческого мышления.
5. Наличие *многоуровневой организации* учебного материала; уровни – в соответствии с различными степеням сложности.
6. Наличие интуитивно понятного *интерфейса*.
7. *Надёжность работы* и системная целостность.

Проведение контроля знаний с использованием компьютерных технологий позволяет значительно сократить время и трудозатраты анализа и при этом значительно повышает информативность результатов, объективность оценки.

Применение компьютерного контроля в виде электронной викторины значительно повышает интенсивность учебного процесса. Такая форма работы способствует усвоению гораздо большего количества материала, при этом материал усваивается прочнее, так как в процессе включаются все виды памяти. Кроме этого использование компьютера позволяет не только многократно повысить эффективность обучения, но и стимулирует студентов к дальнейшему самостоятельному изучению дисциплины и изменяет в положительную сторону мотивы ее изучения.

Компьютер для проведения викторины должен иметь стандартные характеристики: оперативная память – не менее 256 Мб; тактовая частота процессора – не ниже 1Ггц; разрешение монитора – не менее 1024x768; операционная система – Windows 2000, XP или Vista; браузеры – Windows Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera.

Электронная викторина как метод контроля является в некоторой степени универсальной – с ее помощью можно проводить исследования качества обучения самым различным учебным дисциплинам (гуманитарным, естественнонаучным,

художественным и т.п.). Кроме того, данное программное обеспечение можно использовать для мониторинга качества обучения в школах, колледжах, высших учебных заведениях.

Использование инновационных педагогических технологий повышает квалификационный уровень самого учителя, заставляя уходить от стереотипов в преподавании предмета. Внедрение в процедуру контроля компьютерных технологий – это качественно новое средство управлением учебной деятельностью, которое должно опираться на комплексную диагностику при осуществлении единства контролирующей, обучающей, воспитывающей и развивающей функций контроля.

Электронная викторина не должна заменить традиционные методы педагогического контроля, но должна вписаться в существующую систему педагогического контроля, чтобы оптимально ее дополнить и помочь преодолеть существующие проблемы.

Константинова Т., мМЗ-501

Технология создания мультимедийной викторины

Электронная викторина может быть создана с помощью различных программ и технологий, в зависимости от ее тематики. *Мультимедийная викторина* презентационного типа может содержать текстовые материалы, фотографии, рисунки, слайд-шоу, звуковое оформление и дикторское сопровождение, видеофрагменты и анимацию, трехмерную графику.

Конструирование компьютерной викторины возможно только после того, как четко определено содержание викторины, способ ее представления, целевая аудитория и возможность интерактивности.

Существуют определенные рекомендации по представлению материалов в электронном виде, которые следует учитывать при создании викторины.

Материалы должны состоять из титульного слайда (на нем указываются: тема викторины, фамилия, имя и отчество ее автора); информационных слайдов; завершающего слайда.

Информационные слайды могут содержать диаграммы и графики, также текстовые, табличные и графические материалы, аудио-комментарии и музыку. Тип информации, схем структурирования данных, очередности их расположения осуществляется создателем в соответствии с целью проводимой работы.

Общие требования:

- Применяется сквозная нумерация слайдов (титульный слайд - это слайд № 1, первый информационный слайд - это слайд № 2 и далее по порядку).
- Номер слайда отображается в правом верхнем углу.
- На титульном и завершающем слайдах отображение номера может отсутствовать.