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.

- Формат слайдов и параметры страницы:
- Размер слайдов – по размеру экрана.
- Ориентация – альбомная (горизонтальное расположение).
- Графический и текстовый материалы размещаются на слайдах, так, чтобы слева и справа от края слайда оставалось использованное поле шириной не менее 0,5 см

Оформление слайдов:

- Рекомендуется использовать светлый фон слайдов (по цветности RGB: красный - не менее 255; зеленый - не менее 225; синий - не менее 225; рекомендуемое сочетание - 230, 240, 250).
- Используемые шрифты: Times New Roman, Arial, Arial Narrow. Начертания: обычный, курсив, полужирный.
- Цвет и размер шрифта должен быть подобран так, чтобы все, чтобы все надписи отчетливо читались на выбранном поле слайда.

Анимация объектов и переход слайдов:

- В титульном и завершающем слайдах использование анимации объектов нежелательна.
- Анимация объектов должна подбираться согласно целям представления материала.
- Для смены слайдов чаще используется режим «вручную». Переход для смены слайдов в режиме «по времени» не допускается, так как викторина предполагает индивидуальную работу с материалом.
- Разрешается использование стандартных эффектов перехода. Для всех слайдов применяется однотипный эффект их перехода.
- Звуковое сопровождение анимации объектов и перехода слайдов чаще всего не используется.

В ходе работы может быть использован следующий план создания электронной викторины:

1. Разделение материала на небольшие смысловые части – модули. Подбор для каждого модуля соответствующей формы выражения и предъявления учащимся (текстов, рисунков, схем, звукового материала и т.п. согласно содержанию).
2. Моделирование основной последовательности перехода между слайдами.
3. Проектирование: подбор задач, контрольных вопросов, заданий.
4. Составление текста, разработка рисунков, схем; компоновка музыкальных фрагментов.
5. Разработка способов анализа ответов.

Необходимо поддерживать единый стиль представления информации для всей викторины. Вся викторина выполняется в одной цветовой палитре, обычно на базе одного шаблона. Рекомендуется также использование цвета для визуального управления вниманием, наиболее эффективно выделять цветом отдельные смысловые части текста.

Рекомендуется использовать сжатый, информационный стиль изложения материала. Лучше всего ограничиться использование двух или трех шрифтов для

всей презентации. Целесообразно применение различных маркеров для выделения элементов текста (например, выделение ключевых понятий).

Важно также проверять материал на удобство чтения и общего восприятия с экрана компьютера.

При разработке технологии нами были выявлены приоритеты для создания электронной викторины таким образом, чтобы ее использование оказалось наиболее *эффективным*:

- Прежде чем приступить к работе, следует добиться полного понимания ее цели и задач. В викторине не должно быть ничего лишнего. Каждый слайд должен представлять собой необходимое звено и работать на общую идею. Важно не перегружать слайды лишними деталями.
- Пользоваться готовыми шаблонами при выборе стиля символов и цвета фона. Однако возможно применять творческий подход при размещении графики и создании спецэффектов.
- Не следует забывать о том, что дополнительные эффекты не должны превращаться в самоцель. Их следует свести к минимуму и использовать только с целью привлечения внимания к ключевым моментам.
- Визуальные эффекты ни в коем случае не должны выступать на передний план, отвлекать от работы и заслонять необходимую информацию.
- В музыкальной викторине следует предусмотреть возможность качественного воспроизведения звуковых файлов, музыкальных фрагментов.
- Викторина должна обладать удобной системой навигации, позволяющей легко по ней перемещаться.
- В зависимости от возможностей программных средств должна быть обеспечена доступность и быстрая загрузка викторины.

Итак, для того чтобы достичь оптимальной функциональности и качества электронной мультимедийной викторины, нужно следовать разработанной технологии, а также учитывать необходимые дидактические рекомендации.

*Мурыжникова Н., мМЗ-501*

## Особенности создания электронной музыкальной презентации к учебной дисциплине «История и теория художественного образования»

Создание по-настоящему эффективной презентации PowerPoint требует не только знания самой программы. Эффективная презентация – это, в свою очередь, тщательное планирование и пошаговая подготовка данного процесса.

При создании мультимедийной презентации к разделу «Художественная культура и образование в эпоху Возрождения» дисциплины «История и теория художественного образования», мы руководствовались следующими технологическими принципами: