

5. Использование технологии 3D-печати в образовании будущих инженеров [Электронный ресурс] / А. П. Сябренко, Ю. С. Сахалтуева, С. Е. Юленков, В. С. Тынченко. – Режим доступа: <https://naukaip.ru/wp-content/uploads/2016/08/K-16.pdf> (дата обращения: 01.12.2018).

УДК 378.147.146:004.7.032.6

Семенова Д. А.

СЕТЕВЫЕ МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Дина Алексеевна Семенова

начальник научно-исследовательского сектора

dinaseменова@gmail.com

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Марийский государственный университет»*

NETWORK MULTIMEDIA TECHNOLOGIES IN THE PROJECT ACTIVITY OF STUDENTS

Dina Alekseevna Semenova

Mari State University

***Аннотация.** Актуальность работы обусловлена широким внедрением инновационных способов обучения в образовательный процесс высшей школы, которые базируются на современных образовательных технологиях, таких как сетевые и мультимедиа технологии. В статье определены составляющие сетевых и мультимедиа технологий, затронут вопрос их интеграции, а также их место в комплексном характере проектной деятельности.*

***Abstract.** The relevance of the work is due to the widespread introduction of innovative ways of teaching in the educational process of higher education, which are based on modern educational technologies, such as networking and multimedia*

technologies. The article identifies the components of network and multimedia technologies, addresses the issue of their integration, as well as their place in the integrated nature of project activities.

Ключевые слова: *сетевые мультимедиа технологии, проектная деятельность, студент, образовательный процесс, высшее образование, ФГОС ВО.*

Keywords: *network multimedia technologies, project activity, educational process, higher educational institution, student, Federal State Educational Standards of Higher Education.*

Активное изменение образовательного процесса, связанное с введением, а затем с модернизацией ФГОС ВО, привело к тому, что основными характеристиками выпускника становятся сформированность профессиональных компетенций, способность к самообразованию на протяжении всей жизни, настроенность на результат и умение находить креативный подход к решению задачи.

В связи с этим меняются технологии и средства, применяемые в образовательном процессе, так как на первое место выходят те, которые способны развить в выпускнике данные качества. В образовательной деятельности существует большое разнообразие педагогических технологий, направленных на формирование определенных компетенций у студентов. И одним из приоритетных направлений является организация проектной деятельности студентов.

По мнению Е. С. Полат, проектная деятельность — это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая завершается реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным определенным образом [2]. В процессе проектирования происходят изменения значимых составляющих личности (самосознание, направленность), а также формируются умения проводить самоконтроль деятельности, вырабатывается ответственность и способность к прогнозированию [1].

Главную роль в этом процессе занимают сетевые мультимедиа технологии, представляющие собой интеграцию сетевых и мультимедиа технологий.

Сетевые технологии в проектной деятельности студентов рассматриваются не только как источник информации или площадка для представления результатов, но и является эффективным средством для осуществления совместной работы и коммуникации. Важным достоинством сетевых технологий является то, что они позволяют создавать образовательную среду, способствующую успешному становлению конкурентоспособной личности обучающегося, а также обеспечивающую качественное непрерывное образование.

Эффективно реализовать данные возможности на практике позволяют различные социальные сетевые сервисы, представляющие собой службы, позволяющие пользователям объединяться в сетевые сообщества, обмениваться информацией и реализовывать совместную творческую деятельность на просторах сети Интернет [3].

Социальные сетевые сервисы не только предоставляют пользователю возможность путешествовать по сети, совместно работать и размещать мультимедийную информацию, но и предлагает большое количество инструментария, направленного на активизацию познавательной деятельности обучающихся. Основными социальными сетевыми сервисами являются:

- социальные сетевые сервисы медиашэринга: могут быть использованы как источник учебных материалов, для хранения мультимедийных архивов данных и творческих работ, для совместной учебной деятельности;
- блоги: являются источниками учебной информации, средством для организации дискуссий (семинаров) по темам учебной программы, а также средством контроля на базе публикаций и обсуждений работ и заданий студентов;
- ВикиВики: может быть использована для представления и аннотирования материалов, совместного создания виртуальных экскурсий, коллективного создания творческих работ, студенческих энциклопедий, проведения локальных и сетевых семинаров;

- социальные геосервисы: используются как источник карт, как платформа для решения исследовательских задач и проведения сетевых проектов (вебквестов);
- карты знаний: могут быть использованы на этапе актуализации знаний, в ходе самостоятельной работе с учебным материалом, при проверке первичного усвоения, в ходе совместной работы над проектом;
- подкастинг: используются для публикации мультимедийной информации.

Мультимедиа технологии в рамках проектной деятельности студентов используются для представления полученных результатов проекта, так как мультимедиа — это технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию (мультипликацию) [1].

Интеграция сетевых и мультимедиа технологий позволяет создавать такую образовательную среду, где успешно проходит самореализация личности обучаемого для эффективного социального и профессионального утверждения, обеспечение качественного непрерывного образования, формирование успешной конкурентноспособной личности (рис. 1).

Основными структурными компонентами мультимедиа являются:

- текст: занимает существенное место в средствах учебной коммуникации, включая электронные курсы;
- графика: способствует не только повышению уровня наглядности учебной информации, но и развитию интуиции, образного и логического мышления;
- анимация: позволяет наглядно объяснить содержание и смысл сложных концепций, абстрактных понятий, показать их в движении;
- звук: способствует развитию мотивационной составляющей, созданию эмоционального отношения к материалу;
- видео: служит не только для преподнесения знаний, но и для их контроля, закрепления, повторения, обобщения, систематизации.



Рисунок 1 — Интеграция мультимедиа и сетевых технологий

Мультимедиа, реализовывая принцип наглядности, позволяет воздействовать одновременно на зрительное и слуховое восприятие, повышая уровень эффективности за счет комплексности материала.

При организации проектной деятельности с использованием сетевых мультимедиа технологий обучающиеся контактируют с различными объектами, агентами и ситуациями, способствующими, в том числе, развитию совместного мышления, воспитанию толерантности и активизации критичности мышления.

Проектная деятельность носит комплексный характер и включает в себя обучение в сотрудничестве, исследовательские, поисковые и научные методы работы. Работа в рамках проектной деятельности включает в себя не только изучение актуальности и значимости проекта, постановку целей и результата проекта, но и понимание предмета и методов исследования, способов представления и обработки результатов (рисунок 2).



Рисунок 2 — Комплексный характер проектной деятельности

Таким образом, сетевые мультимедиа технологии способствуют продуктивной реализации проектной деятельности в образовательном процессе, которая, в свою очередь, через поисковую практику, навыки анализа и самостоятельную исследовательскую деятельность способствуют эффективному формированию компетенций студентов, необходимых для развития их способности к самообразованию, нацеленности на результат, креативности и становления их как конкурентноспособной личности.

Список литературы

1. Дубровина, О. С. Использование проектных технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся / О. С. Дубровина. – Пермь : Меркурий, 2012. – 56 с.
2. Полат, Е. С. Метод проектов: история и теория вопроса / Е. С. Полат. – Москва : Академия, 2006. – 208 с.

3. Сетевые сервисы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.edu.yar.ru/azbuka/social.php>, свободный (дата обращения 30.01.2019).

УДК [37.016:811.111]:004.728.3.057.4

Урбанович Ю. П., Орехин И. А.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ TELEGRAM-ПЛАТФОРМА «ENGLISH TRAINER» ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Юлия Павловна Урбанович

учитель информатики и ИКТ

urbanovich91@yandex.ru

Иван Александрович Орехин

обучающийся 11 класса

nutsmany@mail.ru

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение гимназия № 99, Россия, г. Екатеринбург

**EDUCATIONAL TELEGRAM-PLATFORM OF «ENGLISH TRAINER»
FOR STUDYING OF ENGLISH**

Yulia Pavlovna Urbanovich

Ivan Alexandrovich Orehin

Grammar school №99, Russia, Yekaterinburg

Аннотация. В статье рассматривается создание образовательной Telegram-платформы по изучению английского языка и её применение в образовательном процессе гимназии № 99.

Abstract. In article creation educational on studying of English and its application in educational process of grammar school № 99 is considered by Telegram platform.