

МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СФЕРЕ

Introduction multimedia in educational processes is one of the key moments of information of education. Now multimedia are most dynamically developing and perspective direction of information technologies.

Применение мультимедиа в сфере образования ряда развитых западных стран уже идет достаточно успешно и имеет следующие направления: видеоэнциклопедии; интерактивные путеводители; тренажеры; ситуационно-ролевые игры; электронные лектории; персональные интеллектуальные гиды по различным научным дисциплинам, являющиеся обучающими системами с использованием искусственного интеллекта; исследовательское обучение при моделировании изучаемого процесса в аналоговой или абстрактной форме; системы самотестирования знаний обучающегося; моделирование ситуации до уровня полного погружения – виртуальная реальность.

В нашей стране, на сегодняшний день, существует множество программных обучающих продуктов, созданных компаниями, занимающимися разработкой компьютерных программ. Но не все они отвечают своим целям. Объясняется это просто, разработчики-программисты не являются педагогами, а при разработке таких продуктов необходимо представлять педагогические и психологические проблемы, связанные с этим методом обучения. Но есть и удачные попытки, например, программный продукт «КМ-школа» для средней школы, созданный на основе Интернет/Интранет технологий. Он объединяет уникальный образовательный мультимедийный контент, систему управления им, а также удобные и эффективные средства для автоматизации администрирования в школе.

Если для школы уже существуют продукты, использующие мультимедиа технологии в учебном процессе, то для вузов готовых программных продуктов нет. Однако повышенный интерес к мультимедиа технологиям, внедрение таких технологий в образование привел к тому, что многие преподаватели осваивают инструментарию создания мультимедиа контента и учебных мультимедиа продуктов. Заметим, что преподаватели зачастую не являются программистами. Именно это все привело к появлению нового класса программ, позволяющих разрабатывать мультимедиа продукты, и не ориентированные на программистов. Это авторские системы.

Авторская система представляет собой программу, которая имеет предварительно подготовленные элементы для разработки интерактивного программного обеспечения. Использование авторской системы – это упорядоченная форма программирования, не надо знать самого языка программирования, его особенностей и пр. Следовательно, для разработки мультимедиа приложений требуется значительно меньше времени, чем при использовании средств чистого программирования.

Использование учебных мультимедиа приложений в образовании должно качественно повысить уровень образования. Внедрение мультимедиа технологий в образование должно проходить более быстрыми темпами, делая его более эффективным. При этом, в создании учебных мультимедиа продуктов должны принимать участие те люди, которые занимаются преподаванием, т. е. сотрудники учебных заведений, а не только программисты разработчики.

И. В. Почетов

ОБУЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ ПРОЕКТИРОВАНИЮ И РЕАЛИЗАЦИИ БАЗ ДАННЫХ

In these the contradiction between existing requirements to quality of knowledge of students and the organization of training to designing and use of databases is considered.

Социально требуемая обществом система высшего образования должна развиваться в направлении интенсивных форм профессионализации, повышения качества подготовки специалистов.

На сегодняшний день возникла необходимость организации обучения проектированию и использованию баз данных, как одного из важных компонентов профессиональной подготовки специалиста в области информатики в техническом вузе.

Современные требования к профессиональной работе с базами данных:

- 1) высокий уровень теоретических знаний;
- 2) компетентный подход к решению сложных задач;
- 3) создание и применение новых технологий;
- 4) мобильность в выборе систем управления базами данных (СУБД);
- 5) компетенция в решении вопросов безопасности информации.