

Педагогический мониторинг в учебном заведении среднего профессионального образования дает общие представления о воспитанности, обучаемости субъектов образования, позволяет определить стратегию и тактику учебно-воспитательной работы.

Наговицын А.А.

ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ И МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ

orpk-kolledj@yandex.ru

ГОУ СПО «Очёрский профессионально- педагогический колледж»

г. Очёр Пермский край

В большинстве случаев электронные средства обучения, которые создаются преподавателями и студентами-дипломниками, ориентируются на работу с различной информацией. Стремясь к повышению наглядности своих разработок, создатели стараются включать в них рисунки, фотографии, звуковые фрагменты, а так же, анимацию или видео.

Одну из самых широких областей применения мультимедиа технология получила в сфере образования, поскольку средства информатизации, основанные на мультимедиа способны, в ряде случаев, существенно повысить качество обучения. «Экспериментально установлено, что при устном изложении материала обучаемый за минуту воспринимает и способен переработать до одной тысячи условных единиц информации, а при «подключении» органов зрения до 100 тысяч таких единиц».

В широком смысле термин «мультимедиа» означает спектр информационных технологий, использующих различные программные и технические средства с целью наиболее эффективного воздействия на пользователя.

Благодаря применению мультимедиа в информационных технологиях за счет одновременного воздействия графической, звуковой, фото и видео информации такие средства обладают большим эмоциональным зарядом и активно включаются в индустрию развлечений, практику работы различных учреждений, домашний досуг, образование.

Технологии мультимедиа позволяют с помощью компьютера представлять информацию в различных формах, часто используемых в профессиональном обучении, таких как:

- изображения, включая отсканированные фотографии, чертежи, карты и слайды;
- звукозаписи голоса, звуковые эффекты и музыка;
- видео, сложные видеоэффекты;
- анимации и анимационное имитирование.

Мультимедиа может применяться в самых различных стилях обучения и восприниматься самыми различными людьми: одни предпочитают учиться посредством чтения, вторые - посредством восприятия на слух, третьи - посредством просмотра видео, и т.д.

Таким образом, применение качественных мультимедиа-средств позволяет сделать процесс обучения гибким по отношению к социальным и культурным различиям между студентами, их индивидуальным стилям и темпам обучения, их интересам.

Наиболее современными мультимедиа-средствами, проникающими в сферу образования, являются различные средства моделирования и средства, функционирование которых основано на технологиях, получивших название *виртуальная реальность*.

К виртуальным объектам или процессам относятся электронные модели как реально существующих, так и воображаемых объектов или процессов. Под словом *виртуальный* понимается подчеркивание характеристик электронных аналогов образовательных и других объектов, представляемых на бумажных и иных материальных носителях. Кроме этого, данная характеристика означает наличие основанного на мультимедиа технологиях интерфейса, имитирующего свойства реального пространства при работе с электронными моделями-аналогами.

Использование подобных мультимедиа-средств обучения изменяет механизм восприятия и осмысления информации, получаемой студентом. При работе с системами «виртуальной реальности» в образовании происходит качественное изменение восприятия информации. В этом случае восприятие осуществляется не только с помощью зрения и слуха, но и с помощью осязания и даже обоняния. Возникают предпосылки для реализации дидактического принципа наглядности обучения на принципиально новом уровне.

Литература

1. Вишнякова С.М. Профессиональное образование: Словарь. Ключевые понятия, термины, актуальная лексика. - М.: НМЦ СПО, 1999. - 538 с.
2. Красильникова В.А. Становление и развитие компьютерных технологий обучения. М.: РАО ИИО, 2002. – 176с.
3. Макарова, Н.В. Информатика [Электронный ресурс]: учебник для вузов// <http://design.gossoudarev.com/students/iit01-01.html>