

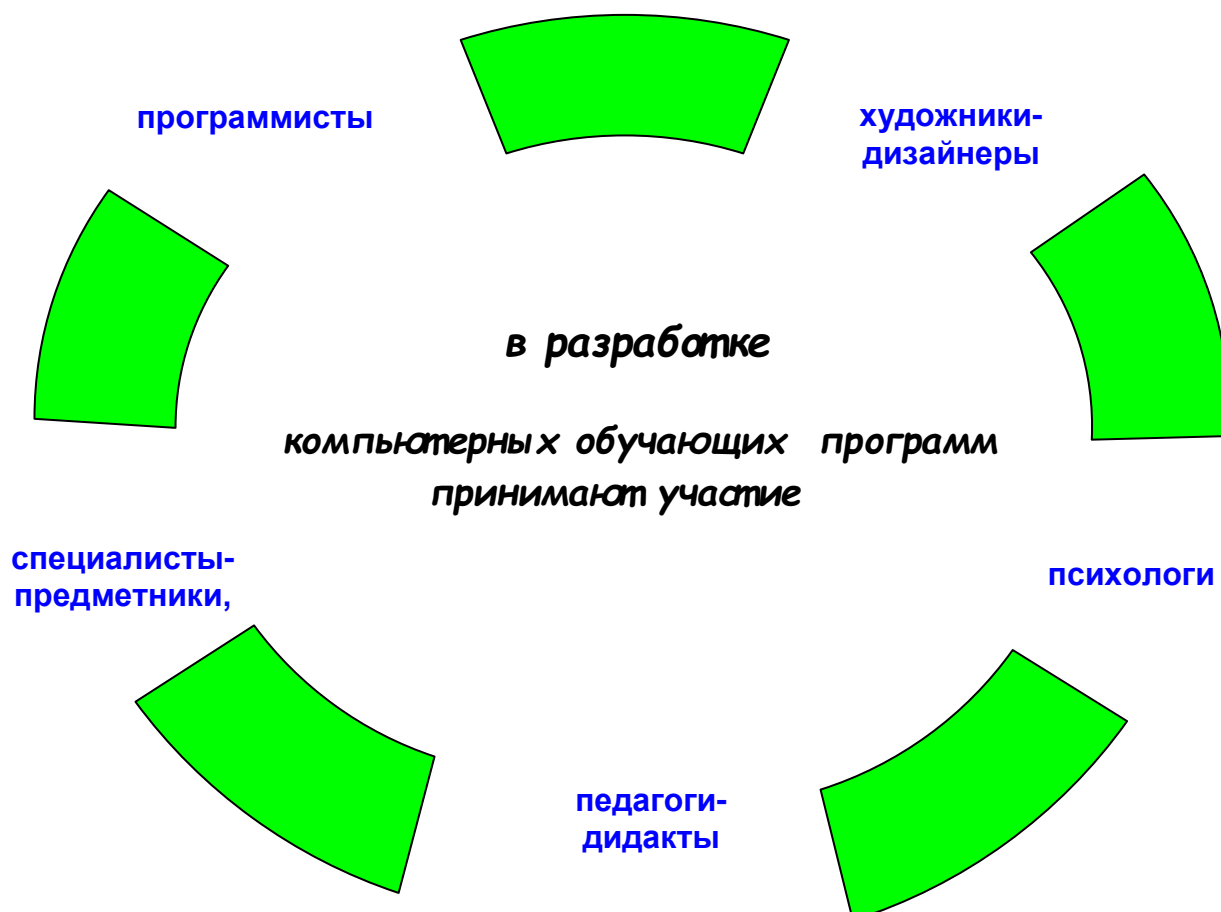
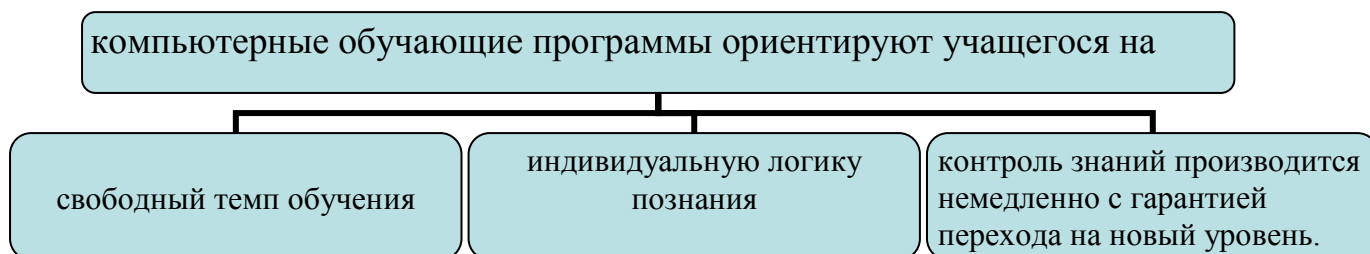
ТЕХНОЛОГИЯ КОНСТРУИРОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО УРОКА

Задача учителя – сконструировать такой урок, который, на его взгляд, мог бы наиболее эффективно достичь поставленной учебной цели.

Учитель не может и не должен выступать как единственный и "уникальный" источник информации.

В условиях информатизации образования учитель выступает в роли режиссера, который призван направить информационный поток в целях наиболее эффективного обучения.

Смотри на компьютер не как на своего конкурента, а как на более совершенный по сравнению с другими средствами обучения ИНСТРУМЕНТ.



Почему же на первый план выдвигается принципиально новое видение роли учителя в усвоении знаний и работе учащихся с информацией? Прежде всего, это вызвано принципиально новыми условиями информационного общества.

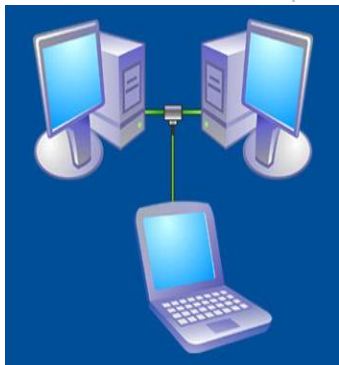


Казалось, цель создателей обучающих программ достигнута: обучаемый может обойтись и без учителя.

Роль педагога по-прежнему остается весьма существенной. Несмотря на огромное преимущество компьютера, по сравнению с другими техническими и наглядными средствами обучения, именно учитель может обеспечить целостность и системность в обучении. Ему важно лишь определить свое место и усвоить новые роли в образовательном процессе.

Если учащийся имеет возможность воспринимать учебный материал зрительно, то доля материала, оставшегося в памяти, повышается до одной трети. При комбинированном воздействии (через зрение и слух) доля усвоенного материала достигает половины, а если вовлечь учащегося в активные действия в процессе изучения, например, при помощи мультимедийных уроков типа приложений мультимедиа, то доля усвоенного может составить 75%."

Ученые подсчитали, что с начала нашей эры для удвоения знаний потребовалось 1750 лет, второе удвоение произошло в 1900 году, а третье - к 1950 году, т.е. уже за 50 лет, при росте объема информации за эти полвека, в 8-10 раз. Причем, последняя тенденция все более усиливается, так как объем знаний в мире к концу XX века возрос вдвое, а объем информации увеличился более, чем в 30 раз. Помочь ученику ориентироваться в условиях "информационного обвала", уметь оценить качество информации, быстро ее обработать и при необходимости применить, - одна из наиболее важных задач учителя.



MULTIMEDIA

Базы знаний. Базы знаний представляют собой информационные системы, содержащие замкнутый, не подлежащий дополнению объем информации по данной теме, структурированной таким образом, что каждый ее элемент содержит ссылки на другие логически связанные с ним элементы из их общего набора. Ссылка на элементы, не содержащиеся в данной базе знаний, не допускаются. Такая организация информации в базе знаний позволяет учащемуся изучать ее в той логике, которая ему наиболее предпочтительна в данный момент, т.к. он может по своему желанию легко переструктурировать информацию при знакомстве с ней. Привычным библиографическим аналогом базы знаний являются энциклопедии и словари, где в статьях содержатся ссылки на другие статьи этого же издания. Программные продукты, реализующие базы знаний, относятся к классу HIPERMEDIA (сверхсреда), поскольку они позволяют не только осуществлять свободный выбор пользователем логики ознакомления с информацией, но дают возможность сочетать тексто- графическую информацию со звуком, видео- и кинофрагментами, мультипликацией. **Компьютерная техника, способная работать в таком режиме, объединяется интегральным термином MULTIMEDIA (многовариантная среда).**

Аппаратные средства *multimedia*, наряду с базами знаний позволили создать и использовать в учебном процессе компьютерные имитации, микромиры и на их базе дидактические и развивающие игры, вызывающие особый интерес у детей.

Характеристика современных мультимедийных компьютеров.

Мультимедиа – совокупность программно-аппаратных средств, реализующих обработку информации в звуковом и зрительном виде. Мультимедиа спроектирована, чтобы передавать звук, данные и изображения по местным, региональным и глобальным сетям (например, для проведения персональных видеоконференций). Графика, анимация, фото, видео, звук, текст в интерактивном режиме работы создают интегрированную информационную среду, в которой пользователь обретает качественно новые возможности. Самое широкое применение мультимедиа технологии нашли в образовании.

Современный мультимедиа–ПК в полном “вооружении” напоминает домашний стереофонический Hi-Fi комплекс, объединенный с дисплеем–телевизором. Он укомплектован активными стереофоническими колонками, микрофоном и дисководом для оптических компакт–дисков CD-ROM (CD — Compact Disc, компакт–диск; ROM — Read only Memory, память только для считывания). Кроме того, внутри компьютера укрыто новое для ПК устройство — аудиоадаптер, позволивший перейти к прослушиванию чистых стереофонических звуков через акустические колонки с встроенными усилителями.



Одной из составляющей наполнения информационного пространства школы является школьная медиатека.

Школьная медиатека может быть используется для реализации следующих задач:

- представление ресурсов учителям для использования их на уроках;
- для самостоятельной работы учеников и учителей после уроков;
- для информационной поддержки проектной деятельности учащихся и т.п.

Ресурсы медиатеки постоянно пополняются, прежде всего, за счет несметных ресурсов Интернета. Медиатека становится ядром информационного пространства школы.

Компоненты школьной медиатеки

Первым компонентом МЕДИАТЕКИ является:

учебные пособия с теоретическим материалом в печатной форме, а также на электронных, видео- и аудио- носителях, то есть первоначальное накопление банка информационных данных на базе библиотеки кабинета информатики.

Здесь же, в кабинете, хранятся рекомендации, путеводители по использованию этих данных. Сюда следует отнести и имеющиеся электронные энциклопедические издания: Энциклопедия Кирилла и Мефодия, Большая Советская Энциклопедия, Энциклопедия Брокгауза и Ефрона, Британская Энциклопедия и др.

Второй компонент МЕДИАТЕКИ : та продукция, которая призвана осмыслить и закрепить теоретический материал, осуществить контроль полученных теоретических знаний. В его состав входят мультимедийные учебники на электронных носителях (компакт-диски, дискеты, Интернет, компьютерные тренажеры).

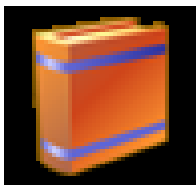
Третий важный компонент МЕДИАТЕКИ : предназначен для формирования и развития практических умений и навыков, развития интуиции и творческих способностей, ускоренного накопления профессионального опыта- это система лабораторного практикума, компьютерные тренажеры, алгоритм специально подобранных задач от простого к сложному. Ряд электронных обучающих программ как раз направлен на развитие интеллекта, творческих способностей обучаемых.

Четвертый компонент МЕДИАТЕКИ : это система автоматизации профессиональной деятельности или их учебные аналоги:

пакеты прикладных программ;

системы автоматизации практических работ; научных исследований.

Это режим свободного учебного исследования конкретных практических ситуаций, близкий по характеру к профессиональной деятельности специалиста. Использование четвертого компонента оправдано в профильных классах, где ученики овладевают навыками будущих профессий.



Современная мультимедийная продукция позволяет:

- Копировать часть материала, вывести определенный отрывок на компьютерный экран.
- Позволяет найти интересующий ученика и учителя наглядный материал, причем высокого качества. (Интернет)
- Гораздо эффективнее продемонстрировать небольшой фрагмент, а не показывать полностью учебный видеофильм, рассчитанный на целый урок, а иногда и более.
- Учитель может произвести своеобразный монтаж мультимедийного занятия, причем рассчитать его с точностью до секунды, с учетом особенностей конкретного класса и каждого ученика в отдельности.
- На смену наглядным пособиям могут прийти анимации, подвижные схемы, появляющиеся и исчезающие иллюстрации.
- Реализовать необходимость показать наглядные пособия не сразу, а в определенный момент. Компьютер позволяет выполнить видеоряд эффективно и в самый важный для учителя момент.
- Овладев программой составления презентаций PowerPoint, учитель сам становится режиссером своего занятия. Легкая в обращении, эта программа позволяет педагогу создать анимационный опорный конспект урока, включить видео- и аудиофрагмент, изобразить в динамике какое-то явление, событие, что поможет ученику легче усвоить новый учебный материал.
- На качественно новом уровне проходят занятия с использованием методов группового обучения, при проведении дидактических игр, викторин, конкурсов. Таким образом, именно при конструировании мультимедийного урока вполне уместны такие не всегда удачно используемые в педагогической литературе термины, как “режиссура”, “сценарий”, “дизайн” урока.
- При организации контроля знаний учителю вовсе не обязательно пользоваться имеющимися в мультимедийном учебнике тестами. В его распоряжении имеется ряд программ по составлению тестов. Многие из них чрезвычайно просты и доступны даже начинающему пользователю.
- Учитель может формировать банк контрольных материалов по своему усмотрению, с учетом особенностей конкретного класса и конкретного ученика. Ряд несложных программ по составлению тестов (к примеру, программа Tester) можно найти в Интернете и воспользоваться ими совершенно бесплатно. Помимо оперативности контроля компьютерное тестирование помогает учащимся лучше подготовиться к государственному экзамену
- Новые возможности для организации эффективного образовательного процесса в школе представляет сканер. Благодаря сканеру можно вносить в компьютер любые фрагменты текстов, фотографии, рисунки, таблицы.
- Подготовку ребят к семинарам, написание докладов и рефератов превратить для них не в обыкновенную отписку, а в чрезвычайно увлекательный творческий процесс
- Под руководством учителя учащиеся занимаются СО-ТВОРЧЕСТВОМ: составляют учебные задачи, тесты, создают анимации и даже свой мультимедийный учебник. К примеру, в качестве обобщающего урока была подготовлена мультимедийная викторина “Компьютер в жизни человека”. Каждый вопрос команде задавался с использованием аудио- и видеосюжетов, большим количеством иллюстраций. Сложный материал подавался в привлекательной форме, что в конечном итоге повысило эффективность урока.

Методика создания мультимедийных проектов

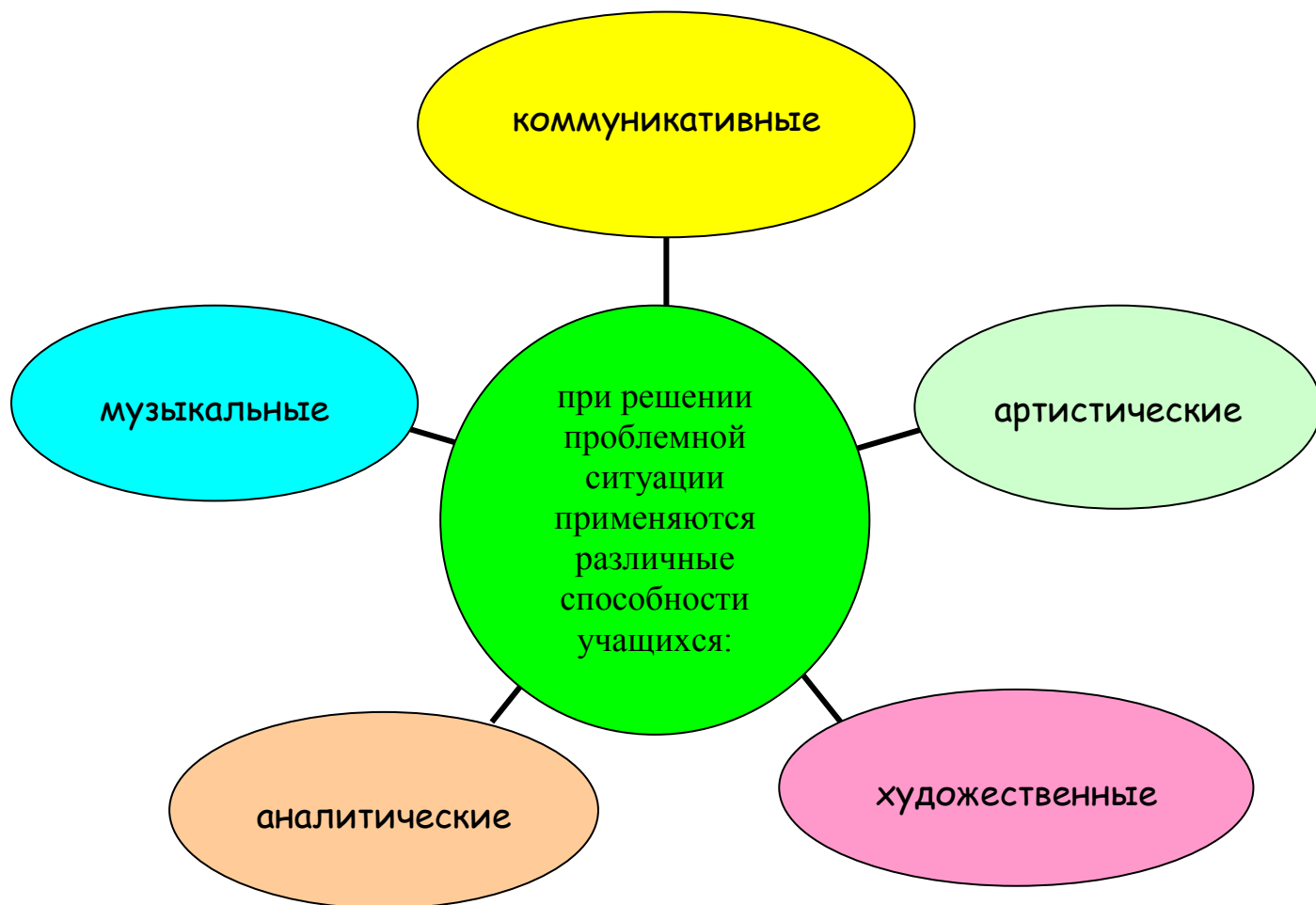
Движение научной мысли и развитие технического прогресса в современном мире происходит стремительно и интенсивно. В различные сферы человеческой деятельности активно внедряются новейшие информационные технологии, позволяющие быстрее и качественнее находить, обрабатывать и усваивать нужную информацию. И время требует иного подхода к методике преподавания не только дисциплин, связанных непосредственно с информационными технологиями, но также предметов естественно-научного и гуманитарного циклов.

Мультимедийный урок способен дать молодому человеку не однолинейное, а объёмное представление о мире, поэтому задача преподавателя состоит как раз в выработке новых средств работы — чтобы урок приобрёл объём, стал звучащим, многогранным, притягательным. Одним из методов современного преподавания является создание мультимедийных проектов, сочетающих в себе как глубокий анализ, так и использование средств сети Интернет и новейших информационных технологий.



При создании мультимедийных проектов в качестве консультантов могут выступать два педагога: учитель предметник и преподаватель информатики, так как сам проект представляет собой интеграцию этих дисциплин.

Главная цель проектной деятельности — разрешение проблемной ситуации, в которую вовлекаются учащиеся. Работая над проектом, учащиеся имеют максимальную возможность для самореализации.



Обязательная задача педагога при работе над проектом — дать возможность каждому участнику ощутить собственную значимость и необходимость в выполнении общего дела.

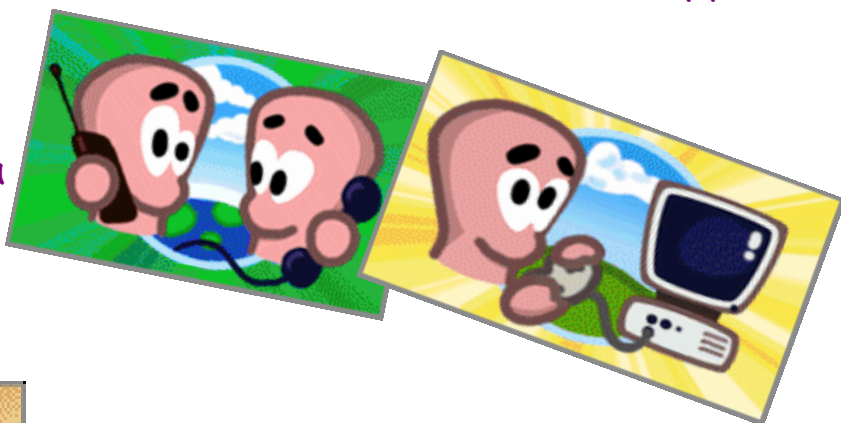
Методика работы над мультимедийным проектом состоит из четырёх этапов:



Постановка проблемной ситуации и формирование группы



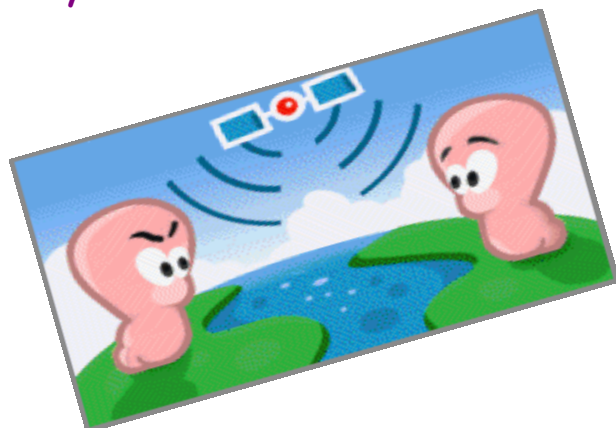
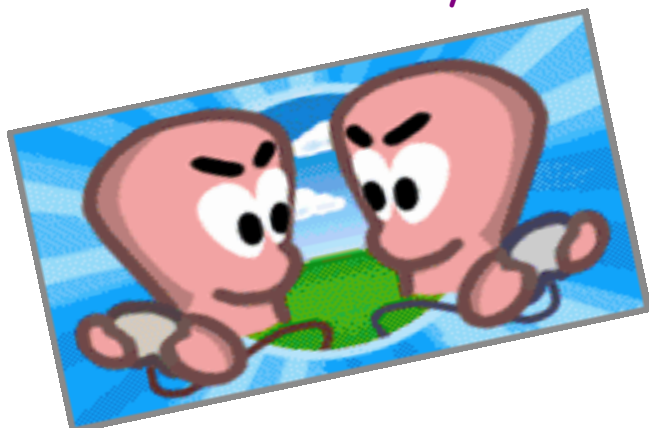
сбор и обработка материала



презентация проекта



обсуждение результатов



Пример мультимедийного проекта.



Изучая поэзию Серебряного века, педагог ставит перед собой задачу провести углублённый анализ стихотворений А.А. Ахматовой, О.Э. Мандельштама, М.А. Волошина, Н.С. Гумилёва, В.В. Маяковского и других, привлечь к творчеству поэтов максимальное внимание учащихся, дать почувствовать красоту и значимость звучащего слова. Как известно, работа над поэтическими произведениями в школьной практике является одной из самых сложных. Чтобы решить эту проблему, педагог предлагает учащимся принять участие в работе над созданием мультимедийного проекта по поэзии Серебряного века «Среди миров». Почему среди миров? Потому что цель проекта — соединить два мира и два века: начало XX столетия с началом XXI века, восстановить цепь единого хода времени, установить закономерности человеческой жизни в переходную эпоху, поразмышлять об общности человеческих судеб. Так возникает проблемная ситуация, требующая разрешения. Чтобы ещё больше привлечь внимание учащихся-подростков, им предлагается взять для анализа стихотворения, относящиеся к любовной

лирике, выстроенные в сюжетной последовательности, то есть выбор проблемной ситуации психологически мотивирован. Герои нашего проекта, или мультимедийного фильма, — Он и Она. Вместе с ними мы проходим через всю их жизнь, связанную высоким чувством, неподвластным ни времени, ни испытаниям, — любовью. Сначала герои предстают перед нами совсем юными (О.Мандельштам. «У меня на луне...»), лишь грезящими о прекрасном чувстве (А.Ахматова. «У самого моря»), потом мы видим юношескую страсть (В.Маяковский. «Она») и зарождение настоящей любви (М.Цветаева. «Вот опять окно...»). На наших глазах герои взрослеют, и зрелой становится их любовь. Стихотворение Н.Гумилёва «Жираф» — мягкое, трепетное обращение к женщине, которой сегодня особенно грустно, и, чтобы её утешить, отвлечь от тяжёлых будней повседневности, он рассказывает экзотическую сказку. Цветаевское стихотворение «Я тебя отвоюю...» — своеобразный ответ-признание в верности, преданности и любви. Эти стихотворения составляют кульминацию в развитии действия мультимедийного фильма. После эмоционального накала необходим спад — философские размышления о сути любви вообще (М.Цветаева «Полюбил богатый // — бедную...», М.Кузмин «Нас было четыре сестры...»). От размышлений о природе человеческих отношений мысль плавно переходит к проблеме «человек и время», раскрытие которой начинается с анализа идейного содержания стихотворения Б.Пастернака «Зимняя ночь», рисующего динамичное, взвихренное время потрясений и катастроф. Любовь героев проходит через испытание временем, в которое помещаются и разлука, и одиночество, и трагические предчувствия, и готовность к любым утратам, и — всепоглощающая верность и надежда на счастье (М.Цветаева. «На льдине — любимый...», М.Волошин. «Мы заблудились в этом свете», Н.Гумилёв. «После стольких лет»). Финальным апофеозом является стихотворение И.Анненского «Среди миров», давшее название всему проекту.

На первом, ознакомительном с содержанием проекта этапе решаются следующие педагогические задачи: во-первых, производится идейный анализ указанных стихотворений, позволяющий школьникам войти в мир проблем, волновавших поэтов Серебряного века; во-вторых, введение в проект двух персонажей, ведущих диалог о любви, делает стихотворения ближе и понятней современным подросткам, то есть решается популяризаторская педагогическая задача. В-третьих, находя в стихотворениях ответы на собственные вопросы, ребёнок начинает заинтересованно и эмоционально общаться с текстом, совмещая аналитическое прочтение стихотворения с эмпатией и рефлексией; таким образом, желание продолжать работу над проектом получает чёткую психологическую мотивацию. В-четвёртых, решается воспитательная педагогическая задача: формируется культура человеческих взаимоотношений, подросток отвращается от грязи и пошлости, активно предлагаемой телевидением и «улицей». Заметим, что работа над проектом ведётся параллельно традиционным урокам литературы, на которых педагог подробно

рассказывает о жизни и творчестве того или иного поэта в контексте времени, но интерес к этим урокам заметно возрастает.

Далее в работе над проектом перед учащимися ставится следующая проблемная ситуация: им предлагается создать видеообраз стихотворения, позволяющий наглядно увидеть героев, мир, в котором они живут, дать им возможность заговорить, воспроизвести музыку их взаимоотношений. Таким образом, анализ лирического произведения начинает получать объёмное выражение. Чтобы создать по возможности близкий к авторскому замыслу видеообраз, необходимо не только прочитать стихотворение от слова до оттенка значения, но и ощутить, из какого материала оно сделано: обратиться к анализу звукописи, цветописи, стилистики, семантики, психологизма. Участник проекта начинает воспринимать художественный текст не как набор типографских знаков на бумаге, а как многогранный и многоцветный мир, постичь который можно не только аналитически, но и сенсорно. Литература начинает восприниматься не как школьный общеобразовательный предмет, а как вид искусства, причём школьник, работая над проектом, вступает в общение с творцами этого искусства, в данном случае поэтами, на равных правах сотворчества, взаимопроникновения. Для этого желающие принять участие в работе делятся на четыре группы: художники или фотографы (сюда же мы отнесём и тех, кто занимается разработкой видеообраза через средства системы Интернет), аниматоры, чтецы и редакторы, ответственные за музыкальное оформление проекта. Дальнейшая работа ведётся в указанных группах.

Наиболее сложную часть работы над проектом выполняют художники. Их задача — сделать построчные иллюстрации поэтического текста, чтобы фон рисунков представлял собой цветовое воплощение мелодики и настроения стихотворения, а картинка делала акцент на ключевом образе стиха; так каждый рисунок становится синтетическим выражением авторской мысли. Для выполнения подобной работы группа художников проходит сначала теоретическую подготовку: даются сведения из теории литературы о цветописи и звукописи, выстраиваются ассоциативные ряды, так или иначе связанные с цветом или звуком, активно используются термины “аллитерация”, “ассонанс”. Устанавливаются звуко-цветовые соотношения гласных, например: “а” = светлый, широкий; “э” = тёплый, узкий; “и” = холодный; “у” = мрачный, протяжный; “о” = тёмный, бесконечный; “ы” = краткий, резкий. Кроме того, в качестве дополнительного материала приводится теория художника Серебряного века В.Кандинского о языке форм и красок (*Кандинский В. О духовном в искусстве. М., 1992*). Особое внимание уделяется ассоциативному значению цвета: жёлтый — тёплый, устремлённый к человеку, но беспокоящий, это, по Кандинскому, цвет насилия, бешенства, безумия; синий — холодный, он зовёт человека в бесконечное, это цвет неба, покоя, сосредоточенности и углублённости; зелёный — неподвижность и покой; белый — символ вселенной, это молчание, которое может быть внезапно услышано; чёрный — смерть; серый — безнадежная неподвижность; красный и оранжевый — радость и изобилие, огонь, страсть, кровь и так далее. Таким образом, представленные в проекте рисунки воспринимаются не как иллюстрации, а как рисунки ассоциативные, хотя брать за основу мысли Кандинского не обязательно, можно предложить и собственное цветовое видение.

Для группы художников важен не только фон и цвет, но и центральный образ или мысль каждого стиха. Для этого с каждым художником проводится индивидуальная работа по построчному семантическому анализу стихотворения. Особое место уделяется здесь художественным тропам: выясняется, почему автор использует тот или иной эпитет, какое значение имеет авторская метафора, для чего использовано сравнение. Работа ведётся в форме проблемных вопросов, уточняется лексическое значение непонятных слов. Например, выясняется, почему любовь у Н.Гумилёва — слонёнок; кто такие мидинетки; почему героиня поэмы А.Ахматовой «У самого моря» сушит косу “далеко от земли на плоском камне”.

Немаловажную роль в выяснении содержания стихотворения играет анализ стилистических средств (инверсионный порядок слов, повторы, разрыв строки) и анализ использованных знаков препинания (тире, вопросительный или восклицательный знак, многоточие, точка).

Работая над созданием видеообраза, художник может творчески переосмысливать авторские образы, играть со значением многозначных слов или омонимов. Например, в стихотворении О.Мандельштама «У меня на луне...» есть строки: “На луне весь народ делает корзинки, // Из соломы плетёт лёгкие корзинки”. Так как стихотворение звучит как детское, то соломенные корзинки кажутся здесь неуместными и возникает образ пирожных-корзиночек, сделанных из соломки. Или, создавая образ лунных домов, непохожих на земные, художник придумывает оригинальный образ

лунного кратера-домика под крышей. Таким образом, текст оживает, становится родным, понятным, осознанным и вновь сотворённым.

Создавая видеобраз, можно придерживаться принципа абсолютной достоверности и реалистичности. Так, разрабатывая видеобраз к стихотворению Цветаевой «Вот опять в окно...», было решено не делать рисунки, а фотографировать вечерние окна домов и окна музея-квартиры М.И. Цветаевой в Борисоглебском переулке в Москве. Видеобраз некоторых стихотворений создавался благодаря рисункам, фотографиям и иллюстрациям, взятым из Интернета, если они подходили по тематике и настроению.

Параллельно ведётся работа с чтецами и музыкальными редакторами. Чтецам необходимо не только найти нужную интонацию, выбрать темп, скорость и громкость чтения, но и создать речевой художественный образ персонажей, показать процесс их взросления, внутреннее состояние и его эволюцию. Для этого опять же ведётся тщательнейшая работа по анализу звукового, ритмического и семантического уровней стихотворения. Например, при работе над стихотворением В.Маяковского «Ты» главным было выразить энергию персонажа, показать необузданность и неуправляемость его страсти, которую смогла «укротить» та, что «разглядела просто мальчика». Поэтому стихотворение исполняется чётко, стремительно, резко, но за этой резкостью ясно различимы два музыкальных лейтмотива: Его — с нарочито рыкающим «р», свистящим «с» и Её — с простым и скромным мотивом любви, льющимся как долгое, неугасающее «а» и «о». Иная мелодика звучит в стихотворении Н.Гумилёва «Жираф», которая ласкает, завораживает при частом повторении плавного «л».

Создавая звуковой образ, чтецы превращаются в актёров, перевоплощаются в героев проекта. Например, работая над чтением стихотворения М.Цветаевой «Я тебя отвоюю...», исполнительница вместе с лирической героиней отрывается от земли, движимая любовью, начинает чтение с более низких нот, а по мере высоты полёта всё более и более повышает регистр. Вместе с лирической героиней она ощущает бездну под ногами и заглядывает в пропасть, над которой стоит «лишь одной ногой». По мере прочтения стихотворения слух улавливает самые разные оттенки чувства: решимость, безрассудство, самопожертвование, верность, боль, страх и так далее. Или в стихотворении М.Цветаевой «На льдине — любимый...» исполнительнице важно передать силу своего чувства, которое не может победить даже смерть. Для этого она не только делает смысловой акцент на слове «любимый», но, обращая внимание на многочисленные цветаевские тире, создаёт звукообраз по принципу антитезы, вводя мысленно в чтение придаточные уступки: хотя и на льдине — но любимый, пусть даже на mine — но любимый, где бы ни был — в этой жизни или в иной — всё равно «любимый, желанный, жаленный, болезный». Стихотворение начинает звучать как заклинание, как оберег, как молитва.

Над созданием звукообразов главных героев работали всего три человека: Она, Он-мальчик и Он-мужчина. Такой немногочисленный состав чтецов обусловлен стремлением соблюсти принцип правдоподобия, дать героям возможность обрести реальный голос.

По мере завершения работы художников и чтецов в проект вступает группа аниматоров под руководством преподавателя информатики. Они обрабатывают рисунки в программах Photoshop и Flash, применяют к ним моменты анимации, создают фоны, странички — презентации поэтов. Кроме того, происходит работа по записи и обработке звукообразов. Музыкальные редакторы, работа с которыми ведётся по той же методике, что и с чтецами, подбирают музыкальные фоны для чтения стихотворений, которые совместно обсуждаются и утверждаются.

Причём, сталкиваясь неоднократно с текстами предложенных стихотворений, все участники проекта выучивают их наизусть без малейших усилий, а анализ работы чтецов позволяет всем участникам проекта повысить свой исполнительский уровень.

Презентация проекта может быть приурочена как к общешкольным мероприятиям и праздникам, так и являться иллюстративным материалом обычного урока. Во втором случае это может быть менее трудоёмкий проект по биографии писателя, или по определённой теме, или по конкретному произведению. Подобная проектная работа может заменять традиционное написание рефератов, в вузе может стать практической работой по результатам спецкурса. После презентации следует обязательное обсуждение работы с целью выявления возможных недостатков и путей их исправления. Все участники проекта поощряются.



Варианты работы учителя при проведении мультимедийного урока. (работа в режиме мультимедиа- лингафонных классов)

в сочетании с мультимедиа-возможностями самих компьютеров позволяют использовать самые разнообразные методики обучения. Аппаратные средства и программное обеспечение мультимедиа-лингафонных классов позволяют применить **следующее**

1. Преподаватель делает объявление в классе или что-либо говорит и его речь транслируется на головные телефоны всех учащихся, а также по громкоговорящей связи. При этом возможна передача изображения экрана преподавателя на мониторы учащихся.
2. Преподаватель, работая с учащимся, ведет речевую связь с ним и видит содержимое его экрана на своем мониторе, а также может управлять его клавиатурой и манипулятором, используя свою клавиатуру и манипулятор. Данная возможность позволяет преподавателю индивидуально работать с учащимся, не покидая своего рабочего места.
3. Преподаватель работает с группой учащихся. Отличается от варианта 1 тем, что не происходит трансляции по громкоговорящей связи, и работа ведется не со всеми учащимися, а с определенной группой.
4. Учащийся что-либо рассказывает группе учащихся с демонстрацией содержимого своего экрана на мониторы рабочей группы, что создает эффект разбиения класса на несколько аудиторий (виртуальные аудитории). В виртуальных аудиториях одновременно несколько учащихся могут читать текст или вести диалоги. Преподаватель может подключаться к каждой из виртуальных аудиторий и контролировать ход работы учащихся.

Управление и контроль над учебным процессом с главного компьютера должен реализовывать для преподавателя следующие возможности:

- пересылку видео- и аудиоинформации на мониторы всех учащихся или выбранной группы, демонстрацию учебных фильмов, работу с мультимедиа приложениями и др.;
- проверку выполнения заданий в автоматическом (последовательном), либо ручном режиме;
- контроль методом дистанционного управления.
- объединение учеников в группы, организация диалога между группами,
- привлечение внимания учеников к выделяемым на экранах при помощи манипулятора "мышь" объектам.

В результате преподаватель может общаться с каждым учеником отдельно и правильно оценивать его знания, а ученики могут качественно лучше и с большим интересом воспринимать информацию в виде яркой картинки со звуковым сопровождением.

Комплекс превращает стандартную компьютерную сеть в мощный и эффективный инструмент преподавания, качественно повысит уровень обучения и позволит эффективно использовать время занятия.

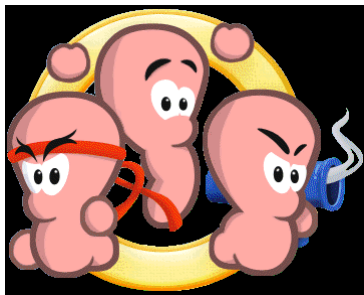
В настоящее время большой популярностью пользуются мультимедиа-лингафонные классы: RINEL-LINGO, HiClass, которые удовлетворяют всем перечисленным выше требованиям.

Основные требования к использованию компьютера на уроке.

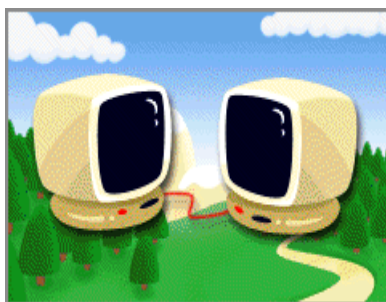
Определяя цели, задачи и возможности использования компьютерных технологий на уроке, преподаватель должен учитывать следующие позиции:



сохранение психического и физического здоровья учащихся



формирование у обучаемых элементарных пользовательских умений и навыков



помощь обучаемым в усвоении учебного материала на основе специально и грамотно созданных для этой цели прикладных компьютерных программ.

Перечисленные задачи полностью исключают такую структуру процесса обучения, как стопроцентное сидение обучаемых у компьютера. **Нужны разнообразные формы учебной деятельности: это и фронтальная работа по актуализации знаний, и групповая или парная работа обучаемых по овладению конкретными учебными умениями, и дидактические игры, и работа консультационной службы, это и интересные устные и письменные задания и т.д.** Все они должны быть скомпонованы таким образом, чтобы компьютер становился не самоцелью, а лишь логическим и очень эффективным дополнением к учебному процессу. Опыт работы в этом направлении еще мал.

Психическое и физическое здоровье обучаемых не может быть сохранено и при наличии у преподавателя страстного желания превратить компьютер лишь в средство контроля. Интенсификация учебного труда и стресс не являются слагаемыми успеха.

Учитель должен определить наиболее рациональное применение компьютера на каждом конкретном уроке, учитывая индивидуальные различия, уровень работоспособности, возрастные особенности учащихся.

Эмоциональное воздействие от использования компьютеров не должно снижать эффективности последующих видов работ, а способствовать усвоению языкового материала.

Интернет на уроках и во внеклассной работе

Интернет – глобальная сеть, объединяющая миллионы пользователей по всему миру и позволяет обмениваться самой разной информацией – от печатного текста до видео.

Только с помощью сети Интернет можно создать подлинную среду и поставить задачу формирования потребности в изучении предмета на основе интенсивного общения, работы с аутентичной литературой самого разного жанра, аудирования оригинальных текстов.



Способы использования ресурсов и услуг сети Интернет на уроках и во внеклассной деятельности учащихся.

учитель может до урока подобрать те или иные аутентичные материалы для изучения по изучаемой теме

использовать материалы электронных грамматических справочников, предлагаемых в них упражнений, а так же лексических справочников, словарей, справочников страноведческого характера, материалов дистанционных курсов, имеющих в открытом доступе для включения их в урок

записать звуковую информацию (интересные выступления на разные темы по самым разным вопросам), сократив ее до нужных пределов

использовать хотя бы фрагментарно художественные произведения авторов страны изучаемого языка, полученные в виртуальных библиотеках; особенно это благодатный материал для различного рода проектов, дискуссий

провести устное обсуждение полученных по электронной почте писем партнеров по проекту

провести лингвистический анализ определенных сообщений, устных или письменных высказываний, содержащих фразеологизмы, реалии, идиомы, пословицы, поговорки, неологизмы, отражающие специфику функционирования изучаемого языка в культуре народа

провести в группах сотрудничества обсуждение, дискуссию по той или иной проблемной информации, полученной из ресурсов сети Интернет, а затем организовать общую дискуссию всего класса

Используя информационные ресурсы сети Интернет, можно, интегрируя их в учебный процесс более эффективно решать целый ряд дидактических задач на уроке:

Дидактические задачи, решаемые на мультимедийном уроке, при помощи Интернет

формировать навыки и умения, непосредственно используя материалы сети разной степени сложности

пополнять свой словарный запас, как активный, так и пассивный, лексикой современного языка, отражающего определенный этап развития культуры народа, социального и политического устройства общества

совершенствовать умения на основе аутентичных звуковых текстов сети Интернет, также соответственно подготовленных учителем

знакомиться с культуроведческими знаниями, включающими в себя речевой этикет, особенности речевого поведения различных народов в условиях общения, особенности культуры, традиций страны изучаемого языка

совершенствовать умения монологического и диалогического высказывания на основе проблемного обсуждения представленных учителем или кем-то из учащихся материалов сети

совершенствовать умения письменной речи, индивидуально или письменно составляя ответы партнерам, участвуя в подготовке рефератов, сочинений, других эпистолярных продуктов совместной деятельности партнеров

формировать устойчивую мотивацию деятельности учащихся на уроке на основе систематического использования «живых» материалов, обсуждения не только вопросов к текстам учебника, но и «горячих» проблем, интересующих всех и каждого

Список литературы.

1. Азимов Э.Г., Вильшинецкая Е.Н. Материалы Интернета на уроках английского языка // Иностр. языки в школе. – 2001. - №1.
2. Биболетова М.З. Мультимедийные средства как компонент УМК “Enjoy English” для средней школы // Иностр. языки в школе. – 1999. - №3.
3. Бухарина М.Ю. Мультимедийный учебник: что это? // Иностр. языки в школе. -2001. - №4.
4. Грейдина Н.Л, Миракян З.Х. Как «Профессор Хиггинс» помогает изучать английский язык //Иностр. языки в школе. – 2001. - №6.
5. Дорошевич Н.М. Компьютер как инструмент самостоятельной работы // Информатизация образования. – 2001. - №1.
6. Коптюг Н.М. Интернет – уроки как вспомогательный материал для учителя английского языка // Иностр. языки в школе. – 2000. - №4.
7. Леонтьев А. Психолого-педагогические основы обновления методики преподавания иностранных языков //Alma mater. – 1998. -№12
8. Маслов Ю.В. Не имей сто рублей, а E-mail ста друзей, или кое-что о методических возможностях сети Интернет // Урок иностранного языка на рубеже столетий: Материалы IV науч. – практ. регион. конф. Учителей 2001г., Новополюцк.
9. Платонова Н.А. Интернет на уроках немецкого языка // Иностр. языки в школе. – 1999. - №4.
10. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. - М., 1999.
11. Полат Е.С. Интернет на уроках иностранного языка // Иностр. языки в школе. – 2001. - №2.
12. Полат Е.С. Интернет на уроках иностранного языка // Иностр. языки в школе. – 2001. - №3.
13. Полат Е.С. Интернет во внеклассной работе по иностранному языку // Иностр. языки в школе. – 2001. - №5.
14. Полат Е.С. Метод проектов на уроках английского языка // Иностр. языки в школе. – 2000. - №3.
15. . Полат Е.С. Некоторые концептуальные положения организации дистанционного обучения иностранному языку на базе компьютерных телекоммуникаций // Иностр. языки в школе. – 1998. - №5,6
16. Описание современных программных средств в области изучения иностранного языка // http://www.cinfo.ru/CI/CI_151_9/Articles/Ektako_151.htm

Школа в школе

На уровне творческого применения знаний возможна организация самостоятельного проектирования учебных задач. Учащиеся легко овладевают программой PowerPoint, программами для составления тестов. Под руководством учителя они занимаются СО-ТВОРЧЕСТВОМ: составляют учебные задачи, тесты, создают анимации и даже свой мультимедийный учебник. К примеру, в качестве обобщающего урока была подготовлена мультимедийная викторина “Россия в XVIII веке”. Каждый вопрос команде задавался с использованием аудио- и видеосюжетов, большим количеством иллюстраций. Сложный исторический материал подавался в привлекательной форме, что в конечном итоге повысило эффективность урока.



ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ FLASH-ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧИТЕЛЯ

Известно, что наиболее эффективный способ преподавания — это наглядная демонстрация и объяснение изучаемого материала одновременно, — "лучше один раз увидеть, чем много раз услышать". Наглядные методы преподавания — это показ учителем явлений и предметов (демонстрационный эксперимент, демонстрация фильмов, схем, рисунков, чертежей, кинофрагментов и т.д.).

Идея использования персонального компьютера для моделирования различных явлений возникла, как только компьютеры появились в школе.

Используя учебные компьютерные модели, учитель может представить изучаемый материал более наглядно, продемонстрировать его новые и неожиданные стороны неизвестным ранее способом.

В качестве средства выражения модельных образов обычно выбирается компьютерная графика с анимацией, которая позволяет представить движущиеся элементы устройств, показания приборов, динамические модели процессов. Эти модели можно делать составляющей компьютерных учебных пособий, выполненных в форме Веб — страниц.

В качестве инструмента для создания таких моделей предлагается использовать Flash — технологии. Flash — клипы представляют собой элементы анимации и векторной графики для Веб — страниц.

С помощью Flash можно создавать:

- анимированные изображения и целые мультипликационные фильмы;
- интерактивные мультимедийные документы. Такие документы взаимодействуют с пользователем, содержат текст, графику (в том числе анимацию) и звук;
- Web-страницы и даже Web-сайты, включающие в себя чаты, гостевые книги, голосования и форумы;
- элементы интерфейса, которым потом можно назначать какие-либо действия. Например, кнопки, меню, флажки, радиокнопки и т.д.

Основными преимуществами Flash – технологий являются:

- маленький размер получающихся файлов и, соответственно, более быстрая загрузка из сети. Flash использует векторный формат изображений и сжимает растровые и звуковые файлы;
- мощный событийно-управляемый язык. В Macromedia Flash используется специальный язык, при помощи которого можно создавать "интеллект" для своей страницы;
- красота. Flash имеет автоматическую поддержку anti-aliasing (антиалайсинг, сглаживание контуров с помощью смешения соседних цветов);
- удобство. Создавать страницы во Flash под силу даже неподготовленному пользователю;
- универсальность. В случаях, где необходима широкая интерактивность, графика, звук, и маленький размер, Flash незаменим.

Используя возможности Flash – технологий, школьный учитель может создавать электронные учебники, виртуальные лабораторные работы, демонстрации, интерактивные мультимедиа-презентации.

С появлением в школах компьютеров класса Pentium, а также подключением школ к сети Интернет со стороны учителей информатики и учителей-предметников растет интерес к программам пакета Microsoft Office. В статье рассматривается один из вариантов мультимедийных приложений - педагогических мультимедийных мас-тер-шаблонов, создаваемых на базе программ пакета Microsoft Office 97-2000 (Word, Excel и PowerPoint).

Этапы разработки мультимедийного приложения

Разработка мультимедийного приложения состоит из ряда этапов, основными из которых являются:

1. Планирование.
2. Разработка элементов.
3. Программная реализация.
4. Тестирование.
5. Публикация.
6. Реклама.
7. Сопровождение.

Рассмотрим перечень работ, которые выполняются на этих этапах

Планирование

На этапе планирования должны быть решены следующие вопросы:

1. Какое назначение мультимедийного приложения?
2. На какую аудиторию ориентировано мультимедийное приложение?
3. Какая информация будет размещена в мультимедийном приложении?
4. Каким образом будет осуществляться обратная связь с аудиторией (пользователями).

Разработка элементов

На данном этапе проводятся работы по реализации мультимедийного приложения как программного продукта. Они заключаются в следующем:

1. Разработка навигационной структуры.
2. Разработка дизайна страниц для WEB-сайта или слайдов для презентации (далее будем использовать термин "страница" для обоих случаев реализации мультимедийного приложения).
3. Подготовка текстового и иллюстративного материала для наполнения страниц (таблицы, графики, рисунки и др.).

Программная реализация

Данный этап заключается в создании страниц мультимедийного приложения.

Тестирование

Одним из важнейших этапов создания мультимедийного приложения является его тестирование. В процессе тестирования проверяется корректность работы мультимедийного приложения, в том числе:

- Правильность работы гиперссылок.
- Наличие ошибок в текстах и иллюстративном материале.
- Удобство навигации по страницам мультимедийного приложения.
- Правильность работы почтовой и других форм (для WEB-сайта).
- Правильность загрузки графических файлов (для WEB-сайта).
- Корректная работа сайта в различных браузерах (для WEB-сайта).

Публикация педагогического мультимедийного мастер-шаблона

После завершения тестирования WEB-сайт публикуется на сервере провайдера и вновь подвергается тестированию.

Реклама мультимедийного приложения (для WEB-сайта)

Для того, чтобы WEB-сообщество узнало о вновь опубликованном мультимедийном приложении, необходимо сообщить ему адрес сайта и аннотацию о материалах, расположенных на WEB-сайте. Для этих целей используются следующие возможности:

- Включение адреса WEB-сайта в письма, визитные карточки, брошюры, бюллетени, буклеты, специальные компьютерные издания, выпуски "Желтых страниц" Интернет-ресурсов и другие печатные издания.
- Регистрация WEB-сайта в популярных поисковых системах.
- Размещение ссылок на WEB-сайтах.
- Использование баннеров для рекламы WEB-сайта

Сопровождение (для WEB-сайта)

Посещаемость WEB-сайта после его публикации и рекламы в значительной степени определяется полезностью, новизной и актуальностью информации, помещенной на его страницах. Рекомендуется

для поддержания имиджа WEB-сайта проводить регулярное обновление информации на нем, в противном случае высока вероятность того, что потенциальные посетители сайта не будут к нему возвращаться (отметим, что во Всемирной паутине встречаются сайты, которые не обновлялись несколько лет).