

искусства» (Б.М. Неменский, Л.В. Школяр), а также выполнения различных творческих заданий (театрализация на тему «Я как герой художественного произведения», «Я как автор художественного произведения», схематическое изображение себя до, во время и после восприятия произведения искусства в любой форме, показ музыкальной, пластической, поэтической импровизации на тему «Это – Я, а это – герой художественного произведения»).

Метод художественно-творческого моделирования (Л.В. Школяр, В.О. Усачева) заключается в том, что учащийся проходит те же этапы творческого пути при создании художественного продукта, что и автор. Это помогает школьнику представить себя на месте автора, найти общее и отличное в собственных действиях и действиях автора.

Осуществление рефлексии как процесса осознания себя как личности, своих психических актов и состояний является важным условием эффективного формирования Я-концепции учащихся. Методы, развивающие рефлексивные умения школьников на занятиях искусством, разнообразны: «рефлексивный круг», «рефлексивная мишень», «закончи предложение», «цепочка пожеланий», «ключевое слово» и другие [4, с.86-89]. Все эти методы заключаются в осознании и анализе собственных действий, мыслей, эмоций до, во время и после занятий.

Таким образом, отобранный комплекс методов и приемов эффективно способствует реализации потенциала различных видов художественно-эстетической деятельности в формировании Я-концепции школьников.

Список использованных источников:

1. Большой психологический словарь / сост. и общ. ред. Б.Г. Мещеряков, В.П. Зинченко. – СПб.: прайм-ЕВРОЗНАК, 2003.
2. Питюков, В.Ю. Основы педагогической технологии / В.Ю. Питюков. – М.: Флинта:Наука, 1999.
3. Тагильцева, Н.Г. Эстетическое восприятие искусства как фактор воспитания самосознания школьников: дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.02 / Н.Г. Тагильцева. – М., 2002.
4. Кашлев, С.С. Современные технологии педагогического процесса: пособие для педагогов / С.С. Кашлев. – Минск: Вышэйшая школа, 2002.

ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИА В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ

Е.В. Мозоль

Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка

Совершенствование компьютерных классов учебных заведений средней и высшей школы, увеличение числа домашних пользователей Internet-ресурсов позволяет внедрять в педагогический процесс новые технологии, способствующие изложению, восприятию, осмыслению и интерпретации значительного объема информации (учебного материала). Благодаря своей интерактивности и динамичности, обучающие программы, разработанные на основе технологии

мультимедиа, уже сегодня составляют серьезную конкуренцию иным учебным материалам, т.к. отвечают потребностям, образу мышления молодых людей, получающих сведения не только и не столько из книг, сколько из средств массовой информации и коммуникации (медиа). Именно поэтому, неслучайным является создание и применение в учебном процессе большого количества мультимедийных пособий и комплексов.

Мультимедиа является одним из наиболее быстро развивающихся и перспективных направлений в области образования, несмотря на то, что это сравнительно молодая отрасль новых информационных технологий. На сегодняшний день существуют различные трактовки данного понятия. Дословный перевод термина "мультимедиа" – "множественная среда" ("multi" - много, "media" - среда) означает одновременное воздействие на пользователя по нескольким информационным каналам. Е.С. Рапацевич считает, что «мультимедиа – это система современных технических средств, позволяющая работать с текстовой информацией, графическими изображениями, звуком (речь, музыка, шумовые эффекты), анимационной компьютерной графикой (рисованные фильмы, трехмерная графика) в едином комплексе» [2, с. 336].

Мультимедиа классифицируется по следующим способам представления информации: линейное; нелинейное (интерактивное; смешанное).

Примером линейного способа представления информации является кино, где зрителю отводится пассивная роль наблюдателя. В данном случае возможно лишь просматривать материал, при этом полностью исключена активная роль пользователя. Нелинейный способ позволяет занимать активную позицию при взаимодействии со средством отображения мультимедийных данных. Деятельность человека в данном процессе будет считаться интерактивной. Такой способ взаимодействия с компьютером наиболее полно представлен в категориях компьютерных игр. Нелинейный способ представления мультимедийных данных иногда называется «гипермедиа».

В качестве примера линейного и нелинейного способа представления информации в учебном процессе мы предлагаем рассмотреть проведение занятия в форме презентации. Если презентация имеет вид кинофильма или рекламного ролика, который после запуска проигрывается без пауз, студенты не могут принять непосредственное участие в обсуждении вопросов. Во время интерактивной презентации, обладающей системой навигации, есть возможность выбора интересующих разделов и просмотра материала в произвольном порядке. Следовательно, аудитория может влиять на ход занятия, т.к. при активном

взаимодействии преподаватель имеет возможность пояснять некоторые термины и более подробно освещать спорные вопросы.

Мультимедиа смешанного типа обладает свойствами линейного и интерактивного способов представления информации.

По мнению А.А. Мансуровой, в представлении информации мультимедиа имеют целый ряд возможностей [1, с. 49-50]. Мы определили наиболее значимые из них и представили перечень в виде таблицы (таблица 1).

В процесс обучения студентов, на наш взгляд, необходимо более активно внедрять следующие мультимедиа-продукты: слайд-шоу; мультимедиа-презентация; мультимедиа-доклад; электронный журнал; мультимедиа-энциклопедия; мультимедиа-книга; электронное портфолио; мультимедиа-тренинг и т.д.

Рассмотрим некоторые из них.

Слайд-шоу – это последовательная смена слайдов с разнообразной информацией (аналитической, культурной и пр.). Слайд-шоу может содержать большое количество цифровых изображений, фрагментов компьютерной графики (диаграммы, схемы, графики), видеороликов. Возможно создание интерактивных слайдов, что позволяет выбрать для просмотра необходимый блок изображений и эффекты перехода между ними. Данный вид мультимедиа-продукта удобно использовать во время проведения конференций, семинаров, выставок, тренингов.

Электронный журнал, книга – содержит электронную версию печатного издания или представляет собой оригинальный проект. Электронный вариант имеет следующие преимущества: доступность, оперативность, низкая стоимость, мультимедиа сопровождение, возможность сохранить информацию на электронном носителе, возможность диалога в режиме on-line между пользователем и автором.

Таблица 1 – Возможности мультимедиа в представлении информации

ВОЗМОЖНОСТИ МУЛЬТИМЕДИА	«Свободная» навигация по информации и выход в основное меню, полное оглавление или выход из программы в любой точке продукта
	Обозначение в сопровождающем изображении ключевых понятий, по которым осуществляется немедленное получение справочной или любой другой пояснительной информации
	Работа с различными приложениями (текстовыми, графическими и звуковыми редакторами)
	Хранение большого объема информации на одном носителе
	Увеличение, детализация на экране изображения или его фрагментов, что особенно важно при презентации уникальных исторических документов и произведений искусства

Сравнение изображений и их обработка разнообразными программными средствами с научно-исследовательскими или познавательными целями
Возможность непрерывного аудио-сопровождения, соответствующего статичному или динамичному визуальному ряду
Использование видеороликов
Создание собственных выборок из представляемой в продукте информации
Фиксация использованной последовательности слайдов и создание «закладок» на заинтересовавшей экранной странице

Наряду с перечисленными техническими преимуществами, необходимо обратить внимание на возможность использования мультимедиа в педагогическом процессе высшего учебного заведения. Прежде всего, это модернизация учебного процесса: создание мультимедийного сопровождения всех без исключения лекционных занятий; разработка электронных пособий и учебно-методических комплексов учебных дисциплин; подготовка и реализация студентами на итоговой конференции проекта-защиты базы практики в мультимедийной форме; внедрение различных видов тестирования как наиболее оптимального метода контроля знаний и достижений студентов и др.

На создание мультимедийного курса лекций влияет индивидуальная манера чтения лектора, специфика учебной дисциплины и уровень подготовленности студенческой аудитории. При работе с мультимедийными презентациями, необходимо учитывать психофизиологические закономерности восприятия информации с экрана (например, при длительном взаимодействии наступает утомление, снижается острота зрения). Особенно трудоемкой для человеческих глаз является работа с текстами, поэтому при создании визуального сопровождения преподавателю необходимо учитывать следующие требования:

1. Слайд должен быть лаконичным и содержать минимальное количество слов.
2. Для надписей и заголовков следует употреблять крупный шрифт.
3. Размер букв, цифр, знаков, их контрастность определяется необходимостью четкого рассмотрения с последнего ряда парт.
4. Предпочтительно использовать заливку фона, букв, линий «спокойного», цвета, не вызывающего раздражения и утомления глаз.
5. Чертежи, рисунки, фотографии и другие иллюстрационные материалы должны равномерно заполнять все экранное поле.
6. Предпочтительнее выносить на слайд предложения, определения, слова, термины, которые учащимся необходимо зафиксировать в конспекте.

7. На просмотр одного слайда необходимо отводить достаточное время (не менее 2-3 мин.), чтобы учащиеся могли сконцентрировать внимание на экранном изображении, сделать записи в рабочие тетради.

8. Звуковое сопровождение слайдов не должно носить резкий, отвлекающий, раздражающий характер.

Проведение нами лекций с использованием технологий мультимедиа показывает, что изложение учебного материала приобретает динамичность, убедительность, эмоциональность и красочность. Сочетание комментариев преподавателя с видеоинформацией позволяет акцентировать внимание студентов на содержание излагаемого учебного материала, повышает интерес к изучению не только новой темы, но и освоению учебного курса в целом, что интенсифицирует процесс профессиональной подготовки.

Список использованных источников:

1. Мансурова, А.А. Некоторые особенности использования средств мультимедиа в обучении студентов и школьников / А.А. Мансурова // Информационные технологии в гуманитарном образовании: материалы I Междунар. науч.-практ. конф., 24-25 апр. 2008 г.: в 2-х частях. – Ч. II. – Пятигорск: ПГЛУ, 2008.

2. Педагогика: Большая современная энциклопедия / сост. Е.С. Рапацевич – Минск: «Соврем. слово», 2005.

3. Школьные технологии обучения и воспитания: учебн.-метод. пособие / Л.В. Пенкрат, А.Р. Борисевич, Л.М. Волкова [и др.]; под ред. Л.В. Пенкрат. – Минск: БГПУ, 2009.

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ – БАЗИС СОВРЕМЕННОГО ФИЗИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

В.Н. Наумчик,

Республиканский институт профессионального образования

Традиционно высшая школа формирует базис содержания общеобразовательных предметов средней школы. В этом видится важнейший элемент преемственности средней и высшей школы.

Физика является одним из основных мировоззренческих предметов, изучаемых в средней школе, а также в вузах технического и естественнонаучного направлений. И это неудивительно: физика играет ключевую роль в развитии многих отраслей хозяйства в нашей стране. Невозможно представить качественные изменения в машиностроении, сельском хозяйстве, градостроительстве без использования новейших достижений физики, химии, математики, биологии. Освоение космоса, строительство и эксплуатация АЭС, использование нанотехнологий, создание отечественной «силиконовой долины» предполагает активное развитие национального интеллектуального потенциала.

Чтобы стать физиком, недостаточно открыть подходящий учебник и добросовестно изучить его. Как и все мировоззренческие дисциплины, физику следует изучать с раннего детства и воспитать в себе гармонию физического образования. Физика многоаспектна. Это прежде всего физический мир, который нас