

**Ямилев Радик Радикович**

студент

**Гуримская Ирина Анатольевна**

старший преподаватель

Технический институт (филиал)

ФГАОУ ВПО «Северо-Восточный федеральный

университет им. М.К. Аммосова»

г. Нерюнгри, Республика Саха (Якутия)

## **ОБУЧЕНИЕ РАБОТЕ С МУЛЬТИМЕДИЙНЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ**

***Аннотация:** в данной статье авторами рассматривается роль мультимедийных технологий в жизни человека. Исследователями обоснована необходимость обучения работе с мультимедийными технологиями учеников образовательных учреждений, в научном труде также рассмотрен метод обучения.*

***Ключевые слова:** мультимедиа, обучение, информация.*

Мультимедиа имеет большое значение в современном информационном мире. Буквально, там, где представляется информация, будь то песня, фильм, компьютерная игра, графическая анимация или же веб-ресурс, она представлена с помощью мультимедийных технологий.

Уже давно можно говорить о мультимедиа как об отдельной, высокодоходной профессии. Специалисты, владеющие тем или иным мультимедийным инструментом, имеют большой спрос по всему миру, ведь эта сфера является глобальной. Так же профессии подобного рода отличны тем, что в большинстве случаев специалист может работать из любой точки мира, где есть интернет. Что позволяет образованному и хорошему специалисту из глубинки работать на передовые мультимедийные фирмы.

С укреплением информационных технологий и компьютера в жизни человека, все чаще навыки владения мультимедиа оказываются нужными в обыденной жизни человека любой профессии. А именно – элементарно обрезать звук,

отредактировать фотографии, нарисовать простейшую графику. Работа с мультимедиа позволяет человеку реализовать творческий потенциал.

Так как существует огромное разнообразие направлений мультимедийных технологий, следует преподавать учащимся основы каждого из направлений, не углубляясь, ведь, так как процесс работы является творческим, нельзя предугадать, чем именно пожелает заниматься учащийся в дальнейшем – графической анимацией, 3D-графикой, звуковым сопровождением или растровой иллюстрацией.

Следует делить предмет медиатехнологии на базовый и продвинутый. Так как там есть четко выраженная шкала сложности работы с различными аспектами каждого направления. Существует огромная разница в сложности работы с иллюстрацией при помощи двух разных приложений: стандартного Paint и Adobe Photoshop. Продвинутый уровень следует давать факультативом либо же отдельным кружком, ведь существует большая зависимость между преуспеванием в изучении и заинтересованностью учащегося.

Практику от теории отделять нельзя. Так же как необходимо использовать все изученные принципы в дальнейших работах. После теоретического изучения того или иного принципа (например, 12 принципов анимации Диснея) нужно на следующем же занятии закрепить эти принципы созданием собственного проекта с использованием этих принципов и поощрять их использование в последующих проектах.

Что бы полностью заинтересовать учащихся в дальнейшем изучении мультимедиа есть необходимость провести несколько занятий с приглашением специалиста, который действительно зарабатывает деньги активным использованием своих навыков, что бы он мог на примере собственных проектов показать какие идеи можно реализовать в, допустим, сфере компьютерной графики.

### ***Список литературы***

1. Харуто А.В. Музыкальная информатика: Теоретические основы. – 2009.
2. Малинина И.В. Мультимедиа технологии. – 2006.