

СИСТЕМА ОБРАЗОВАНИЯ

Выскребенцев Иван Сергеевич

студент

ФГБОУ ВПО «Уральский государственный

университет путей сообщения»

г. Екатеринбург, Свердловская область

Михайловская Надежда Михайловна

учитель

МАОУ «СОШ №170 с УИОП»

г. Екатеринбург, Свердловская область

ПРИМЕНЕНИЕ МЕДИАСРЕДСТВ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

***Аннотация:** данная статья посвящена использованию информационных технологий в учебном процессе. Современное обучение сегодня нельзя представить без информационных технологий. Авторы работы замечают, что информационные технологии позволяют сместить приоритеты с усвоения готовых знаний на самостоятельную познавательную деятельность студентов в аудитории, тем более, что современная молодежь более восприимчива к знаниям в визуальной форме, чем в печатной продукции.*

***Ключевые слова:** информационные технологии, медиасредства, образование, электронные средства обучения.*

Современные информационно-компьютерные средства все активнее внедряются в процесс обучения в вузе. Сегодня невозможно уже преподавать по-старому. Информационные технологии позволяют сместить приоритеты с усвоения готовых знаний на самостоятельную познавательную деятельность студентов в аудитории, при этом можно учитывать их особенности и возможности. Мы можем свидетельствовать о большей мотивации и интересе со стороны студентов, отношения между педагогом и студентами становятся более

доверительными, открытыми, ребята учатся общаться и друг с другом. Изменяются их мировосприятие, культура поведения.

Современные исследования показывают, что молодежь более эффективно усваивает информацию, представленную в аудиовизуальной форме, такой как видео игры, чем от фактов на печатной странице.

Какие возможности представляют информационные технологии?

- визуализация учебной информации;
- архивное хранение;
- автоматизация процессов вычислительной информационно-поисковой деятельности;
- автоматизация процессов информационно-методического обеспечения;
- управление реальными объектами;
- управление моделями различных объектов, явлений, процессов;
- автоматизированный контроль.

Медиа-уроки:

- электронные учебники, самоучители, обучающие игры, видео и аудио, энциклопедии, интерактивные курсы на CD;
- презентации, выполненные самим учителем в Power Point или Prezi;
- электронные тексты, справочники и учебники в Интернете;
- тематические Интернет-ресурсы;
- интерактивные тесты и тренажеры, доступные в Интернете;
- редакторы текстовые, графические и др.;
- средства общения в Интернете;
- создается электронная учебная литература.

Текстовые. Основу в таких модулях составляет текст с гиперссылками на другие модули:

- статические иллюстрации в различных графических форматах;
- видеофрагменты, снятые студентами;
- видеоуроки;
- видеолекции ведущих специалистов;

- словари, тезаурус, справочники;
- электронные книги и учебно-методические пособия;
- тесты, тесты онлайн.

Другие формы и методы работы в Интернет:

- дистанционное обучение;
- интернет-олимпиады;
- он-лайн-овые деловые игры [2].

Сегодня лекция в вузе редко проходит без презентации в PowerPoint или в Prezi (Редактор Prezi предлагает возможности для создания различных мультимедийных документов). Но можно пойти дальше и сделать такую лекцию интерактивной. В качестве концентрации внимания можно предложить фото, реквизит, мультфильм, текстовые отрывки, новости, клипы, кадры из фильмов или телевизионных шоу на обсуждаемую тему, предложив мозговую атаку для поиска ответа. Если компьютер подключен к Интернету, то можно расширить возможности преподавателя и получить доступ к видео на YouTube или другим сайтам. Беспроводная мышь позволит преподавателю свободно передвигаться по комнате, а не быть привязанным к кафедре или доске. Особенно это удобно, при обсуждении в парах, преподаватель может слышать ход размышления студентов. С помощью планшетного компьютера, преподаватель может рисовать графики от руки в подготовленном слайде Power Point. Некоторые компьютерные классы позволяют подобный опыт, если они имеют Интерактивную доску. На интерактивной лекции можно применить следующие задания:

- Интерпретация графиков.
- Создание вычисления и оценки.
- Делать прогнозы из демонстраций.
- Мозговой штурм.
- Связывание идеи вместе.
- Применение того, что узнали в классе [1]

Для повышения качества преподавания и обучения можно использовать средства массовой информации, которые дополняют традиционные подходы

к обучению. Эффективное обучение строит мосты между знаниями учащихся и учебными целями курса. Использование носителя занимает студентов, помогает сохранению знаний, мотивирует интерес к предмету, и иллюстрирует актуальность многих концепций. Средства массовой информации могут быть компонентом стратегии активного обучения, такие как групповые дискуссии или тематические исследования. Студенты также могут создавать свои собственные средства массовой информации, например, видеопроекты могут быть мощным опытом [1].

Информационные технологии в качестве средств обучения несомненно поощряют интерес, любопытство, ответственность, этот подход усиливает внутреннюю мотивацию, что является одним из самых влиятельных факторов в процессе учения. Здесь главный способ познания – собственный опыт учащихся, получаемый через самостоятельную деятельность; активное вовлечение компонентов критического мышления; потребности и индивидуальность ученика находятся в центре процессов обучения; наличие партнерских отношений между учеником и учителем, учеником и учеником. Видимо, недалеко то время, когда компьютерные игры будут эффективно использоваться в сфере образования и педагоги будут рассматривать их как учебники и другие средства обучения

Список литературы

1. Интерактивная лекция [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://serc.carleton.edu/introgeo/roleplaying/howto.html#introduce>
2. Лиман Ф. Think-Pair-Share: расширение методов обучения: МАА–СІЕ кооператив. – 1987.
3. Он-лайновые деловые игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kolyan.net/foto2008/february/05/iqtest.html>
4. Реутова Е.А. Применение активных и интерактивных методов обучения в образовательном процессе вуза. Методические рекомендации. – Новосибирск, 2012.