

УДК 370

РОЗРОБКА НАВЧАЛЬНИХ ВІДЕОРОЛИКІВ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Цигічко М.М., студент, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Чеботарьов Р.І., зав. навчальними лабораторіями, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Анотація. В роботі представлені розроблені навчальні відеоматеріали, що пояснюють на практичних прикладах роботу у спеціалізованих програмних продуктах за спеціальністю «Видавництво та поліграфія». Цей мультимедійний продукт може бути використаний викладачем під час проведення занять, а також для самостійного вивчення студентами.

Ключові слова: ВІДЕОРОЛИК, ДИСТАНЦІЙНЕ НАВЧАННЯ, ЕЛЕКТРОННЕ ВИДАННЯ.

Нині практично всі інформаційні технології перейшли на цифрову форму, оснастилися комп'ютерною технікою, програмним забезпеченням професійного рівня, технічними засобами обробки зображень.

Електронне видання значно дешевше, ніж друкване, та виготовлення такого видання не пов'язане з витратою важковідновних ресурсів та забрудненням довкілля. Електронні видання найчастіше виявляються навіть більш функціональними. Так, довідкове чи навчальне електронне видання дозволяє динамічніше побудувати процес вивчення матеріалу та посилити його мотивацію, що в кінцевому рахунку дозволяє прискорити процес сприйняття та запам'ятовування інформації.

Найважливішою перевагою електронних видань у порівнянні з друкованими є можливість їхнього інтерактивного оформлення. Це стосується не лише дитячих ігрових видань, але й будь-яких видань сценарного типу. Таке видання може бути навчальним, науково-популярним і художнім твором, у якому споживачеві відводиться не пасивна роль читача, але активна роль учасника. Всі фрагменти електронних видань, що моделюють процеси, можуть бути побудовані за цим типом, читач сам стає учасником подій і в певних рамках може впливати на їхній результат, що зближує процес роботи над таким виданням із діловими іграми. Природно, що у традиційній книжковій формі неможливо досягти такого ефекту.

Ще одним проявом інтерактивності є можливість моделювання та візуалізації досить складних явищ, таких як струм та напруга в електронних ланцюгах, квантовий стан атомів, пояснення принципів роботи у різних програмних продуктах тощо. Працюючи з відповідними динамічними фрагментами електронного видання, користувач відчувається учасником комп'ютерного експерименту, дослідником процесів і явищ, що відбуваються. Якщо такі операції виконує студент, то вони можуть бути названі віртуальними лабораторними роботами.

Є ще одна дуже істотна перевага електронного видання – якість матеріалу, що зберігається (тексту, ілюстрацій тощо) ніяк не залежить від інтенсивності його використання. До того ж, цей матеріал може постійно оновлюватися викладачем.

З впровадженням у навчальний процес інформаційно-комунікаційних технологій виникає проблема не лише забезпечити кожного студента комп'ютером, а й підібрати такі педагогічні засоби, які б зробили процес навчання більш ефективним.

Зараз багато комп'ютерних навчальних матеріалів представлені у вигляді мультимедійних курсів, які дають змогу поєднувати різні способи подання інформації – текст, статичну та динамічну інформацію, аудіо та відеозаписи у єдиний комплекс, що дозволяє студенту стати активним учасником навчального процесу. Розроблені навчальні відеоматеріали, які представлені в цій роботі, пояснюють на практичних прикладах роботу у спеціалізованих програмних продуктах за спеціальністю «Видавництво та поліграфія». Цей мультимедійний продукт може бути використаний як викладачем під час проведення занять, так і як додатковий матеріал для самостійного вивчення студентами. Навчальні матеріали розроблені на трьох мовах для зручності використання іноземних студентів. Приклад розробленого меню наведено на рис. 1. На рис. 2 представлені фрагменти навчального відеоролика.

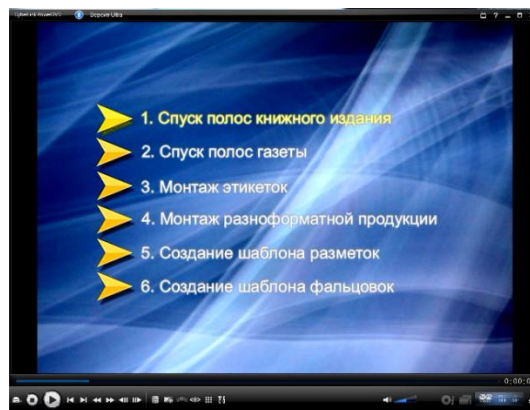


Рисунок 1 – Меню вибору завдання для студента

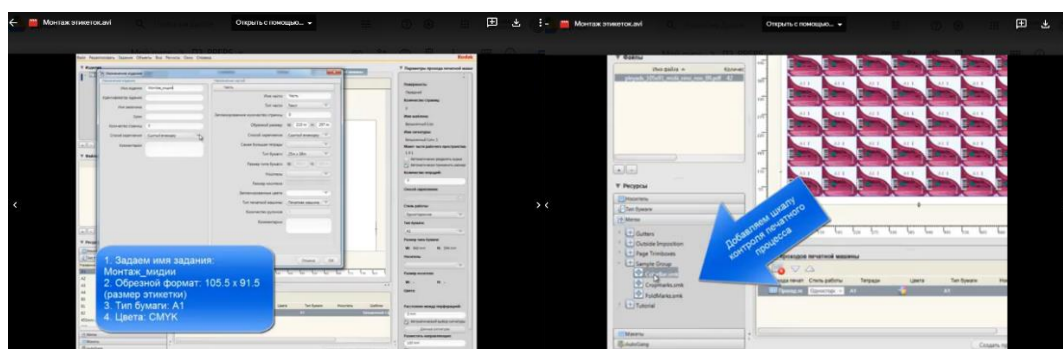


Рисунок 2 – Приклади фрагментів відеоролика

Графіка, анімація, фото, відео, звук, текст в інтерактивному режимі роботи створюють інтегроване інформаційне середовище, в якому користувач набуває якісно нові можливості. Найширше застосування мультимедіа технології знайшли в освіті – від дитячого до похилого віку та від вузівських аудиторій до домашніх умов. Мультимедіа продукти успішно використовуються в різних інформаційних, демонстраційних та рекламних цілях.

Особливо це стало актуально для дистанційного навчання під час карантину.