**Методические рекомендации**

**педагогам дополнительного образования**

**по мультимедийному обеспечению**

**образовательного процесса.**

**Мультимедийные презентации.**

Формы и место использования мультимедийной презентации (или даже

отдельного ее слайда) на занятии зависят от содержания этого занятия, цели,

которую ставит педагог. Тем не менее, практика позволяет выделить

некоторые общие, наиболее эффективные приемы применения таких

пособий:

1. **При изучении нового материала**. Позволяет иллюстрировать

разнообразными наглядными средствами. Применение особенно

выгодно в тех случаях, когда необходимо показать динамику развития

какого-либо процесса.

**2. При закреплении новой темы.**

**3. Для проверки знаний.**Компьютерное тестирование – это

самопроверка и самореализация, это хороший стимул для обучения, это

способ деятельности и выражения себя. Для учителя – это средство

качественного контроля знаний, программированный способ

накопления оценок.

**4. Для углубления знаний, как дополнительный материал к**

**занятиям.**

**5. При решении задач обучающего характера**. Помогает выполнить

рисунок, составить план решения и контролировать промежуточные и

окончательный результаты самостоятельной работы по этому плану.

**6. Средство эмоциональной разгрузки.**Мультимедиа - программы

смотрятся как видеофильм, но с возможностями вмешиваться в ход

действий и вести диалог.

7. **Как средство для изготовления раздаточного дидактического**

**материала, кодограмм и карточек.**Персональный компьютер в руках

педагога, в дополнении со сканером и принтером – это

минитипография педагога.

http://mirbiologii.ru

http://www.openclass.ru

http://festival.1september.ru

**2. Флеш-презентация**.

Мультимедийные флеш-презентации профессионально сочетают в себе

текст, видео, звук, анимацию, а также двух или трѐх мерную графику.

Еще одним из преимуществ флеш-презентации является ее

интерактивность, пользователь может принимать участие в презентации:

выбирать необходимый ему раздел, регулировать громкость презентации,

просматривать те или иные видеоматериалы и фрагменты по своему выбору.

Для обеспечения этой возможности флеш презентации снабжаются системой

навигации.

Флеш- презентации могут включать в себя:

• анимированные ролики;

• видео ролики;

• графики, диаграммы, схемы, таблицы;

• дополнительные справочные разделы и материалы;

• звуковое оформление;

• визуальные эффекты оформления;

• прочие разделы.

**3. Интерактивные пособия, тренажеры, кроссворды. Шаблоны**

**презентаций.**

http://pedsovet.su

Сайт содержит презентации и разработки занятий по различным

предметам, видеоуроки, компьютерные программы, шаблоны

презентаций.

Интерактивная игра

Интерактивный кроссворд

Интерактивная модель процесса

Интерактивный тренажер

Интерактивный тест

Интерактивное пособие

Другая интерактивная презентация

**Скоро лето!**

**Сколько солнца! Сколько света!**

**Сколько зелени кругом!**

**Что же это? Это ЛЕТО**

**Наконец спешит к нам в дом.**

**Певчих птиц разноголосье!**

**Свежий запах сочных трав,**

**В поле спелые колосья**

**И грибы в тени дубрав.**

**(Т.Бокова)**

**4. Электронные образовательные ресурсы.**

Электронными образовательными ресурсами называют учебные материалы, для воспроизведения которых используются электронные устройства.

В самом общем случае к ЭОР относят учебные видеофильмы и звукозаписи, для воспроизведения которых достаточно бытового магнитофона или CD-плеера.

Наиболее современные и эффективные для образования ЭОР воспроизводятся на компьютере.

Иногда, чтобы выделить данное подмножество ЭОР, их называют цифровыми образовательными ресурсами (ЦОР), подразумевая, что компьютер использует цифровые способы записи/воспроизведения. Однако аудио/видео компакт-диск (CD) также содержат записи в цифровых форматах, так что введение отдельного термина и аббревиатуры ЦОР не даѐт заметных преимуществ. Поэтому, следуя межгосударственному стандарту ГОСТ 7.23-2001, лучше использовать общий термин «электронные» и аббревиатуру ЭОР.

Итак, здесь и далее мы рассматриваем электронные образовательные ресурсы, для воспроизведения которых требуется компьютер.

18

ЭОР нового поколения представляют собой **открытые образовательные**

**модульные мультимедиа системы (ОМС).**

Для каждого тематического элемента (ТЭ) имеется три типа **электронных**

**учебных модулей**(**ЭУМ**):

модуль получения информации (И-тип);

модуль практических занятий (П-тип);

модуль контроля (К-тип).

При этом каждый ЭУМ автономен, представляет собой законченный

интерактивный

мультимедиа продукт, нацеленный на решение определенной учебной задачи.

Иными словами, каждый ЭУМ – это самостоятельный учебный продукт объѐмом

несколько Мбайт

К основным инновационным качествам ЭОР относятся:

1. Обеспечение всех компонентов образовательного процесса:

получение информации;

практические занятия;

аттестация (контроль учебных достижений).

*2.*Интерактивность, которая обеспечивает резкое расширение

возможностей самостоятельной учебной работы за счет использования

активно-деятельностных форм обучения*.*

Центральным хранилищем электронных образовательных ресурсов нового

поколения является Федеральный центр информационно-образовательных

ресурсов (ФЦИОР).

Адреса ФЦИОР в Интернет:

**http://fcior.edu.ru**

**http://eor.edu.ru**