Мультимедийные технологии в обучении ИКТ (Часть 2)

Джусупбекова Г.Т.,Кыдырбекова А.С.,Момбекова С.С.,Жайлаубаев Н.М.,Шаймерденова Г.С.
Казахстан, г.Шымкент, Южно-Казахстанский университет им.М.Ауезова

Современное поколение студентов знакомо и мотивировано использовать цифровые мультимедийные инструменты. Поэтому преподаватели-педагоги должны использовать свою силу в качестве возможностей обучения и обучения для следующего поколения учителей классной комнаты. В самом положительном смысле, мультимедийные технологии могут быть столь же мучительно случайными, как «новые» мозги этих цифровых аборигенов. Используя мультимедийные инструменты в преподавательском образовании, преподаватели могут встречаться с цифровыми аборигенами, где они стоят, показывая им, как лучше понять, что изначально кажется случайными образцами мышления. К счастью, и почти во всех случаях нелинейные мультимедийные технологии по необходимости включают использование навыков мышления 21 века, которые предоставляют студентам гибкость, чтобы быть активными лицами, принимающими решения, в своем собственном обучении.

Разумеется, навыки критического мышления и информационной грамотности необходимы для выбора соответствующей информации, которая была достаточно оценена для точности и уместности. Использование электронной раскадровки или концептуальной карты в качестве предшественника для написания или создания мультимедийных продуктов может помочь студентам легко классифицировать отдельные темы, а затем организовать или синтезировать их в единое целое. При выборе изображений, звуков, дизайнов, сообщений и макетов мультимедийных проектов требуется медиаграмотность. Наконец, креативность необходима при объединении этих элементов для презентации другим.

Существуют две категории мультимедиа-линейных и нелинейных.

Линейные мультимедийные инструменты обычно продвигаются с одного экрана на другой и обычно используются инструкторами в качестве дополнительного учебного пособия. Эта форма мультимедиа имеет тенденцию ограничивать учебный потенциал, поскольку она не требует активного участия. С другой стороны, нелинейные мультимедийные инструменты (те, которые включают гиперссылки) обеспечивают интерактивность зрителей, контроль прогресса и выбор в их построении знаний. При использовании в качестве активных обучающих инструментов нелинейные мультимедиа привлекают учащихся к использованию навыков 21-го века и предоставляют разнообразные возможности для творческого подхода к цифровому возрасту.

Гипертекстовые учебные среды особенно полезны для учащихся, которые предпочитают активное, проблемное и самонаправленное обучение. Эти среды также демонстрируют потенциал для развития более высокого порядка, сложных умственных способностей у студентов. Концепция рефлексивной и рефлексивной практики укоренилась в литературе по педагогическому образованию. Отражение - это средство критического анализа и решения проблем и лежит в основе целенаправленного обучения.

Благодаря метакогнитивному изучению собственного опыта учителя-хранители поощряются более внимательно изучать то, что они изучают, и более подробно изучать их собственный рост. Испытывая силу размышлений в своем собственном обучении, они, скорее всего, будут поощрять подобное размышление со стороны своих учеников. Когда отражение включено в обучение, оно позволяет учителям-хранителям устранять неопределенности в их собственном обучении, разрабатывать новые подходы к обучению и документировать их рост в качестве рефлексивных практиков. Светоотражающая деятельность давно включала записи в журнал или повествовательное письмо, но технология может облегчать и улучшать навыки размышлений, поскольку электронные отражения могут быть легко заархивированы, пересмотрены, обновлены и разделены захватывающими и творческими способами.

Следующие примеры мультимедийных технологий, взятые из нашей собственной классной практики, предлагают эффективные способы, с помощью которых преподаватели-преподаватели пригласили применение технологий в свою курсовую работу с учителями-хранителями (которых мы называем «кандидатами учителя» в этой части статьи) в области настройки. Эти образцовые студенческие продукты иллюстрируют, как современные мультимедийные технологии непосредственно способствуют навыкам 21-го века, нелинейному мышлению и рефлексивной практике, описанным в этой статье.

Нелинейные мультимедийные технологии

Программное обеспечение для обработки мышления, такое как Inspiration и Kidspiration, может использоваться как инструмент обучения. В качестве инструмента обучения наши кандидаты использовали Inspiration в качестве эшафот для отображения концепций при планировании резюме статей. Быстрая, электронная организ