

ДЕЯТЕЛЬНОСТНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ КАК ОСНОВА ПОСТРОЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОДУКТА

Воронцова Н.И.^{1,2}, Ломаченков И.А.¹, Панебратцев Ю.А.^{1,2}, Стеценко М.С.^{1,3}

¹Объединенный Институт Ядерных Исследований, Россия, 141980, г. Дубна,
ул. Жолио-Кюри, 6, тел. (49621)6-53-18: , E-mail: nsmaznova@jinr.ru

²ООО «ИнтерГрафика», 141980, Московская обл.,
г. Дубна, ул. Приборостроителей, д. 5

³Международный университет природы, общества и человека «Дубна», кафедра
«Системного анализа и управления», Россия, 141980, г. Дубна, ул. Университетская, 19.

Бурное развитие информационных технологий позволяет обеспечить широкий спектр существенно новых возможностей, помогающих разнообразить образовательный процесс, обеспечить поддержку самостоятельной и исследовательской работы, совместной работы над проектами и т.п. Наиболее перспективными для нужд образования являются мультимедийные образовательные продукты, которые позволяют широко использовать интерактивную работу для обеспечения деятельностной формы освоения нового материала.

Интерактивность или активное взаимодействие пользователя с образовательным продуктом является главным преимуществом компьютерных технологий в обучении, особенно если иметь в виду не только получение новых знаний, умений и навыков по определенной учебной дисциплине, но и развитие соответствующих компетенций.

Этот подход был реализован при создании инновационных мультимедийных учебных курсов для студентов и школьников по различным разделам естествознания, таких как уроки RHIC (Relativistic Heavy Ion Collider), инновационный учебно-методический комплекс «Физика. 7-9 класс» и др.

В докладе демонстрируются различные примеры использования интерактивности в данных мультимедийных продуктах на примере построения уроков, тестов, контрольных и лабораторных работ.