

ЯК ДИСЦИПЛІНА «СУЧАСНІ МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ» СПРИЯЄ ПОКРАЩЕННЮ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ

Баталова А.Б.

ст. викладач кафедри кібернетики та інформатики

<https://orcid.org/0000-0003-2059-9594>

alla.batalova@snaeu.edu.ua

Сумський національний аграрний університет

Стрімкий соціальний, економічний і технічний розвиток поставив перед системою вищої освіти нові завдання. Виявляється, недостатньо дати студенту просто знання, які записані у підручниках. Потрібно вимагати від них самостійності, гнучкості, критичності мислення. Дисципліна «Сучасні мультимедійні технології» є найпотужнішим поштовхом для розвитку пізнавальної діяльності студентів, їх творчих здібностей, інтересів, умінь та інших інтелектуальних навичок.

«Вікіпедія» дає таке визначення терміну мультимедіа: «Мультимедіа (лат. *Multum* + *Medium*) — комбінування різних форм представлення інформації на одному носіїві, наприклад текстової, звукової і графічної, або, останнім часом все частіше — анімації і відео. Характерна особливість мультимедійних об'єктів та продуктів — наявність гіперпосилання. Поняття, що означає сполучення звукових, відео, графічних, текстових і цифрових сигналів, а також нерухомих і рухомих образів і конструкцій» [1].

Автор відомої монографії про мультимедіа І.Вернер не дає визначення цього поняття, а лише відзначає важливість мультимедійних технологій для обробки інформації та інтерактивної взаємодії людини з комп'ютером в інформаційному суспільстві [2].

На думку Р.С. Гуревича, мультимедіа є новою інформаційною технологією, тобто сукупністю прийомів, методів, способів продукування, обробки, зберігання, передавання аудіовізуальної інформації, заснованої на використанні різноманітних носіїв інформації. Це дає змогу поєднати в одному програмному продукті текст, графіку, аудіо- та відеоінформацію, анімацію [3].

Сучасні мультимедійні технології можна розглядати з двох сторін: як засіб навчання і як об'єкт, що вивчається.

Саме ці напрями виділяє Ю.І. Машбиць у своїй статті. Він, пише: «Розрізняють два напрями інформатизації (комп'ютеризації) навчання: оволодіння всіма способами застосування комп'ютера як засобу навчальної діяльності; використання комп'ютера як об'єкту вивчення» [4]

Якщо розглядати «Сучасні мультимедійні технології» як дисципліну, яку вивчають у ВНЗ, то як окрема дисципліна, вона сприяє розвитку інтелектуальних здібностей та має безперечний вплив на покращення навчання студентів в цілому.

Основні її переваги полягають в тому, що студенти вивчаючи різноманітні мультимедійні системи та технології, отримують навички застосування та використання спеціалізованих програмних засобів. До них можна віднести програми редагування відео, створення графіки, анімації, звуку та інше. Використання таких програм дозволяє студентам творчо підходити до вирішення поставлених завдань та знаходити нові шляхи для втілення своїх ідей.

У процесі вивчення дисципліни, студентам дається можливість працювати у команді й спілкуватися між собою. Це допомагає розвивати їх комунікативні навички, зокрема навички колективної роботи, співпраці та обміну ідеями. Вони навчаються ефективному спілкуванню в групі, а також вміню представляти свої ідеї і думки перед публікою.

Навички у використанні мультимедійних технологій забезпечують цікаве та захоплююче навчання. Студенти мають можливість використовувати в своїй роботі різні програмні засоби та навчальні веб-сайти, які стимулюють навчання і роблять його більш

цікавим. Це позитивно впливає на мотивацію студентів та залучення їх до навчального процесу.

Вивчаючи мультимедійні технології, студенти мають можливість для розвитку творчого мислення та виявлення своїх талантів у різних сферах. Вони навчаються створювати унікальні мультимедійні проекти, які відображають їх ідеї та прагнення.

Одна з ключових переваг дисципліни полягає у тому, що студенти отримують практичні навички, які можуть застосовувати у майбутній кар'єрі:

1. Використання спеціальних програм та програмних середовищ для створення мультимедійного контенту.
2. Розуміння основних принципів дизайну та композиції медіа-елементів допомагає навчитись, як впливати на глядача або користувача за допомогою фарб, форм, тексту та інших важливих елементів.
3. Розробка мультимедійних проектів, таких як веб-сайти, презентації, відеоролики тощо навчають студентів створювати медіа-контент, впроваджувати ефекти переходу, покадрову анімацію та інші мультимедійні елементи.

Ці навички допомагають студентам розвинути свої здібності в галузі мультимедійних технологій та підготуватись до викликів сучасного цифрового світу.

З іншої сторони мультимедійні системи та технології відіграють важливу роль в сучасному навчанні. Вони дозволяють створити інтерактивне середовище, яке залучає студентів до процесу навчання та сприяє кращому засвоєнню матеріалу.

Основні переваги мультимедійних систем і технологій навчання:

1. Візуальність. Мультимедійні системи дозволяють використовувати графіку, відео та інші візуальні елементи для подачі інформації. Це сприяє найкращому розумінню складних концепцій та візуалізації абстрактної інформації.
2. Інтерактивність. Мультимедійні системи можуть бути інтерактивними, що означає, що студенти можуть взаємодіяти з матеріалом через різні завдання, тести та вправи. Це дозволяє активніше залучати студентів до процесу навчання та перевіряти вивчений матеріал.
3. Доступність. Мультимедійні системи можна використовувати на різних пристроях, таких як комп'ютери, планшети та смартфони, що робить їх доступними для студентів в будь-якому місці та в будь-який час.
4. Зацікавленість. Використання мультимедійних систем та технологій може зробити навчання більш захоплюючим та цікавим для студентів. Вони можуть використовувати відеоролики, анімацію та інші мультимедійні елементи для створення стимулу до закріплення матеріалу.

В цілому, мультимедійні системи та технології є потужним інструментом, який може поліпшити якість навчання та зробити його більш ефективним та захоплюючим для студентів. Використання та практичне застосування таких ресурсів допомагає підвищити інтерес до навчання та покращити результати студентів.

Список використаних джерел

1. Вікіпедія. URL: <http://surl.li/rnsx> ;(дата звернення – 07.02.2024)
2. Вернер И. Все о мультимедиа. – Киев: BHV, 1996. – 352 с.
3. Гуревич Р.С., Кадемія М.Ю. Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях: Навч. Посібник для студ. пед. ВНЗ і слухачів інститутів післядипломної освіти. – Вінниця: ДОВ „Вінниця”, 2004. – 365 с.
4. Машбіц Є. І. Психолого-педагогічні проблеми комп'ютеризації навчання. - М.: Педагогіка, 1988. - 192 с.