Использование мультимедийных средств при обучении истории.

1. Мультимедийные средства обучения.

Бурное развитие компьютерных и информационных технологий неизбежно оказывает влияние на процесс обучения. Современные школы оснащены всем необходимым для использования таких технологий и образовательных методик.

**Мультимедийными технологиями**называют совокупность приемов и методов, позволяющих с использованием технических и программных средств продуцировать, обрабатывать, хранить, передавать информацию, представленную в цифровом виде  и с помощью  специального оборудования представлять ее в виде текста, звука, графики, видео, анимации и других наглядных форм.

**Мультимедиа средства (МС)** — это комплекс аппаратных и программных средств, позволяющих человеку общаться с компьютером, используя самые разные, естественные для себя среды: звук, видео, графику, тексты и т.д.

Использование МС обучения помогает реализовать личностно-ориентиро­ван­ный подход в обучении, обеспечивает индивидуализацию обучения с учетом особенностей детей, их уровня знаний, склонностей. МС позволяют учителю корректировать учебный процесс, исходя из интересов и возможностей отдельных учеников.

Выделяет следующие типы компьютерных средств, используемых в обучении:

1. **Презентации** — это электронные диафильмы, которые могут включать в себя анимацию, аудио- и видеофрагменты, элементы интерактивности. Они просты в создании и требуют минимальных затрат времени. Презентации активно используются как учителями при организации уроков, так и учащимися для представления проектов и домашних заданий.
2. **Электронные энциклопедии** — аналоги бумажных справочно-информа­ци­он­ных изданий.  В них используются гипертекстовые ссылки и другие дополнительные возможности:
	* поддержание поиска по ключевым словам и понятиям;
	* удобная система навигации на основе гиперссылок;
	* возможность включать в себя аудио- и видеофрагменты.
3. **Дидактические материалы** — сборники задач, упражнений и самостоятельных работ, рабочие тетради по урокам и темам, контрольные вопросы и др.
4. **Системы виртуального эксперимента** — программные комплексы, позволяющие проводить такие эксперименты в "виртуальной лаборатории", которые в реальности были бы невозможны по соображениям безопасности, временным характеристикам и т.п. В преподавании естествознания такие системы широко используются для визуализации движения небесных тел или микрочастиц в электромагнитных полях, виртуального практикума по химии (если требуются редкие ингредиенты, используются вредные соединения, дорогостоящее оборудование и т.д.) или биологии, когда можно «ускорить ход времени», и за несколько минут смоделировать полугодовой цикл развития растений.
5. **Программные системы контроля знаний**, к которым относятся опросники и тесты. Главное их достоинство — быстрая удобная, беспристрастная и автоматизированная обработка полученных результатов.
6. **Электронные учебники и учебные курсы** объединяют в единый комплекс все или несколько вышеописанных типов. Например, сначала предлагается просмотреть обучающий курс, затем проставить виртуальный эксперимент на основе знаний, полученных при просмотре обучающего курса. Часто на этом этапе учащемуся доступен также электронный справочник/энциклопедия по изучаемому курсу, и в завершение он должен ответить на набор вопросов и/или решить несколько задач. Виртуальные экскурсии позволяют посетить и подробно изучить разные природные зоны и экосистемы, изучить динамику их формирования и эволюции. Очень желательно виртуальные экскурсии совместить с реальными выходами в лес, степь, парк и т.д., с выполнением тех же заданий, но непосредственно в природе.

Таким образом, использование мультимедийных технологий в учебном процессе позволяет перейти от пассивного к активному способу реализации образовательной деятельности, при этом ученик становится активным участником процесса обучения.

Кроме того, несомненны преимущества мультимедийных технологий как средств обучения. Это:

* возможность сочетания логического и образного способов освоения информации;
* активизация образовательного процесса за счет усиления наглядности;
* интерактивное взаимодействие,  позволяющее управлять представлением информации, индивидуально менять настройки, устанавливать скорость подачи материала и число повторений;
* гибкость и интеграция различных типов мультимедийной учебной информации.

2. Использование учебных и научно-популярных фильмов и видеороликов.

При подготовке учебных материалов к урокам истории можно рекомендовать придерживаться следующего алгоритма:

* Определить тему урока, его цели и задачи.
* Исходя из этого, выделить ключевые элементы, изучаемого материала: понятия, определения, законы и явления.
* Определить структуру урока, содержание и последовательность изложения материала.
* Подобрать соответствующий видеоматериал. Практически по любой теме из предметной области история в интернете есть большой выбор материала, но в представленном виде он для уроков не годится и нуждается в доработке. Даже если удается найти единственный фильм, в котором все необходимые вопросы отражены полностью и достаточно лаконично, показывать его целиком не стоит. Замечено, что дети в этом случае, начинают «смотреть кино» и мало обращают внимание на научные вопросы, которые и являются целью просмотра. Поэтому:
* Видеоматериал следует разбить на части по 3-5 минут и периодически останавливать просмотр, комментировать и дополнять увиденное,  обязательно задавать контрольные вопросы, которые нужно подготовить заранее.

Сохранение здоровья школьников при использовании МС обеспечивается требованиями СанПиН 2.4.2.2821-10, согласно которым, продолжительность непрерывного использования в образовательном процессе технических средств обучения в 8-11 классах составляет не более:

* просмотр статических изображений на учебных досках и экранах отраженного свечения - 25 минут;
* просмотр телепередач - 30 минут;
* просмотр динамических изображений на учебных досках и экранах отраженного свечения - 30 минут;
* работа с изображением на индивидуальном мониторе компьютера и клавиатурой - 25 минут;
* прослушивание аудиозаписи - 25 минут.