

Атланов В.В.,  
провідний інженер-програміст  
ВП «Миколаївська філія  
Київського національного  
університету культури і мистецтв»,  
м. Миколаїв

### **ШЛЯХИ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКЛАДАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

Сучасний світ стрімко комп'ютеризується. Особливо це справедливо в сфері освіти. Різноманітні технічні і програмні засоби починають широко використовуватись в навчальному процесі. Ці засоби розкривають більше каналів надходження інформації до свідомості учня. Традиційні звук, текст і зображення, технологічно об'єднані в інформаційний потік, що підпорядковується певному сценарію та супроводжується анімаційним рядом, а подекуди віртуальними образами, докорінно змінюють сприйняття матеріалу студентом і дозволяють інтенсифікувати сам процес навчання. Явище такого багатоканального, спільно узгодженого керованого інформаційного потоку отримало назву «мультимедіа». Взагалі це означає сукупність інформаційних технологій, що використовують різноманітні програмні та технічні засоби з метою найбільш ефективного впливу на користувача [1].

Темі використання мультимедіа та мультимедійних технологій в освіті присвячено багато робіт науковців. В них розглядаються різноманітні аспекти мультимедійного впливу. Це і стимулювання активного навчання [2], і комунікативні зміни навчального середовища [3], і методичні особливості в організації мультимедійного навчального процесу [4]. В роботі Бента Андерсена і Каті Бринк [4] приділяється увага навчанню майбутніх педагогів також самостійно створювати мультимедійний продукт.

Рекомендації науковців досить ґрунтовні, охоплюють практично всі боки навчального процесу, але спрямовані виключно на педагогів, які готуються використовувати мультимедійні технології у своїй педагогічній практиці. Проте, існує ще один аспект – навчання мультимедійним технологіям не педагогів, а студентів інших напрямів, наприклад дизайнерів. Тут виникають деякі труднощі, які залишаються поза увагою в більшості робіт науковців.

По-перше, спеціалізація потребує досить широкого охоплення предметів навчання: у дизайнерів різних напрямів має бути різна навчальна програма, хоча всі вони навчаються створювати мультимедійний продукт.

По-друге, нові технології потребують від викладача нових спеціальних знань. Навчання викладача разом із студентами зніжує ефективність викладання і більш нагадує самостійну роботу, що не є повноцінним навчальним процесом (відсутні почасові навчальні плани, невідомий об'єм матеріалу і, як слідство, навчальна програма виглядає в кращому разі приблизно, а зазвичай – взагалі відсутня).

По-третє, якщо у якості викладача залучається професіонал з даної дисципліни, то ефективність викладання не набагато підвищується, оскільки ця людина, як правило, не розуміється на дидактиці і педагогіці (бо це потребує спеціальних знань), тому просте залучення професіонала з певної дисципліни хоча і познайомить студентів з новими технологіями, але вивчати їх вони будуть неефективно.

Таким чином, можна констатувати, що процес навчання новим технологіям, зокрема мультимедійним, в системі вищої освіти містить серйозні труднощі, які знижують ефективність навчання і стримують формування професійних якостей майбутніх спеціалістів.

В той же час, в системі професійної підготовки багатьох комерційних структур використовується безліч різноманітних прийомів ефективного тренінгу персоналу, які в короткий термін досягають високих результатів підготовки та перепідготовки власних кадрів.

Аналізуючи досвід курсів перепідготовки, комерційних навчальних центрів та короткострокових тренінгів, можна звернути увагу, що практично всі вони використовують схожі психологічні прийоми, які мотивують аудиторію, захоплюють її увагу та утримують її певний час. І тут не важливо, якій саме дисципліні навчаються студенти – методи навчання універсальні і діють достатньо ефективно. Спираючись на дані кількох комерційних підприємств, в яких проводилися різноманітні тренінги та короткострокові курси, був складений приблизний регламент навчального заняття, який містить наступні пункти:

- **перша частина – організаційна:** викладач проводить облік студентів та створює доброзичливу, невимушену атмосферу;
- **друга частина – зворотній зв'язок з минулою темою:** викладач контролює ефективність засвоєння минулого матеріалу, аналізує помилки, пояснює речі, які виявилися складними (все це зазвичай проходить в атмосфері вільного загального обговорення, де викладач слідкує за тим, щоб якомога більше студентів брали участь в дискусії);
- **третя частина – формулювання теми заняття:** викладач логічно вибудовує зв'язок нової теми з минулою, часто обґрунтовує її важливими обставинами;
- **четверта частина – викладання нового матеріалу:** викладач активно долучає студентів до роботи, задає відкриті запитання на які студенти повинні відповісти повно та розгорнуто, слідкує за тим, щоб усі студенти буди долучені до процесу, ніхто не залишався осторонь;
- **п'ята частина – підсумок:** викладач у формі діалогу зі студентами підсумовує проведене заняття (фокусує увагу студентів на важливих моментах);
- **шоста частина – домашнє завдання:** викладач формулює завдання на самостійне опрацювання, пояснює та мотивує студентів до його виконання.

Цей регламент базується на важливих педагогічних та дидактичних засадах і є універсальним для використання. Проте фахівці-професіонали, залучені до

викладання новітніх технологій, зазвичай ніколи не працювали за подібним регламентом і навіть не чули про нього. Тому виникає необхідність проводити дидактичні тренінги серед викладачів-професіоналів з метою їх інтеграції в навчальний процес і це підвищить ефективність викладання новітніх технологій в закладах вищої освіти.

Отже, спираючись на вищезазначене, можна зробити кілька важливих висновків.

1. Процес навчання мультимедійним технологіям в закладах вищої освіти студентів творчих та технічних професій (наприклад, дизайнерів) стискається з певними труднощами, пов'язаними з неготовністю самих викладачів до викладання новітніх технологій на потрібному рівні.

2. Спроба долучити до викладання мультимедійних технологій фахівців-професіоналів зазвичай не дає результату, що очікується оскільки ці люди не володіють необхідною підготовкою з дидактиці та педагогіці.

3. Проблему можна вирішити шляхом проведення попередніх інтеграційних курсів з основ дидактиці та педагогіки для спеціалістів-фахівців з мультимедійних технологій з обов'язковим проходженням тренінгу з регламенту заняття, на якому викладач доводить до автоматизму навички роботи зі студентською аудиторією, спираючись на сучасні наукові розробки.

4. Створення інтеграційних курсів з педагогіки і дидактиці у вищих навчальних закладах, через які мають пройти всі викладачі спеціальних дисциплін, та затвердження і дотримання регламенту викладання предметів дозволять значно підвищити рівень викладання та рівень ефективності засвоєння новітніх технологій в системі вищої освіти.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Андерсен Б. Б. Мультимедиа в образовании / Б. Б. Андерсен, К. Ван ден Бринк. – М. : Дрофа, 2007. – 224 с.
2. Кайсина А. В. Мультимедиа как средство активизации учебной деятельности учащихся [Електронний ресурс] / А. В. Кайсина. – Режим доступу: [http://imp.rudn.ru/vestnik/2009/2009\\_2/14.pdf](http://imp.rudn.ru/vestnik/2009/2009_2/14.pdf).
3. Розина И. Н. Педагогическая компьютерно-опосредованная коммуникация: теория и практика / И. Н. Розина. – М. : Логос, 2005. – 437 с.
4. Синиця М.О. Мультимедійні технології як засіб підвищення ефективності професійного навчання. / Матеріали IV Міжнар. наук.-практ. конф. «Актуальні проблеми професійної орієнтації та професійного навчання населення» : в 2 ч. – Ч. 2 / сост.: Л.Н. Капченко, С.А. Тарасюк, Л.Г. Авдеев та ін. – К.: ИПК ДСЗУ, 2012. – 306 с. – С. 166-174.