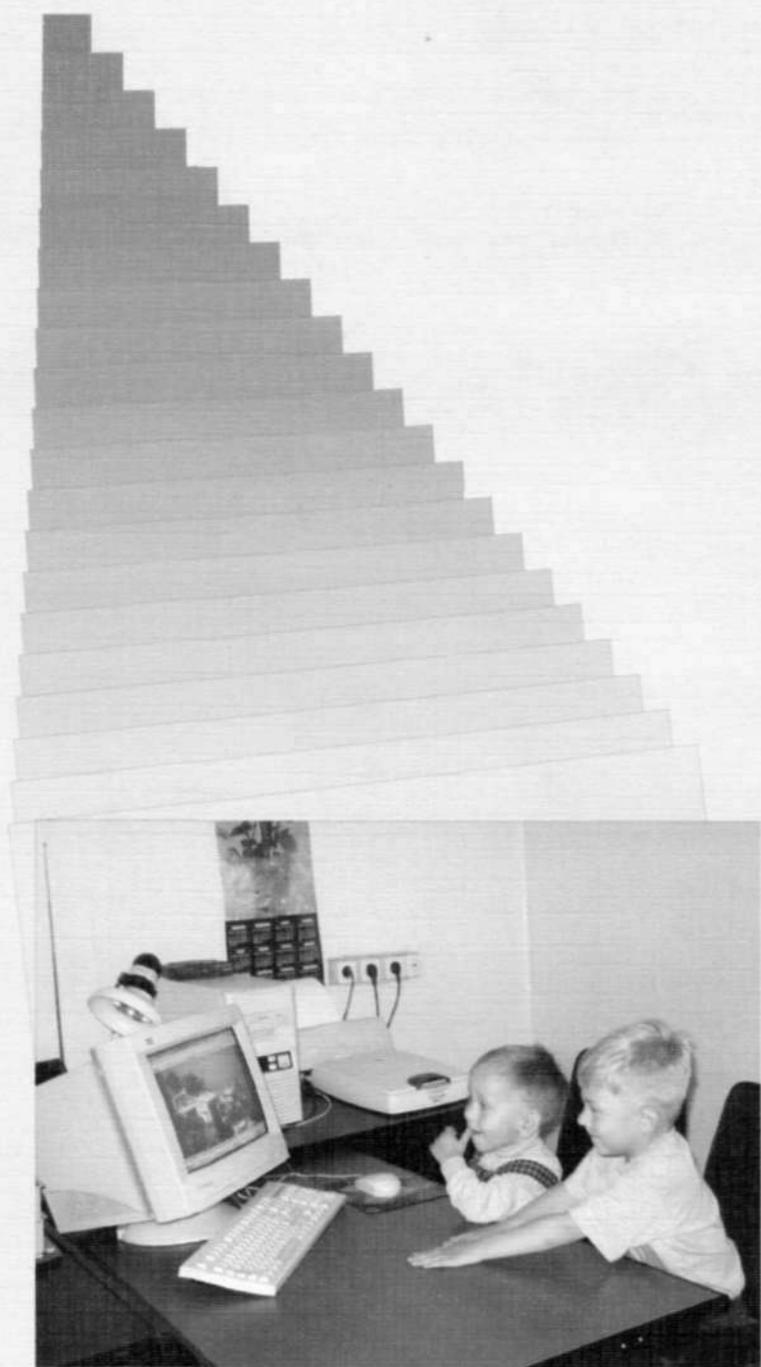


О.Г. Смолянинова

МУЛЬТИМЕДИА В ОБРАЗОВАНИИ



*Теоретические основы
и методика использования*

УДК 371.334 67
ББК 74.580.263+74.202.53
С 515

Рецензенты: академик РАО, профессор, д-р пед. наук, проф. А.А. Кузнецов;
зав. лаборатории Ин-та общего и среднего образования, д-р
пед. наук, проф. С.А. Бешенков

Смолянинова О.Г.

С 515 Мультимедиа в образовании: Монография/О.Г. Смолянинова;
Краснояр. гос. ун-т. - Красноярск, 2002. - 300 с.

Монография посвящена проблемам и перспективам использования мультимедиа-технологий в образовании. В ней приводится анализ современных российских и зарубежных методик использования мультимедиа в различных моделях обучения, предлагается авторская программа курса, основанная на компетентностном подходе. Книга содержит сведения об инструментальных средствах создания приложений мультимедиа и наиболее интересных образовательных мультимедиа-ресурсах, исследования по введению программных агентов в среду виртуальной реальности. Эта книга предназначена для студентов, аспирантов, магистров педагогических специальностей вузов, преподавателей-предметников, преподавателей высшей школы, осваивающих интенсивно развивающиеся компьютерные технологии.

ISBN 5-7638-0367-1

© О.Г. Смолянинова, 2002
© Красноярский
государственный
университет, 2002

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
КУРС «МУЛЬТИМЕДИА В ОБРАЗОВАНИИ»	7
ГЛАВА 1	
ОБЗОР ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕОРИЙ И МОДЕЛЕЙ ОБУЧЕНИЯ	13
§ 1.1. Обзор образовательных теорий и моделей обучения.....	14
§ 1.2. Обзор использования мультимедиа в образовании.....	22
§ 1.3. Основные определения.....	29
ГЛАВА 2	
ДИДАКТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИА В ОБРАЗОВАНИИ И ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ	41
§ 2.1. Теории обучения с мультимедиа.....	41
§ 2.2. Социальные взаимодействия при обучении с компьютером.....	42
§ 2.3. Мотивация.....	44
§ 2.4. Активное обучение и интерактивность.....	47
§ 2.5. Целеполагание и самоэффективность.....	48
§ 2.6. Методы учения.....	51
§ 2.7. Стратегии обучения и метапознание.....	54
§ 2.8. Самообучение с мультимедиа.....	59
§ 2.9. Мультимедиа-игры.....	61
§ 2.10. Мультимедиа как интеллектуальный инструмент культуры.....	65
ГЛАВА 3	
МОДЕЛИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИА В ОБРАЗОВАНИИ	68
§ 3.1. Модель 1. Использование линейных мультимедиа-приложений.....	68
§ 3.2. Модель 2. Использование нелинейных мультимедиа-приложений.....	75
§ 3.3. Модель 3. Использование мультимедиа-приложений «Управляемое открытие».....	88
ГЛАВА 4	
РАЗРАБОТКА МУЛЬТИМЕДИА В ИНСТРУМЕНТАЛЬНЫХ СРЕДАХ	104
§ 4.1. Использование образовательных мультимедиа как инструментов познания.....	104
§ 4.2. Разработка мультимедиа-приложений с использованием аппаратного и программного обеспечения фирмы DAZZLE.....	117
§ 4.3. Инструментальный программный продукт Hyper Method 3.0.....	120
§ 4.4. Инструментальная мультимедиа-программа HyperStudio 4.....	125
§ 4.5. Программный продукт ePublisher 3000 фирмы ГиперМетод.....	132
§ 4.6. Мультимедийная инструментальная среда Macromedia Flash 5.....	132
§ 4.7. Мультимедиа-инструментальная среда TOOLBOOK.....	138
§ 4.8. Инструментальные мультимедиа-программы для детей.....	143
ГЛАВА 5	
КРИТЕРИИ ВЫБОРА МУЛЬТИМЕДИА И ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ МОДЕЛЕЙ	151
§ 5.1. Анализ выбора образовательных мультимедиа.....	151
§ 5.2. Подходы к экспертным оценкам образовательных мультимедиа.....	152
§ 5.3. Экспертиза мультимедиа-программ учебного назначения.....	156