**Педагогический дизайн мультимедийного урока**

**Автор: Колесникова Ольга Владимировна, учитель русского языка и литературы, МБОУ «СОШ№ 3» г. Дальнереченск**

 В научно-педагогической литературе и в специализированных периодических изданиях все чаще и чаще появляются статьи и целые брошюры об использовании мультимедийных технологий в образовательном процессе. Перечни электронных учебников и других пособий для обучения исчисляются уже сотнями. Налицо их неоспоримые преимущества. Действительно, мультимедийные технологии – это практическая реализация методологических и теоретических основ формирования информационной культуры педагога. Современному преподавателю все сложнее и сложнее видеть себя в образовательном процессе без компьютера.

 Как показывает практика, большинство преподавателей предпочитает использовать один компьютер и мультимедийный проектор в целях максимальной визуализации учебного процесса. Этот путь во многом является более выигрышным - решается проблема здоровьесбережения (большой экран снимает проблему ограничения работы ученика перед экраном монитора); использование проектора позволяет также эффективнее управлять учебным процессом.

 Прежде всего, о терминах. В научно-педагогической литературе есть немало определений **педагогического дизайна.** Предлагаю одно из них, сформулированное А.Ю. Уваровым – наиболее авторитетным специалистом в этой области:

 **Педагогический дизайн – приведенное в систему использование знаний (принципов) об эффективной учебной работе (учении и обучении) в процессе проектирования, разработки, оценки и использовании учебных материалов.** Между тем, урок, как непосредственный инструмент реализации основных идей информационно-коммуникативных технологий, требует максимально тщательной разработки. Именно уроки показывают эффективность той или иной разработки. Это одновременно и конечный результат, и последняя стадия оформления, реализации идей, заложенных разработчиками тех или иных технологий.

 Подготовка подобных уроков требует еще более тщательной подготовки, чем в обычно режиме. Такие понятия, как ***сценарий*** урока, ***режиссура*** урока – в данном случае не просто новомодные термины, а важная составная часть подготовки к учебному занятию. Проектируя будущий мультимедийный урок, преподаватель должен продумать последовательность технологических операций, формы и способы подачи информации на большой экран. Стоит сразу же задуматься о том, как преподаватель будет управлять учебным процессом, каким образом будут обеспечиваться педагогическое общение на уроке, постоянная обратная связь с учащимися, развивающий эффект обучения.

 Определимся еще с несколькими терминами. Назовем ***мультимедийный* урок, на котором используется многосредовое представление информации с помощью технических средств, прежде всего, компьютера.**

 Вполне очевидно, что степень и время мультимедийной поддержки урока могут быть различными: от нескольких минут до полного цикла. Однако мультимедийный урок может выступать и как ***«мини-технология»***, то есть как подготовленная педагогом разработка с заданными учебными целями и задачами, ориентированная на вполне определенные результаты обучения. Такой урок обладает достаточным набором информационной составляющей, дидактическим инструментарием. При его проведении существенно меняется роль преподавателя, который в данном случае является, прежде всего, организатором, координатором познавательной деятельности учеников.

 При проектировании будущего мультимедийного урока разработчик должен задуматься над тем, какие цели он преследует, какую роль этот урок играет в системе уроков по изучаемой теме или всего учебного курса.

 Мультимедийный урок может достичь максимального обучающнго эффекта, если он предстанет осмысленным цельным продуктом, а не случайным набором слайдов. Определенный перечень устной, наглядной, текстовой информации превращает слайд в ***учебный эпизод***. Разработчик должен стремиться превратить каждый из эпизодов в самостоятельную ***дидактическую единицу.***

 Педагогические справочники определяют дидактическую единицу как **логически самостоятельную часть учебного материала, по своему объему и структуре соответствующую таким компонентам содержания, как понятие, теория, закон, явление, факт, объект и т.п.** Дидактическая единица состоит из одного или нескольких **фреймов. ФРЕЙМ – минимальное описание явления, факта, объекта, при удалении из которого какой-либо составной части данное явление, факт или объект перестают опознаваться (классифицироваться), т.е. описание теряет смысл. Набор связанных по смыслу и логике фреймов составляет дидактическую единицу.** Таким образом, готовя учебный эпизод и рассматривая его как дидактическую единицу, разработчик должен ясно представлять, какие учебные задачи он преследует данным эпизодом, какими средствами он добьется их реализации.

 Одним из очевидных достоинств мультимедийного урока является ***усиление наглядности.*** Использование наглядности тем более актуально, что в школах, как правило, отсутствует необходимый набор таблиц, схем, репродукций, иллюстраций. В таком случае проектор может оказать неоценимую помощь. Однако достичь ожидаемого эффекта можно при соблюдении определенных требований к предъявлению наглядности.

1. ***Узнаваемость*** наглядности, которая должна соответствовать предъявляемой письменной или устной информации.
2. ***Динамика*** предъявления наглядности. Время демонстрации должно быть оптимальным, причем соответствовать изучаемой в данный момент учебной информации. Очень важно не переусердствовать с эффектами.
3. Продуманный алгоритм ***видеоряда*** изображений. Средства мультимедиа представляют возможность преподавателю представить необходимое изображение с точностью до мгновения.
4. ***Оптимальный размер*** наглядности. Причем это касается не только минимальных, но и максимальных размеров, которые тоже могут оказывать негативное воздействие на учебный процесс, соответствовать более быстрой утомляемости учеников. Педагогу следует помнить, что оптимальный размер изображения на экране монитора ни в коем случае не соответствует оптимальному размеру изображения большого экрана проектора.
5. ***Оптимальное количество*** предъявляемых изображений на экране. Не следует увлекаться количеством слайдов, фото и пр., которые отвлекают учеников, не дают сосредоточиться на главном.

При подготовке учебного эпизода перед преподавателем обязательно станет проблема предъявления печатного ***текста.*** Необходимо обратить внимание на следующие требования к тексту:

* *структура;*
* *объем;*
* *формат.*

Текст с экрана должен выступать как **единица общения.** Он носит или подчинительный характер, помогающий преподавателю усилить смысловую нагрузку, или является самостоятельной единицей информации, которую педагог умышленно не озвучивает. Вполне естественно, когда на экране появляются определения терминов, ключевые фразы. Часто на экране мы видим своеобразный тезисный план урока. В таком случае, главное, не переусердствовать, не загромоздить экран текстом.

Очень важно, чтобы педагог ни в коем случае не дублировал текст с экрана. Тогда у учеников не возникает иллюзии лишнего звена поступающей информации.

 Занимаясь подготовкой мультимедийного урока, разработчик должен иметь хотя бы элементарные представления о ***цвете, цветовой гамме,*** что может успешно сказаться на проектировании ***цветового сценария*** учебного эпизода. Не следует пренебрегать рекомендациями психологов, дизайнеров о влиянии цвета на познавательную деятельность учащихся, о сочетании цветов, оптимальном количестве цветов на экране и т.д.

 Немаловажное значение имеет и использование на уроке ***звука.*** Звук может играть роль:

* *шумового эффекта;*
* *звуковой иллюстрации;*
* *звукового сопровождения.*

В качестве *шумового эффекта* звук может использоваться для привлечения внимания учащихся, переключения на другой вид деятельности. Шумовой эффект должен быть дидактически оправдан. К примеру, в случае проведения мультимедийной обучающей игры отрывистый шумовой эффект может стать сигналом к началу обсуждения поставленного вопроса или, наоборот, сигналом к завершению обсуждения и необходимости предъявления ответа.

 Важную роль играет *звуковая иллюстрация,* как дополнительный канал информации.

 Современные технологии, как известно, позволяют успешно использовать в мультимедийном уроке фрагменты видеофильмов. ***Использование видеоинформации и анимации*** может значительно усилить обучающий эффект. Там, где в обучении не помогает неподвижная иллюстрация, таблица, может помочь многомерная подвижная фигура, анимация, кадроплан, видеосюжет и многое другое.

 Однако при использовании видеоинформации не следует забывать о сохранении ***темпа урока.*** Видеофрагмент должен быть предельно кратким по времени, причем преподавателю необходимо позаботиться об обеспечении ***обратной связи*** с учащимися. То есть видеоинформация должна сопровождаться рядом вопросов развивающего характера, вызывающих ребят на диалог, комментирование происходящего.

 Практика показывает, что, благодаря мультимедийному сопровождению занятий, педагог экономит до 30% учебного времени, нежели при работе у классной доски. Экономя время, можно увеличить плотность урока, обогатить его новым содержанием.

 Снимается и другая проблема. Когда преподаватель отворачивается к доске, он невольно теряет контакт с классом. Иногда он даже слышит шум за спиной. В режиме мультимедийного сопровождения преподаватель имеет возможность постоянно «держать руку на пульсе», видеть реакцию учеников, вовремя реагировать на изменяющуюся ситуацию.

Одна из существеннейших перемен в структуре образования может быть охарактеризована как перенос тяжести с обучения на **учение.** Это не обыкновенное «натаскивание» учеников, а творческий подход к обучению всех участников общеобразовательного процесса, и прежде всего, его основного традиционного тендема: **преподаватель – ученик.** Сотрудничество обучаемых и обучающих, их взаимопонимание является важнейшим условием образования. Необходимо создать обстановку **взаимодействия** и взаимной ответственности. Только при наличии высокой **мотивации** всех участников образовательного взаимодействия возможен положительный результат мультимедийного урока.