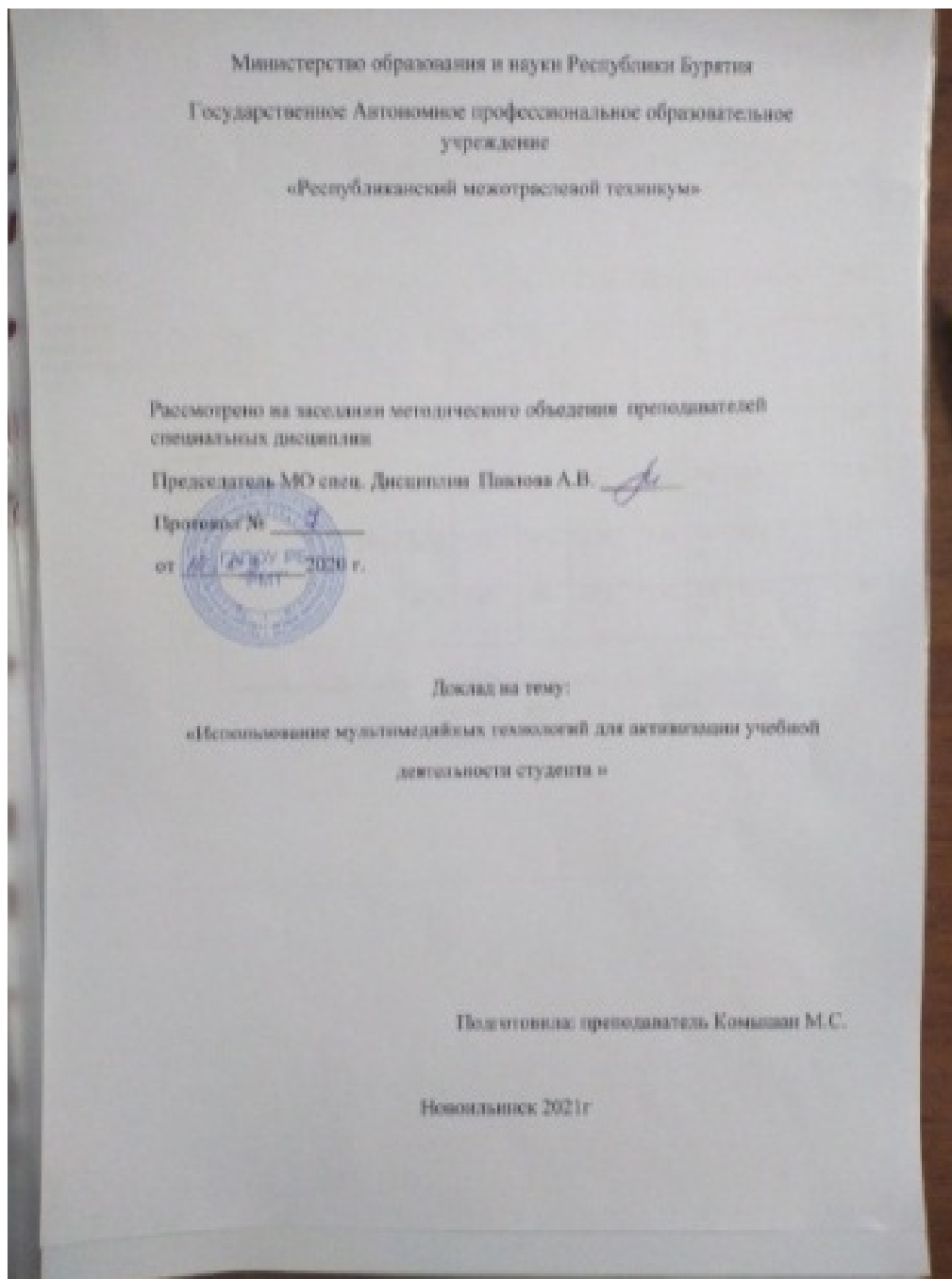





Министерство образования и науки РБ
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Республики Бурятия
«Республиканский межотраслевой техникум»
Система качества
Учебно методическая деятельность
Доклад на педагогический совет «Использование мультимедийных технологий
для активизации учебной деятельности студента»



	Министерство образования и науки РБ
	Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Республики Бурятия «Республиканский межотраслевой техникум»
	Система качества
	Учебно методическая деятельность
	Доклад на педагогический совет «Использование мультимедийных технологий для активизации учебной деятельности студента»

Введение


Современное образование невозможно представить без использования мультимедийных технологий. Их внедрение в учебный процесс — один из ключевых элементов информатизации образования. Цель доклада — рассмотреть, как мультимедийные технологии помогают активизировать учебную деятельность студентов и повысить эффективность обучения.

Понятие мультимедийных технологий

Мультимедиа (мультимедийные средства) — компьютерные инструменты для создания, хранения, обработки и воспроизведения в оцифрованном виде информации разных типов: текста, графики, анимации, таблиц, диаграмм, видео- и аудиофрагментов.

Ключевые характеристики мультимедиа в образовании:

- **интерактивность** — возможность управлять представлением информации, выбирать темп и последовательность изучения;
- **многоканальность восприятия** — одновременное задействование зрения, слуха и (в интерактивных форматах) моторики;
- **гибкость** — адаптация под индивидуальные особенности и потребности студента;
- **интеграция данных** — объединение разных типов информации в едином интерфейсе.


	Министерство образования и науки РБ
	Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Республики Бурятия «Республиканский межотраслевой техникум»
	Система качества
	Учебно методическая деятельность
	Доклад на педагогический совет «Использование мультимедийных технологий для активизации учебной деятельности студента»

Преимущества использования мультимедийных технологий в обучении

1. **Повышение наглядности.** Цвет, графика, анимация и видео делают материал более понятным, особенно при изучении сложных или абстрактных тем.
2. **Рост мотивации.** Интерактивные элементы (игры, тесты, симуляции) делают обучение увлекательным, стимулируют познавательную активность.
3. **Улучшение запоминания.** По данным исследований:
 - человек запоминает 15% того, что видит;
 - 25% того, что слышит;
 - 65% того, что видит и слышит одновременно;
 - до 80% информации, если он видит, слышит и активно участвует в процессе.
4. **Индивидуализация обучения.** Студенты могут выбирать скорость изучения, повторять сложные темы, фокусироваться на интересующих разделах.
5. **Расширение возможностей самостоятельной работы.** Доступ к электронным ресурсам (учебникам, видеолекциям, тренажёрам) позволяет учиться вне аудитории и в удобное время.
6. **Моделирование реальных ситуаций.** Виртуальные лаборатории, симуляции и кейсы дают возможность отрабатывать навыки без риска и затрат, связанных с реальными экспериментами.
7. **Развитие цифровых компетенций.** Работа с мультимедийными инструментами готовит студентов к профессиональной деятельности в условиях цифровой экономики.

Примеры применения мультимедийных технологий в учебном процессе

1. **Интерактивные лекции:**
 - презентации с анимацией, видеовставками и гиперссылками;
 - использование интерактивной доски для демонстрации схем, графиков, совместной работы с аудиторией.

	Министерство образования и науки РБ
	Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Республики Бурятия «Республиканский межотраслевой техникум»
	Система качества
	Учебно методическая деятельность
	Доклад на педагогический совет «Использование мультимедийных технологий для активизации учебной деятельности студента»

2. Электронные учебные материалы:

- онлайнкурсы с видеоуроками, тестами и заданиями;
- электронные учебники с мультимедийными вставками и интерактивными элементами.

3. Практические и лабораторные работы:

- виртуальные лаборатории (например, для химических или физических экспериментов);
- симуляторы профессиональных задач (программирование, проектирование, экономические расчёты).

4. Интерактивные задания:

- кроссворды, викторины, квесты в PowerPoint или онлайнсервисах;
- деловые игры с элементами мультимедиа;
- проектная работа с созданием презентаций, видеороликов, инфографики.

5. Обратная связь и контроль:


- автоматизированные тесты с мгновенным результатом;
- системы электронного оценивания (LMS — Learning Management System).

6. Дистанционное обучение:

- вебинары и онлайнконференции;
- облачные платформы для совместной работы над проектами.

Инструменты и программы для создания мультимедийного контента

- **Презентации:** Microsoft PowerPoint, Google Slides, Prezi.
- **Видео и анимация:** Adobe Premiere Pro, Sony Vegas, Camtasia, Canva.
- **Аудио:** Audacity, Adobe Audition.
- **Платформы для онлайнобучения:** Moodle, Google Classroom, Stepik, Coursera.

	Министерство образования и науки РБ
	Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Республики Бурятия «Республиканский межотраслевой техникум»
	Система качества
	Учебно методическая деятельность
	Доклад на педагогический совет «Использование мультимедийных технологий для активизации учебной деятельности студента»

Проблемы и ограничения

Несмотря на многочисленные преимущества, внедрение мультимедийных технологий сопряжено с рядом трудностей:

- **Технические:** необходимость современного оборудования, стабильного интернета, ПО.
- **Методические:** потребность в разработке качественных мультимедийных материалов и обучении преподавателей.
- **Организационные:** перераспределение аудиторной и самостоятельной работы, контроль за выполнением заданий.
- **Психологические:** риск перегрузки информацией, снижение концентрации при избытке визуальных эффектов.

Заключение

Использование мультимедийных технологий — эффективный способ активизации учебной деятельности студентов. Оно повышает наглядность, мотивацию и качество усвоения материала, развивает самостоятельность и цифровые навыки. Однако для максимальной результативности важно:

- грамотно интегрировать мультимедиа в учебный процесс;
- учитывать специфику дисциплины и аудиторию;
- сочетать мультимедийные инструменты с традиционными методами обучения;
- обеспечивать техническую и методическую поддержку преподавателей и студентов.

Перспективы дальнейшего развития связаны с внедрением искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности (VR/AR), что откроет новые возможности для персонализации и погружения в учебный процесс.