

19. *Koshmanova T. Global Impact of American Teacher Education Reforms / T. Koshmanova // Scientific works of Military Institution of Kiev National Shevchenko. – 2009. – Vol. 20. – P. 250-255.*
20. *Leonard J. Professional developments school revisited. Authentic partnerships and shared responsibility / J. Leonard, L. K. Taylor, J. Sanford-De Shields, P. Spearman // Urban Education. – 2004. – Vol. 39. – № 5. – P. 561-583.*

СИРЬК Л. Н. Особенности американской системы высшего образования.

В статье проанализированы особенности американской системы высшего образования, обнаружено существование двухступенчатого процесса подготовки учителей (бакалавр-магистр), способ организации учебной нагрузки студента и распределение предметов. Охарактеризованы особенности американской системы образования педагогических работников, которые включают организацию консультационной работы и мотивируют к новым творческим поискам. Раскрыта система ликвидации задолженности и прохождения педагогической практики будущих учителей в США, которая предусматривает такие этапы как: вводный, активный и пассивный. Определены путь дальнейшего трудоустройства в американской школе, который предусматривает составление лицензионных тестов.

Ключевые слова: Высшее образование США, двухступенчатый процесс подготовки учителей, учебная нагрузка студентов, педагогические работники, консультационная работа, мотивация, новые творческие поиски, ликвидация задолженности, педагогическая практика, дальнейшее трудоустройство, лицензионные тесты.

SIRYK L. M. Features of the American higher education system.

The article analyzes the peculiarities of the American system of higher education, reveals the existence of a two-step process of teacher training (Bachelor's and Master's degrees), the way of organizing student's load and distribution of subjects. The peculiarities of the American educational system of pedagogical workers are described, which include the organization of advisory work and motivate new creative searches. The system of debt cancellation and pedagogical practice of future teachers in the USA is developed, which provides for the following stages: input, active and passive. The way of further employment in the American school, which involves the preparation of licensing tests is outlined.

Keywords: Higher Education of the USA, two-step process of teacher training, students' educational load, pedagogical staff, consulting work, motivation, new creative searches, debt elimination, pedagogical practice, further employment, license tests.

УДК 378.6:004.032.6

Слабошевська Т. М.

МЕТОДИКА ОРГАНІЗАЦІЇ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ

Сучасні мультимедійні технології вимагають від вищих навчальних закладів упровадження нових підходів до навчання, оперування комунікативними, творчими і професійними знаннями, що оптимізують розвиток потреби у самоосвіті. Застосування інформаційних технологій у навчальному процесі є передумовою переходу до нового етапу – впровадження модерних мультимедійних навчальних матеріалів.

У статті розглядаються основні види мультимедійних продуктів (відеопродукти, презентації, енциклопедії, мультимедійні курси навчання з різних предметів, тренажери, ігри,

віртуальні світи, навчальні мультимедіа-системи), а також визначається їх роль у фаховій підготовці майбутніх учителів. Розкриваються основні принципи організації ефективного навчання із використанням мультимедіа. Мультимедійні технології є універсальними, їх можна використовувати у процесі професійної підготовки вчителів під час вивчення будь-яких дисциплін вищого навчального закладу, а також на лекційних, практичних (лабораторних, семінарських) заняттях, у самостійній роботі та науково-дослідній діяльності.

Ключові слова: відеопродукти, презентації, мультимедійні енциклопедії, навчально-тренувальні програмні продукти, ігри, віртуальні світи, навчальні мультимедіа-системи.

Сучасні мультимедійні технології вимагають від вищих навчальних закладів упровадження нових підходів до навчання, оперування комунікативними, творчими і професійними знаннями, що оптимізують розвиток потреби у самоосвіті. Застосування інформаційних технологій у навчальному процесі є передумовою переходу до нового етапу – впровадження модерних мультимедійних навчальних матеріалів.

Нині в освітній галузі помітне більш продуктивне застосування мультимедійних технологій, функціональне призначення яких постійно зростає: від продукування навчальних програм до створення обґрунтованої концепції побудови освітніх програм у мультимедійній галузі, підготовки фахівців університетського рівня, розроблення нових навчальних інструментів. Ідея мультимедіа полягає у застосуванні різних засобів подання інформації, включення до програмного забезпечення відео- і звукового супроводу текстів, високоякісної графіки й анімації, що допомагає зробити навчальний матеріал інформаційно насиченим і зручним для сприйняття, потужним дидактичним інструментом, який здатний одночасно впливати на різні канали сприйняття інформації.

Зупинимось на таких мультимедійних продуктах як відеопродукти, презентації, енциклопедії, мультимедійні курси навчання з різних предметів, тренажери, ігри, віртуальні світи, навчальні мультимедіа-системи.

Серед мультимедійних продуктів основне місце займають **відеопродукти**, які вони в процесі професійної підготовки майбутніх учителів можуть використовуватися в різних аспектах [5]:

а) протокольні записи, які створюються шляхом фіксування реальних педагогічних явищ, фактів і подій із протокольною точністю (записи уроків і частин, виховних заходів, класних зборів, педагогічних рад і т.д.). Головною рисою протокового відеозапису є точне фіксування реальних подій педагогічного процесу;

б) синтезовані відеопродукти, що створюються на основі фіксування ситуацій і явищ, інсценують реальну дійсність (інтерв'ю, навчальні кінофільми, телевізійні передачі, ігрові епізоди і т.д.). Характерною рисою синтезованих навчальних відеозаписів є використання при їх створенні відеоматеріалів різного походження та призначення, які організуються відповідно до поставлених дидактичних цілей;

в) відеозвіти створюються студентами самостійно за допомогою викладачів і являють собою звіт за підсумками здійсненої роботи студентів оформленої в образній відеоформі;

г) відеолекції – фіксовані на відео, лекції викладачів за деякими

найбільш важливими проблемами навчального курсу;

д) тематичні збірки – відеопродукти містять відеоматеріали з певної теми, проблеми. Тематичні збірки створюються за допомогою запису різних відеоматеріалів, об'єднаних єдиною темою. Тематичні навчальні відеозбірки можуть бути використані в різних формах організації навчання: на аудиторних заняттях, при організації самостійної роботи студентів, заочному навчанні і як інструктивно-методичний матеріал у період педагогічної практики. Перевага тематичних навчальних відеозбірок полягає в можливості використання відеоматеріалів різного походження: фрагментів відеолекцій, відеотекст, демонстрацію таблиць, схем, графіків, фрагментів телевізійних передач, різного роду кінофільмів, відеозаписів натуральних об'єктів, явищ і процесів;

е) відеотренінги – тип відеопродуктів, який використовується в ході підготовки вчителів для формування вмінь і навичок педагогічних технологій.

Привнести ефект наочності в лекційні заняття з майбутніми педагогами викладачеві допомагають використання засобів **мультимедійних презентацій**, які дозволяють студенту засвоїти матеріал швидше і в повному обсязі. Мультимедіа презентація є програмою, яка може містити текстові матеріали, фотографії, малюнки, графіки, слайд-шоу, звукове оформлення та дикторський супровід, відеофрагменти й анімацію, тривимірну графіку. Перевагою комп'ютерної презентації є полегшення праці викладача і можливість упорядкування і збереження наочного матеріалу, необхідного для конкретного заняття. Комп'ютерна презентація не може повністю замінити собою роботу викладача, але вона значно спрощує роботу з надання наочності.

Виходячи з нашого досвіду викладання, ми вважаємо, що для досягнення ефективності мультимедійної презентації під час лекції викладач має дотримуватися балансу між змістом і засобами його представлення. Підбір, послідовність і спосіб подачі матеріалу залишаються творчими процесами викладача і не автоматизуються. Автоматизації підлягають лише процеси втілення авторських ідей у презентацію і процеси її публічного відтворення. Для автоматизації створення і відтворення презентацій служать спеціальні програмні засоби, наприклад, Microsoft PowerPoint з пакета Microsoft Office, OpenOffice.org Impress з пакета OpenOffice.org, онлайн сервіс Google Презентації та ін.

Для того, щоб презентація дійсно робила лекцію більш ефективною, необхідно дотримання певних вимог. Ці вимоги здаються очевидними; тим не менш, що вони часто порушуються не тільки починаючими, але й кваліфікованими користувачами та фахівцями в галузі інформаційних технологій. Практика показує, що в підготовці презентацій, які ілюструють публічні виступи, складніше всього; трансформувати текст виступу для його представлення у вигляді ключових слів і фраз; вибрати адекватні засоби візуалізації інформації; підібрати оптимальне ергономічне рішення; відмовитися від надмірного використання анімаційних ефектів.

Цікавим надбанням сучасних педагогів є створення мультимедійних презентацій у вигляді коміксів, тобто серій зображень, що розкривають якусь історію чи епізод. Використання коміксів у сфері освіти ґрунтується на концепції залучення та мотивації студентів. Ефективність коміксів як засобу ефективного навчання була предметом обговорення з 1930 року. Протягом кількох десятиліть комікси вибороли чіткі позиції у світі освіти. Сьогодні комікси визнані як потужний засіб мотивації, візуалізації, інтерактивності, і можуть використовуватися практично у навчанні будь-яким дисциплінам і у будь-якому віці.

Також доцільним у процесі професійної підготовки майбутніх учителів є використання **мультимедійних енциклопедій** як довідкових електронних видань основних відомостей з однієї або кількох галузей знань та практичної діяльності, систематизованих за різними ознаками, доповнених аудіо- та відеоматеріалами, програмними засобами пошуку і відбору довідкової інформації [1]. Такі енциклопедії можуть стати у нагоді при організації дослідницької роботи студентів; відновленні або надбанні знань щодо важливих понять дисципліни. По ним зручніше здійснювати пошук, так як він робиться автоматизованим. Електронні енциклопедії можуть містити не лише текстовий матеріал, а й ілюстрації, демонстрації у вигляді відео, анімацій чи 3D-графіки.

У процесі професійної підготовки майбутніх учителів засобами мультимедіа важливу роль відіграють **мультимедійні тренажери** – навчально-тренувальні програмні продукти, які орієнтовані на відпрацювання й придбання навичок з конкретної дисципліни. Відмінність сучасних тренажерів від традиційних полягає в можливості імітувати різні життєві й навчальні ситуації використовуючи технології мультимедіа. Зокрема, високоякісну анімацію, тривимірну (3D) графіку, музику MIDI (Musical Instrument Digital Interface), цифровий інтерфейс музичних інструментів (стандарт, що дозволяє приєднувати до комп'ютера цифрові музичні інструменти) тощо [1]. Вони забезпечують діяльнісний підхід до засвоєння і закріплення знань студентами.

Програмні тренажери (симулятори) широко використовуються у практиці предметного навчання й у професійній підготовці. За допомогою них майбутні фахівці відпрацьовують свої вміння і навички діяти в різних ситуаціях. У навчанні програмні тренажери забезпечують: послідовне виведення на екран завдань заданої складності з вибраної теми; контроль за діями користувача з розв'язання запропонованого завдання; миттєву реакцію на неправильні дії; виправлення помилок користувача; демонстрацію правильного розв'язання завдання; виведення підсумкового повідомлення про результати роботи користувача (можливо, з рекомендаціями чи порадами) [2, с. 30].

Структура кожного тренажеру має складатися з окремих завдань, що розглядають один аспект роботи з програмним забезпеченням, а кожне завдання має створюватися за таким алгоритмом: 1) захоплення скрінкастів з екрану під час роботи з відповідним програмним забезпеченням за

відповідною темою; 2) редагування відеоряду; 3) запис звуку з мікрофону; 4) вставка субтитрів і виносок, у тому числі з інтерактивними елементами; 5) додавання тексту; 6) експорт відеофайла у формат flv/swf. Кожен тренажер має бути розділений на теоретичну частину, в якій подається інформація щодо операцій по роботі з відповідним програмним засобом, та власне тренувальну, в якій дається завдання, що має бути виконане студентом, без чого він не зможе продовжити тренування.

Багатьма науковцями доведено ефективність ігрових методик у процесі професійної підготовки педагогів ([4], [3]). Вони знайшли свої відображення у **мультимедійних іграх**, для яких властиве поєднання емоційної привабливості й аудіовізуальних, обчислювальних, інформаційних та інших можливостей комп'ютера. Мультимедіа навчальні ігри – комплекс взаємопов'язаної інформації і навчальних задач, що включає набір можливих шляхів вирішення і питання для того, хто навчається (гравця). Їх використання у процесі професійної підготовки майбутніх учителів має такі переваги: а) допомога і підтримка – завдяки інтерактивній природі ігор, той, хто навчається, отримує потрібний рівень “зворотного зв'язку”, допомогу і підтримку комп'ютера; б) багатоваріантні відповіді – добре продумані ігри пропонують широкий спектр можливих відповідей на питання, навчальні завдання можуть бути вирішені різними шляхами, що допомагає розглянути навчальні проблеми з різних точок зору; в) планування робочого часу – більшість ігор дозволяють зупинити гру у будь-який час і повернутися до неї пізніше; г) навчання шляхом спроб і помилок – ігри надають широкі можливості експериментування при вирішенні навчальних завдань; д) інтерес і захопленість – ігри подобаються тому, що вони включають навчальну інформацію у смисловий контекст захоплюючого, хоча і вигаданого світу; є) розуміння і уявлення задачі – розуміння і візуальне уявлення тієї чи іншої задачі визначає ймовірність її успішного вирішення. Ігри можуть допомогти розвитку навичок розуміння й уявлення.

Саме такий потенціал мультимедійних ігор робить їх ефективним знаряддям удосконалення професійної підготовки майбутніх учителів. Дослідження засвідчують, що їх застосування у процесі навчання значно підвищує мотивацію, спонукає студентів зосередитись на ключових аспектах навчального змісту, допомагає у напрацюванні практичних та професійних навичок, провокуючи когнітивну й емоційну активність.

Таким самим ефектом володіють і середовища віртуальної реальності (VR-середовища), що ґрунтуються на створенні віртуальної реальності. Віртуальна реальність – образ, який моделюється технічними засобами штучного світу, передається людині через відчуття, що імітуються відповідно до цього образу. Технологія віртуальної реальності містить у собі виробництво високоякісних засобів стереозображень, створення пристроїв впливу на інші (крім зору) канали надходження інформації в людський мозок при відповідних зворотних зв'язках і розробку програмного забезпечення, що дозволяє формувати необхідні образи в реальному часі.

Як зазначає В. Е. Краснополський, існують різні типи ВР – систем розмежування яких лежить у площині способів і режимів їхньої взаємодії з користувачем:

а) системи типу “Вікно в світ” (WoW) або настільна ВР (Desktop VR) використовують сучасні комп’ютерні монітори для відображення візуальної частини кіберсвіту;

б) відеонакладення (Video Mapping) – за допомогою відеокамери силует користувача накладається на двовимірне зображення, створюване комп’ютером, у результаті чого користувач дивиться на екран і бачить свій силует, своє віртуальне тіло у кіберпросторі, яке взаємодіє з віртуальним світом;

в) системи занурення (Immersive Systems) – досконалі ВР – системи, що повністю занурюють користувача у віртуальний світ, створюючи при цьому відчуття присутності;

г) системи дистанційної присутності – є з’єднання віддалених сенсорів, розташованих на будь-якому об’єкті в реальному світі з оператором-людиною;

д) змішана реальність (Mixed Reality) – об’єднання систем дистанційної присутності й системи, що ґрунтується на віртуальній реальності, комп’ютерне зображення якої генерується, виходячи з інформації, виведеної датчиками систем дистанційної присутності [6].

У процесі професійної підготовки майбутніх учителів можна використовувати як віртуальні лабораторії, практикуми, моделюючи середовища, так і цілі віртуальні світи. У поняттях інформатики віртуальні світи – це тривимірні моделі реального або вигаданого світу. Віртуальні світи справляють враження натуралістичного занурення в світ, де відтворюються реальні люди та об’єкти навчального призначення.

Віртуальні світи є потужними новими засобами мультимедійного навчання. Вони дозволяють студентам виконувати завдання, які складно було виконати в реальному світі через обмеження, наприклад, вартості, термінів і місця розташування. Вони можуть служити основою для спільного навчання студентів, використовуватися ними для зворотного зв’язку з викладачем, а типові паперові ресурси мають обмеження, які віртуальні світи можуть подолати. Віртуальний світ може також використовуватися з віртуальним середовищем (Н-р.: Sloodle), метою якого є об’єднати Second Life з Moodle. Віртуальні світи дозволяють користувачам з особливими потребами мати доступ і використовувати ті ж навчальні матеріали з дому, так як би вони отримували, якщо б вони були в реальному місці. Хоча віртуальні світи є хорошим способом спілкування та взаємодії між студентами та викладачами, проте це не є заміною реального спілкування один з одним. При використанні віртуальних світів, є мінуси в тому, що нівелюється мова жестів та інші більш особисті аспекти.

З метою організації мультимедійного навчання майбутніх учителів у процесі їх професійної підготовки, яка здійснюється під час проведення аудиторних занять та самостійної роботи доцільним є використання

навчальних мультимедійних системи (НМС), що являють собою сукупність взаємопов'язаних навчальних програм (інформаційної, тренувальної, моделюючої, довідково-енциклопедичної, контролюючої), що забезпечують повну структуру навчально-пізнавальної діяльності: мету, мотив, власне діяльність, результат – за умови інтерактивного зворотного зв'язку, що виконується на основі технологій мультимедіа.

Серед переваг НМС у процесі навчання студентів, майбутніх учителів, ми виділяємо такі:

- повнота представлення навчального матеріалу завдяки його звуковому та відео супроводу, а також 2D та 3D анімацій;

- унаочнення понять, явищ, об'єктів, які не можливо сприймати безпосередньо;

- глибока індивідуалізація навчання;

- вільний вибір траєкторії вивчення за рахунок гнучкого гіпертексту;

- самостійне опрацювання навчального матеріалу і ефективна реалізація сучасних методичних та дидактичних підходів;

- використання графічного інтерфейсу користувача та інтерактивної взаємодії з курсом;

- широке застосування сучасних засобів комп'ютерного дизайну та мультимедійних технологій;

- перевірка рівня знань, умінь і навичок до і після навчання;

- тестування знань в режимах самонавчання та іспиту.

У процесі організації мультимедійного навчання майбутніх учителів доцільно дотримуватися основних принципів ефективного навчання із застосуванням мультимедіа, що були запропоновані Р. Майєром: 1) Multimedia Principle (принцип мультимедійності) – навчання буде більш ефективним при використанні тексту та ілюстрацій або слів і зображень, ніж просто на основі одного лише тексту чи оповідання; 2) Spatial Contiguity Principle (принцип просторової близькості) – навчання проходить ефективніше, коли пов'язані за змістом текст і зображення знаходяться поруч один з одним; 3) Temporal Contiguity Principle (принцип тимчасової близькості) – навчання проходить ефективніше, коли пов'язані за змістом слова зображення вимовляються і представляються одночасно, а не послідовно; 4) Coherence Principle (принцип узгодженості) – при навчанні за допомогою мультимедіа всі зайві звуки і зображення повинні бути видалені; 5) Modality Principle (принцип модальності) – навчання проходить ефективніше при використанні зображень і мовного супроводу, ніж при використанні зображень і тексту на екрані; 6) Redundancy Principle (принцип надмірності) – навчання проходить ефективніше при використанні анімації з мовним супроводом, ніж при використанні анімації в супроводі одночасно й мови і тексту; 7) Individual Differences Principles (принцип індивідуалізації) – представлені вище принципи ефективніше діють на слухачів з низьким рівнем первинних знань і на слухачів з найбільш розвиненим просторовим уявленням (з переважаючим візуальним типом сприйняття). Щоб краще

донести знання до кожного слухача, навчання краще вести в розмовному стилі, а не у формальному [7, с. 176].

Виходячи з вище сказаного можна зробити висновок, що мультимедійні технології є універсальними, їх можна використовувати у процесі професійної підготовки вчителів під час вивчення будь-яких дисциплін вищого навчального закладу, а також на лекційних, практичних (лабораторних, семінарських) заняттях, у самостійній роботі та науково-дослідній діяльності.

Використана література:

1. Андрієвська В. М. Мультимедійні технології у початковій ланці освіти [Електронний ресурс] / В. М. Андрієвська, Н. В. Олєфіренко // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2010. – № 2 (16). – Режим доступу до журналу: <http://nbuv.gov.ua/e-journals/ITZN/em16/content/10avmeol.htm>.
2. Білоусова Л. І. Інформатика в таблицях і схемах / Л. І. Білоусова, Н. В. Олєфіренко. – Х. : ТОРСІНГ ПЛЮС, 2010. – 112 с.
3. Будас Ю. О. Підготовка майбутніх вчителів до інноваційної педагогічної діяльності засобами ділової гри: автореф. дис. на здобуття наукового ступеня канд. пед. наук: 13.00.04 “Теорія і методика професійної освіти” / Ю. О. Будас. – Вінниця, 2010. – 20 с.
4. Воронка М. І. Ділова гра як засіб підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 “Загальна педагогіка та історія педагогіки” / М. І. Воронка. – Т., 2007. – 20 с.
5. Дмитриев В. И. Учебные видеопрограммы в общепедагогической подготовке будущих учителей [Электронный ресурс] / В. И. Дмитриев // Современные проблемы науки и образования. – 2009. – № 2 – С. 27. Режим доступа: URL: www.science-education.ru/29-1061.
6. Краснопольський В. Е. Віртуальна реальність як нова форма освітнього простору [Електронний ресурс] / В. Е. Краснопольський // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми – 2010. – № 23. – Режим доступу до журналу: http://www.nbuv.gov.ua/Portal/soc_gum/Sitimn/2010_23/Virtualna_realnist_ak_nova_forma_osv_prostoru.pdf.
7. Харченко Г. И. Использование современных мультимедийных технологий в процессе обучения / Г. И. Харченко, М. В. Гулакова // Вестник Ставропольского государственного университета. – 2009. – № 2. – С. 175-180.

References:

1. Andriievskaya V. M. Multymediini tekhnolohii u pochatkovii lantsi osvity [Elektronnyi resurs] / V. M. Andriievskaya, N. V. Olefirenko // Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia. – 2010. – № 2 (16). Rezhym dostupu do zhurnalu : <http://nbuv.gov.ua/e-journals/ITZN/em16/content/10avmeol.htm>.
2. Bilousova L. I. Informatyka v tablytsiakh i skhemakh / L. I. Bilousova, N. V. Olefirenko. – Kh. : TORSINH PLIUS, 2010. – 112 s.
3. Budas Yu. O. Pidhotovka maibutnikh vchyteliv do innovatsiinoi pedahohichnoi diflnosti zasobamy dilovoi hry: avtoref. dys. na zdobuttia naukovooho stupenia kand. ped. nauk: 13.00.04 “Teoriia i metodyka profesiinoi osvity” / Yu. O. Budas. – Vinnytsia, 2010. – 20 s.
4. Vorovka M. I. Dilova hra yak zasib pidhotovky maibutnikh uchyteliv do profesiinoi diialnosti : avtoref. dys. ... kand. ped. nauk: 13.00.01 “Zahalna pedahohika ta istoriia pedahohiky” / M. I. Vorovka. – T., 2007. – 20 s.
5. Dmitriev V. I. Uchebnye videoprogrammy v obshchepedagogicheskoy podgotovke budushchikh uchiteley [Elektronnyy resurs] / V. I. Dmitriev // Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya. – 2009. – № 2 – S. 27. Rezhim dostupa: URL: www.science-education.ru/29-1061.
6. Krasnopolskiy V. E. Virtualna realnist yak nova forma osvitnoho prostoru [Elektronnyi resurs] / V. E. Krasnopolskiy // Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia v pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy – 2010. – № 23. – Rezhym dostupu do

zhurnalu: http://www.nbuv.gov.ua/Portal/soc_gum/Sitimn/2010_23/Virtualna_realnist_ak_nova_forma_osv_prostoru.pdf.

7. Kharchenko G. I. Ispolzovanie sovremennykh multimedinykh tekhnologiy v protsesse obucheniya / G. I. Kharchenko, M. V. Gulakova // Vestnik Stavropolskogo gosudarstvennogo universiteta. – 2009. – № 2. – S. 175-180.

СЛАБОШЕВСКАЯ Т. Н. Методика организации мультимедийного обучения будущих учителей.

Современные мультимедийные технологии требуют от высших учебных заведений внедрения новых подходов к учебе, операции коммуникативными, творческими и профессиональными знаниями, которые оптимизируют развитие потребности в самообразовании. Применение информационных технологий в учебном процессе является предпосылкой перехода к новому этапу – внедрению современных мультимедийных учебных материалов.

В статье рассматриваются основные виды мультимедийных продуктов (видеопродукты, презентации, энциклопедии, мультимедийные курсы обучения по разным предметам, тренажеры, игры, виртуальные миры, обучающие мультимедиа-системы), а также определяется их роль в профессиональной подготовке будущих учителей. Раскрываются основные принципы организации эффективного обучения с использованием мультимедиа. Мультимедийные технологии являются универсальными, их можно использовать в процессе профессиональной подготовки учителей во время изучения любых дисциплин высшего учебного заведения, а также на лекционных, практических (лабораторных, семинарских) занятиях, в самостоятельной работе и научно-исследовательской деятельности.

Ключевые слова: видеопродукты, презентации, мультимедийные энциклопедии, учебно-тренировочные программные продукты, игры, виртуальные миры, учебные мультимедиа-системы.

SLABOSHEVSKA T. N. The methodology for organizing multimedia future's teachers training.

Modern multimedia technologies require from higher educational establishments introduction of the new going near studies, operation communicative, creative and professional knowledge which optimize development of requirement in a self-education. Application of information technologies in an educational process is pre-condition of passing to the new stage – introduction of modern multimedia educational materials.

The basic types of multimedia foods (videofoods, presentations, encyclopaedias, multimedia courses of studies from different objects, trainers, games, virtual worlds, educational мультимедиа-систему) are examined in the article, and also their role is determined in professional preparation of future teachers. Basic principles of organization of effective studies open up with the use multimedia. Multimedia technologies are universal, they can be used in the process of professional preparation of teachers during the study of any disciplines of higher educational establishment, and also on lecture, practical (laboratory, seminar) employments, in independent work and research activity.

Keywords: video products, presentations, multimedia encyclopedias, educational software products, games, virtual worlds, educational multimedia systems.