

ІНТЕРАКТИВНІ ВІДЕОУРОКИ: ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА РОЗРОБКИ ТА ЗАСТОСУВАННЯ

Мальцев О.В.

*Мелітопольський державний педагогічний університет
імені Богдана Хмельницького, м. Мелітополь*

e-mail: ltfoot@ukr.net

Постановка проблеми. Останнім часом, разом з розповсюдженням використання у навчальній діяльності відеоматеріалів та відеоуроків можна все частіше почути про інтерактивні відеокурси або інтерактивні відеоуроки.

Разом з привабливою назвою звернемо увагу на те що варто визначити суть зазначеного явища розкрити його відмінності, переваги та недоліки у порівнянні зі звичайними відеоуроками.

Огляд літератури. З огляду на те, що обрана тематика є доволі новим напрямком діяльності відзначимо певну обмеженість в наявних для аналізу роботах та публікаціях.

Проте, варто огляд літератури розпочати з авторів, роботи яких присвячені методикам створення та використання відеоуроків. Серед вітчизняних авторів це Табаков В. З.[1], який наводить загальну методику створення відео уроків на прикладі використання програми Camtasia Studio.

Праці О. Малишевої., А. Буймова та П. Антонова [2, 3] розкривають більш детальні підходи до створення навчального інтерактивного відео. Автори також посилаються на використання програми Camtasia Studio, проте акцент в зазначених роботах ставиться на використанні технології рірпроекції.

Постановка задачі. Визначити теоретичні та практичні аспекти а також висновки щодо ефективності розробки та застосування у навчальній діяльності відеоуроків з інтерактивним способом подання.

Виклад основного матеріалу. В практиці викладацької діяльності останнім часом доволі часто використовується такий «модний» прикметник як – «інтерактивний».

Проте, в дійсності виявляється, що існує категорія педагогів які мають доволі нечіткі уявлення про суть зазначеного прикметника. Вони використовують його стосовно речей, які є електронними, яскравими або просто інноваційними, що по суті є невірною.

Перш за все розглянемо етимологію прикметника «інтерактивний», що складається з двох частин «інтер» та «активний». Друга з цих частин означає якісь дії, що мають відбуватися. Але це не просто дії, тому що перша частина цього слова означає «між чимось і чимось». Отже, виходить що інтерактивний означає – «дії між чимось і чимось», точніше взаємодії між об'єктами або суб'єктами певної предметної області.

Отже, якщо мова йде наприклад про інтерактивну дошку – то це означає, що така дошка має взаємодіяти з суб'єктом який працює з нею а не лише бути таким собі великим екраном на якому можна показувати яскраві

картинки або відеоролики. Під взаємодію у даному випадку ми розуміємо отримання команд від користувача, їхню обробку та відповідну запрограмовану реакцію, що базується на отриманих раніше командах.

Попередньо нами було розроблено курс відеоуроків, що лінійно відображав послідовність дій, які має виконати учень для отримання зазначених в завданні результатів. Проте, все що міг зробити у цьому випадку користувач – лише зупинити програвання фільму або знову його продовжити.

На практиці нами було розроблено інтерактивні уроки до практичних занять з інформатики для учнів 11 класу. Відповідно до навчальної програми учні мають оволодіти знаннями та навичками щодо роботи з електронними таблицями та базами даних.

Найчастіше в українських школах використовуються підручники в яких зазначені вище теми розглянуті на прикладах продуктів компанії Microsoft а саме Microsoft Excel та Microsoft Access.

Для забезпечення інтерактивного підходу нами було розроблено сценарій послідовності дій, що має виконати учень.

Тобто, по ходу такого інтерактивного фільму користувач тепер візуально та аудіально отримує інформацію про те, що йому необхідно зробити, яку команду запустити та яку кнопку нажати. У певний момент програвання фільму зупиняється і програма очікує що користувач виконає вказану дію в межах цього фільму. Якщо користувач не обере саме потрібну дію, то відтворення не поновиться і очікуватиме відповідної команди, а якщо буде обрано саме ту команду, що було потрібно – продовжить показ відео згідно із попередньо розробленим сценарієм.

Головою перевагою такого інтерактивного підходу є те, що учень приймає активну участь у цьому навчальному відео уроці і запам'ятовує послідовність дій, що їх треба зробити для отримання визначеного завданням результату.

Розробка інтерактивних відеоуроків здійснювалась нами на прикладі використання програми Camtasia Studio, методика використання якої описували Малишева О. та Буймов А. [3].

В результаті виконання роботи нами було отримано HTML файл, в який вбудовано swf програвач та xml файл, які у свою чергу отримують відео з відеофайлу mp4. Саме swf контейнер та xml файл відповідають за виконання сценарію, що було складено.

Далі, для зручності використання курсу інтерактивних відеоуроків їх було вивантажено на віртуальний хостинг з метою подальшого використання учнями як під час проведення практичних робіт в класі, так і в умовах домашнього використання в позаурочний час.

Результат використання розробки було оцінено під час проведення практичних робіт з інформатики у трьох загальноосвітніх школах. Викладачі та учні виявили цікавість та відзначили зручність, наглядність та особливо інтерактивність розробленого курсу.

Подальші напрямки розвитку обраної теми вбачаємо в використанні підходів, що було описано, для створення інтерактивних відеоуроків для інших тем з курсу інформатики, що викладається в загальноосвітній школі.

Висновки. Використання у навчальній діяльності відеоуроків з інтерактивним способом подання інформації сприяє не лише висвітленню фактів і знань а й стимулює суб'єкта навчання особисто виконувати дії, які є предметом вивчення. Завдяки активній участі суб'єкта навчання в ході подання відеоуроку досягається додаткова користь, що виключає надання наступних елементів уроку у випадку недостатнього засвоєння попереднього матеріалу.

Розробка інтерактивних відеоуроків вимагає перш за все побудови відповідного алгоритму, який має включати в себе сценарій розвитку подій в ході уроку.

Література

1. Табаков В.З. Створення інтерактивних навчальних комп'ютерних відеокурсів у середовищі Camtasia Studio. – [Електронний ресурс] // Наукові доповіді Національного університету біоресурсів і природокористування України. Електронне наукове фахове видання.- 2008. - № 3 (11). – Режим доступу : <http://www.nbu.gov.ua/e-Journals/nd/2008-3/08tvzocs.pdf>.
2. Буймов А.С., Антонов П.Ю. Создание учебного интерактивного видео в технологии Chromakey // Международный студенческий научный вестник. – 2014. – № 2.
3. Малышева Е.Н., Буймов А.С., Антонов П.Ю. Технология создания интерактивных элементов в кейнг-видео. // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований . – 2014. – № 9.

Анотація В роботі автор наводить приклад розробки та використання інтерактивних відео уроків на матеріалах практичних робіт з інформатики для учнів 11 класів.

Ключові слова: інтерактивний відеоурок, демонстрація, викладання інформатики, практична робота, інтерактивність.

Аннотация. В работе автор приводит пример разработки и использования интерактивных видеоуроков на материалах практических работ по информатике для учеников 11 классов.

Ключевые слова: интерактивный видеоурок, демонстрация, преподавание информатики, практическая работа, интерактивность.

Annotation. The author conducts an analysis of example of the development and use of interactive video tutorials namaterialah practical works on computer science for 11 school pupils.

Keywords: interactive videolesson, teaching of informatics, practical work, demonstration, interactions.