

## **ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ**

**по дисциплине**

### **«РАЗРАБОТКА МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ»**

по специальности переподготовки 1-08 01 77

#### **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ**

с присвоением квалификации «специалист по дистанционному обучению»

в соответствии с типовым учебным планом переподготовки,  
утвержденным 02.08.2019, регистрационный номер № 25-13/41

1. Методические основы подготовки наглядных средств и учебно-методических материалов в условиях дистанционного обучения
2. Критерии выбора средств визуализации применительно к различным типам и методам обучения, используемой информации в условиях дистанционного обучения.
3. Принципы формирования отбора визуального контента.
4. Структурирование визуального контента. Примеры использования средств визуализации при обучении.
5. Проектирование учебной ситуации с использованием приложений построения интеллект-карт, инфографики, шкал времени. Особенности их использования в учебном процессе.
6. Условия и возможности интеграции мультимедийных приложений с виртуальной образовательной средой.
7. Документационное сопровождение, проектирование разработки и содержания образовательного процесса.
8. Использование мультимедийных технологий для стимулирования восприятия и осознания информации, усиления мотивации обучающихся, развития навыков совместной работы и коллективного познания.
9. Хранение мультимедийной информации.
10. Понятие метаинформации, каталогизации. Виды программ-каталогизаторов.
11. Тиражирование мультимедиа контента. Виды электронных носителей информации.
12. Преимущества «облачных» хранилищ данных. Преимущества и недостатки удаленного резервного копирования данных.
13. Прикладные программы для разработки мультимедийных приложений.
14. MS Office как средство для визуализации информации.
15. Общие требования для разработки презентаций. Интерактивность и анимация как средство визуализации.
16. Построение диаграмм, блок-схем и др. с помощью SmartArt.
17. Построение графиков и диаграмм в Excel для визуализации числовой информации.
18. Понятие мультимедийной презентации, цели и задачи ее создания. Понятие слайда как структурного элемента презентации. Особенности создания

эффективных мультимедийных презентаций как образовательного продукта в системе дистанционного обучения.

19. Дизайн-эргономические требования оформления учебного материала: размещение учебного материала; способы выделения информации; шрифтовое оформление учебного материала; цветовое оформление учебного материала.

20. Использование анимации и видео для лучшего восприятия информации.

21. Возможности iSpring для визуализации информации.

22. Организационные диаграммы SmartArt как простейший способ структурирования и визуализации информации.

23. Технология мультимедиа. Гипертекст и гипермедиа как основные технологии создания современных электронных изданий и ресурсов

24. Инструментальные средства и языки для создания мультимедиа и гипермедиа.

25. Современные тенденции развития учебного видео. Типология и дидактические возможности учебного видео.

26. Обзор технических средств для создания мультимедийных курсов. Цифровое видео, фото, мультипликация. Цифровой звук.

27. Разработка мультимедийных приложений средствами программы ProShow Producer

28. Использование программы AutoPlay Media Studio для создания электронных средств обучения

29. Техника работы с информацией, основанная на использовании карт памяти (интеллект-карт). Технология создания интеллект-карт как средство визуализации информации, активизации и повышения эффективности учебного процесса.

30. Создание инфографики, интерактивных плакатов, шкал / лент времени с помощью онлайн сервисов. Возможности использования в условиях дистанционного обучения.

31. Особенности создания интерактивных мультимедийных презентаций с использованием онлайн сервисов Prezi, Canva, Sound Slides и др. Возможности использования в условиях дистанционного обучения.

32. Создание интерактивных заданий для визуализации и активизации учебного процесса

33. Возможности программы Mentimeter для проведения опросов, изучения новых тем, получения мгновенной обратной связи от участников образовательного процесса.

### **Практические задания:**

1. Разработать фрагмент интерактивной мультимедийной презентации с использованием гиперссылок, настроенным эффектом «Всплывающее окно», встроенным видео (скринкастом), тестом, диалогом.
2. Создать фрагмент мультимедийной презентации с визуализацией теоретического материала посредством встроенных диаграмм SmartArt.
3. Разработать на бесплатном онлайн сервисе Narakeet фрагмент интерактивного учебного ролика (скринкаста) по одной из преподаваемых слушателем учебных дисциплин.
4. Разработать на бесплатном онлайн сервисе Learnis.ru фрагмент интерактивного учебного ролика (скринкаста) по одной из преподаваемых слушателем учебных дисциплин.
5. Разработать на бесплатном онлайн сервисе iSpring Free Cam фрагмент интерактивного учебного ролика (скринкаста) по одной из преподаваемых слушателем учебных дисциплин.
6. Создать фрагмент учебного видеофильма с использованием видеофрагментов и изображений, звуковых файлов; созданием надписей и титров; настройкой эффектов видео.
7. Создать фрагмент учебного материала (электронного средства обучения) с помощью векторного графического редактора AutoPlay с интерактивным многоуровневым меню, интерактивной галереей, всплывающими подсказками, иными интерактивными элементами.
8. Разработать интеллект-карту по любой теме в рамках преподаваемой учебной дисциплины с использованием одного из сервисов для создания интеллект-карт (bubbl.us, coogle, Mindomo, MindMeinster, Mindjet MindManager).
9. Построить шкалу времени на основе сервисов TimeLineJS и Google таблиц.
10. Создать фрагмент интерактивной мультимедийной презентации с использованием онлайн сервиса Prezi по одной из преподаваемых учебных дисциплин.
11. Создать фрагмент интерактивной мультимедийной презентации с использованием онлайн сервиса Canva по одной из преподаваемых учебных дисциплин.
12. Разработать интерактивное задание (квест) по одной из преподаваемых дисциплин с помощью бесплатного сервиса Learnis.ru.
13. Разработать интерактивное задание (паззлы, викторина) с помощью бесплатного сервиса LearningApps.
14. Разработать интерактивное задание (паззлы, викторина) с помощью бесплатного сервиса WordWall.
15. Разработать в программе Mentimeter форму для мгновенных опросов по одной из преподаваемых учебных дисциплин.