



Olga Łodyga

## Wykorzystanie multimediów w zdalnym nauczaniu

Pojęcie multimediów odnosi się do systemów mogących przetwarzać różne typy danych w formie tekstu, dźwięku i grafiki oraz rozpowszechniać je za pomocą elektronicznego nośnika danych w rodzaju płyty CD, DVD lub platformy zdalnej edukacji.

Platformy zdalnej edukacji posiadają wiele możliwości umieszczania materiałów multimedialnych, zarówno w formie plików uniwersalnych (dostępnych do edycji w wielu programach) jak również w formatach plików przygotowanych dla konkretnej platformy.

Multimedia w zdalnej edukacji stwarzają możliwość w następującym zakresie:

- Graficzna prezentacja materiału oraz uzupełnianie tekstu za pomocą plików multimedialnych,
- Wielokanałowe formy przekazywania treści (tekst, obraz, dźwięk, video),
- Interaktywny sposób przekazywania treści szkoleniowych (np. ćwiczenia interaktywne, gry),
- Symulowanie różnych zjawisk i sytuacji problemowych, nie ponosząc wysokich kosztów (reakcje chemiczne, doświadczenia fizyczne, symulacje wykresów funkcji, zjawiska przyrodnicze, budowa organizmów, symulatory jazdy),
- Przedstawianie sytuacji problemowych i prezentowanie rozwiązania w postaci kilku wariantów,
- Prowadzenie konwersacji (dialogu) ucznia z programem komputerowym.

Najbardziej popularne rodzaje materiałów multimedialnych:

- Pliki graficzne,
- Pliki dźwiękowe,
- Animacje i prezentacje,
- Filmy,
- Ćwiczenia i testy,
- Wirtualni przewodnicy (awatary).



---

### Reasumując:

- Współczesna młodzież funkcjonuje w kulturze obrazu, stąd pojawia się zapotrzebowanie na wiedzę podawaną w przystępnej formie, dlatego multimedia stosowane w edukacji wpływają na zmianę sposobu kształcenia w taki sposób, aby uwzględnić potrzeby uczniów z tzw. „kultury obrazkowej”,
- W nauczaniu z zastosowaniem multimediów uruchamia się różne formy przekazywania i odbierania informacji,
- Multimedia wpływają na uatrakcyjnienie procesu uczenia się, w wyniku czego likwidują nudę i zwiększają zaangażowanie uczniów,
- Zastosowanie grafiki komputerowej i elementów interakcyjnych w postaci ćwiczeń znacznie ułatwia zapamiętywanie informacji i zwiększa efektywność nauki,
- Testy i ćwiczenia dają możliwość monitorowania pracy uczniów i ich aktywności, a jednocześnie mogą być dogodnym narzędziem samooceny ucznia,
- Multimedia mogą być wykorzystywane na każdym poziomie kształcenia,
- Istnieje możliwość wyboru różnych rodzajów multimediów w zależności od specyfiki przekazywanych treści (rodzaj kształcenia, przedmiot),
- Narzędzia multimedialne należy dostosować do specyfiki grupy uczniów, biorąc pod uwagę ich wiek, poziom umiejętności obsługi komputera, itd.,
- Multimedia wpływają na indywidualizację kształcenia, gdyż udostępnienie różnych form przekazu treści daje możliwość wyboru przez każdego ucznia najbardziej dogodnych materiałów szkoleniowych oraz indywidualnego tempa i czasu nauki,
- Materiały multimedialne umieszczone w szkoleniu powinny być spójne z jego treścią oraz wynikać w założeniach dydaktycznych,
- Panuje opinia, że przewaga e-edukacji nad edukacją tradycyjną wynika w szczególności ze stosowania multimedialnych form przekazywania treści szkoleniowych, jednak należy pamiętać o tym, aby stosowanie multimediów było adekwatne od potrzeb i tematyki kursu,
- Zastosowane technologie multimedialne pozwalają skutecznie i szybko rozwinąć lub udoskonalić umiejętności w zakresie znajomości języków obcych (czytanie, pisanie, rozumienie ze słuchu, znajomość słownictwa, gramatyki i zasad pisowni), a dzięki nagraniom poprawnej wymowy słów i zwrotów wykonanych przez native spikerów uczeń ma możliwość poznania i wyćwiczenia prawidłowej wymowy,
- W przypadku kursów produktowych animacje i symulacje umieszczone w kursach ułatwiają szybkie nabycie umiejętności używania danego programu,



- 
- Połączenie multimedialnych form przekazywania treści z ćwiczeniami i testami sprawdzającymi spowoduje zwiększenie skuteczności nauczania na platformie zdalnej edukacji,
  - Zastosowanie multimediiów pozwala na związane jest z zasadą pogładowości, która postuluje usunięcie z procesu nauczania operowania słownictwem dotyczącym przedmiotu (lub zjawiska) przed jego poznaniem. Zasada ta wskazuje na konieczność zdobywania wiedzy poprzez bezpośrednie poznawanie rzeczy i zjawisk, przez ich bezpośrednie poznanie lub przez poznanie ich poprzez symulacje udostępnione na platformie.