

(Слайд 1) Здравствуйте, уважаемые члены экзаменационной комиссии! Вашему вниманию предлагается выпускная квалификационная работа на тему – **«ТЕМА»**.

(Слайд 2) Цель выпускной квалификационной работы – теоретическое обоснование и апробация интерактивных электронных образовательных ресурсов с применением flash-анимации и библиотеки Learning Interactions

Достижению цели способствовали задачи исследования, представленные на слайде презентации.

(Слайд 3) Активизация познавательного процесса с помощью Flash-технологии позволяет учащимся более полно выражать свой творческий потенциал и реализовывать собственные идеи в изучаемой области знаний, создаёт предпосылки по применению освоенных приёмов работы в учебных предметах, а также способствует возникновению дальнейшей мотивации, направленной на освоение учебного материала, предусматривающего использование графики и анимации.

(Слайд 4) Сегодня рынок информационных технологий предлагает достаточно много интересных решений для сферы образования, а электронные образовательные ресурсы (ЭОР) являются неоспоримыми лидерами для ведения интерактивного обучения. Многообразие ЭОР, их творческий характер, психолого-педагогические особенности организации образовательного процесса предъявляют определенные требования к их качеству и реализации. Ведущие педагоги и методисты выделяют следующие группы требований:

- 1) традиционные дидактические требования
- 2) специфические дидактические требования
- 3) эргономические требования
- 4) эстетические требования
- 5) требования здоровьесберегающего характера

ЭОР важны, но их недостаточно. Они не учитывают индивидуальные особенности.

(Слайд 5) Технология Flash развивается с 1996 года как инструмент создания интерактивной анимации для Web, помогающий сделать программы и игры более интересными, динамичными и впечатляющими. Создав Flash, компания Macromedia объединила множество мощных идей и технологии в одной программе. Плюсы технологии:

1. Возможность создания векторных анимационных файлов с небольшим временем загрузки, которые обеспечивают при этом высокую степень интерактивности
2. Реализация всех базовых мультимедия
3. Размер получающихся программ минимален и результат их работы не зависит от разрешения экрана у пользователя
4. Реализация доступа к базам данных
5. Поддержка XML
6. Интеграция видео и аудио
7. Получение доступа к серверам приложений
8. Межплатформенность
9. Безопасность
10. Удобство

(Слайд 6) Flash-технологии помогают решить следующие дидактические задачи:

- усвоить базовые знания по предмету,
- систематизировать усвоенные знания,
- психологически настроить на атмосферу экзамена,
- натренировать учащихся отвечать на наиболее распространенные и сложные вопросы,
- сформировать навыки самостоятельной работы с учебным материалом
- сформировать навыки самоконтроля,
- сформировать мотивацию к учению в целом,

- оказать учебно-методическую помощь учащимся в самостоятельной работе над учебным материалом,
- обеспечить удобную образовательную среду и возможности самостоятельного выбора в поиске и использовании источников информации, то есть подготовить учащегося к экзамену в кратчайшие сроки.

(Слайд 7) На основе шаблонов Quiz и библиотеки Learning Interactions созданы два ЭОР: По информатике на тему «Создание тестов в формате Flash»

(Слайд 8) По физике на тему «Первый закон Ньютона»

(Слайд 9) Результат разработки электронного образовательного ресурса по информатике на тему «Создание тестов в формате Flash» проверялся и использовался студентами на факультете физики и информатики. На основе этой разработки студентами группы Б2005 были разработаны индивидуальные проекты, которыми они смогут пользоваться в своей дальнейшей педагогической деятельности.

Электронный образовательный ресурс «Создание тестов в формате Flash» занял 1 место на XII Международном конкурсе для детей и молодежи «ДОСТОЙНАЯ СМЕНА» в номинации «Конструирование и моделирование». Диплом за победу в конкурсе и список победителей размещены на сайте ИРСО «Сократ» по адресу <https://irso-sokrat.ru/result>.

Результат разработки электронного образовательного ресурса по физике на тему «Первый закон Ньютона» будет улучшаться и корректироваться перед будущей апробацией на уроках в школе

(Слайд 10) В результате работы были выполнены следующие задачи:

- подобраны и изучены специальная и методическая литература по данной теме;
- рассмотрены основные понятия наглядности, интерактивности, интерактивного электронного образовательного ресурса;

- выделены и изучены возможности flash-технологии для создания интерактивной анимации;
- теоретически обоснованы и разработаны электронные образовательные ресурсы по физике и информатике для общеобразовательного класса с использованием flash-анимации и библиотеки Learning Interactions.

(Слайд 11) Таким образом, цель работы достигнута. Спасибо за внимание! Доклад окончен.