

image not found or type unknown



Введение

В соответствии с мировым опытом на смену текстографическим электронным продуктам приходят высоко интерактивные, мультимедийно насыщенные ЭОР. При этом необходимо обеспечить возможности сетевого распространения, поскольку в географических условиях нашей страны телекоммуникационный доступ к образовательным ресурсам трудно переоценить.

Модуль

Модуль (программирование) -- функционально законченный фрагмент программы, оформленный в виде отдельного файла с исходным кодом или поименованной непрерывной её части.

Открытые образовательные модульные мультимедиа системы представляют собой электронный образовательный ресурс модульной архитектуры

Основным принципом организации данных в ОМС является разделение совокупного контента по предмету на автономные модули по учебным темам (элементам курса) и компонентам учебного процесса (получение информации, практические занятия, аттестация).

Функциональная среда ОМС

Функции:

- централизованное хранение ОМС по предметам в виде совокупности электронных учебных модулей;
- разграничение прав доступа при получении и публикации ЭУМ и ММП;
- поиск, выбор и выдача ЭУМ и ММП по запросу пользователя.
- получение информации о доступных ОМС и составляющих их ЭУМ и ММП;
- доставка выбранных ЭУМ и ММП на клиентское рабочее место;

- организация локального хранилища избранных ЭУМ и ММП;
- воспроизведение ЭУМ и ММП на клиентском рабочем месте.

К основным преимуществам ОМС относятся:

- отсутствие содержательных и технических ограничений: полноценное
- использование новых педагогических инструментов;
- возможности построения авторского учебного курса преподавателем и создания индивидуальной образовательной траектории учащегося;
- неограниченный жизненный цикл системы.

Моделеры представляют собой исполняемые программы, моделирующие объекты и процессы, которые являются предметом изучения.

Моделеры контентно-зависимы, т.е. обслуживают определенные элементы контента данного ЭУМ в соответствии с его сценарием (script).

Основным требованием является объединение всех текстовых фрагментов мультимедиа продукта в единую гипертекстовую структуру.

Формы взаимодействия пользователя с электронным образовательным ресурсом

Активное взаимодействие пользователя с электронным учебным продуктом является главным преимуществом, стратегической задачей информации образования. Уровень интерактивности, другими словами – уровень активности пользователя при работе с электронным образовательным ресурсом служит одним из важнейших показателей качества ЭОР.

С технической точки зрения ЭОР – это совокупность программ и данных, с точки зрения потребителя – это контент, т. е. совокупность содержательных элементов, представляющих объекты, процессы, которые являются предметом изучения.

Как можно получить электронные учебные модули?

Центральным хранилищем электронных образовательных ресурсов нового поколения является Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР).

Доступ из школ и получение любых электронных учебных модулей из ФЦИОР по глобальной компьютерной сети бесплатны. Если Вы захотите получить ЭУМ на домашний или любой другой компьютер, то заплатите только за соответствующий трафик (объем одного ЭУМ – от 100 Кбайт до 10 Мбайт, в зависимости от качества мультимедиа и уровня интерактивности).

Вывод

Благодаря развивающимся технологиям, в большинстве образовательных учреждениях начинают отказываться от бумажных носителей информации переходя в электронный вид

Список литературы

- <https://nsportal.ru/vu/fakultet-informatsionnykh-tehnologii/elektronnye-obrazovatelnye-resursy-ustanovka-eor-metodika-1>
- https://revolution.allbest.ru/programming/00389951_0.html
- <https://www.sites.google.com/site/ictdistanceconference/1-razrabotka-i-ispolzovanie-eor-v-tehnologiceskom-obrazovanii/stata-2>
- <https://studfile.net/preview/5877379/page:3/>
- https://studwood.ru/1985042/informatika/otkrytye_modulnye_multimedia_sistemy_uchebnoe