

image not found or type unknown



Принципы формирования школьной медиатеки.

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).

Контент - собирательный термин, характеризующий любую информацию, которая содержится на страницах веб-ресурса. В буквальном смысле контентом можно назвать тексты, аудио и видеофайлы, графические изображения, анимацию, картинки и прочую информацию, размещенную на Интернет-ресурсе (все, что пользователь может прочитать, увидеть, услышать).

Программные компоненты ОМС образуют функциональную среду, обеспечивающую хранение, поиск, выбор и воспроизведение ЭУМ (Электронные учебные модули).

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.

Функции:

- · 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.

Мультимедиа компоненты и модели для ЭУМ создаются с помощью стандартных программных инструментов, хорошо известных разработчикам мультимедиа продуктов.

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.

Современные программы векторной графики содержат также инструменты для работы с растровыми изображениями.

2-D анимация

Используется традиционный метод покадровой анимации.

3-D графика и анимация

Трехмерная графика и анимация по технологии напоминает кукольную: необходимо создать каркасы объектов, определить материалы, их обтягивающие, скомпоновать все в единую сцену, установить освещение и камеру, а затем задать количество кадров в фильме и движение предметов.