

Управление образования города Астаны
ГККП «Колледж общественного питания и сервиса»

Рассмотрен на заседании цикловой комиссии спец.
дисциплин
и рекомендован к утверждению
Председатель ЦК _____ С. Кожабергинова
« ____ » _____ 2017г.

«Утверждаю»:



зам. директора по УМР _____ У. Кстаубасва
« ____ » _____ 2017 г.

ДОКЛАД

Внедрение мультимедиа технологий в образовательные процессы.



преподаватель специальных дисциплин: Кожабергинова С.М.

Внедрение мультимедиа технологий в образовательные процессы.



преподаватель специальных дисциплин: Кожабергина С.М.

Цель: усиление интеллектуальных возможностей студентов в информационном обществе, а также гуманизация, индивидуализация, интенсификация процесса обучения и повышение качества обучения на всех ступенях образовательной системы.

- * **Задачи: 1.** Интенсификация всех уровней учебно-воспитательного процесса за счет применения средств современных информационных технологий:
- * повышение эффективности и качества процесса обучения;
- * повышение активности познавательной деятельности;
- * углубление меж предметных связей;
- * увеличение объема и оптимизация поиска нужной информации.
- * **2.** Развитие личности обучаемого, подготовка индивида к комфортной жизни в условиях информационного общества:
- * развитие различных видов мышления;
- * развитие коммуникативных способностей;
- * формирование информационной культуры, умений;
- * осуществлять обработку информации.

- * 3. Работа на выполнение социального заказа общества: подготовка информационно – грамотной личности, подготовка пользователя компьютерными средствами; осуществление профориентационной работы в области информатики.

Выводы: внедрение мультимедиа технологии в образовательные процессы являются одним из ключевых моментов информатизации образования. В настоящее время мультимедиа технологии относятся к одним из наиболее динамично развивающихся и перспективных направлений информационных технологий. И мы уже не представляем себе наше образование без компьютера и мультимедиа технологий, и в темпе развития мультимедиа технологий будет и идти образование, и теперь эти вещи не делимы.

- В настоящее время преподаватели сталкиваются с проблемой снижения уровня познавательной активности студентов на уроке, нежеланием работать самостоятельно, да и просто учиться. Среди причин того, что студенты теряют интерес к занятиям, безусловно, надо назвать однообразие уроков.
- Только творческий подход к построению урока, его неповторимость, насыщенность многообразием приемов, методов и форм могут обеспечить эффективность.
- Существует много способов развития познавательной активности студента. Один из способов это применение мультимедиа технологий, которые дают возможность повысить степень активности студентов и привлечь внимание учащихся.

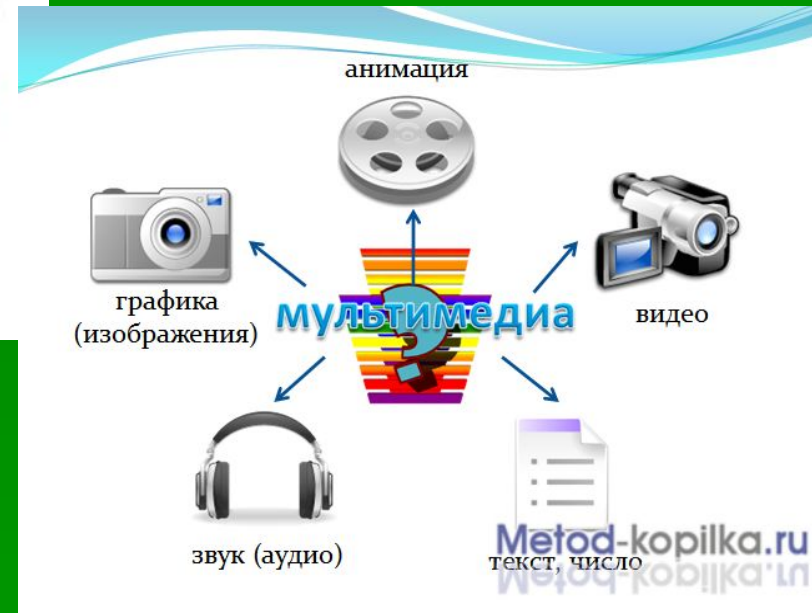


Мультимедийные технологии –

технологии, позволяющие повысить эффективность обучения, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого.



Мультимедиа технологии открывают принципиально новые методические подходы в системе общего образования.





Мультимедиа - это взаимодействие визуальных и аудиоэффектов под управлением интерактивного программного обеспечения с использованием современных технических и программных средств, они объединяют текст, звук, графику, фото, видео в одном цифровом представлении.



Использование видеометода в учебном процессе обеспечивает возможность:

- дать студентам более полную, достоверную информацию об изучаемых явлениях и процессах;
- повысить роль наглядности в учебном процессе;
- удовлетворить запросы, желания и интересы студентов;
- освободить преподавателя от части технической работы, связанной с контролем и коррекцией знаний;
- наладить эффективную обратную связь;
- организовать полный и систематический контроль, объективный учет успеваемости.

Учебные мультимедийные презентации



Формы и место использования мультимедийной презентации (или даже отдельного ее слайда) на уроке зависят от содержания этого урока, цели, которую ставит преподаватель. Тем не менее, выделяют некоторые общие, наиболее эффективные приемы применения таких пособий:



- **При изучении нового материала.** Позволяет иллюстрировать разнообразными наглядными средствами. Применение особенно выгодно в тех случаях, когда необходимо показать динамику развития какого-либо процесса.
- **При закреплении новой темы**
- **Для проверки знаний** Компьютерное тестирование – это самопроверка и самореализация, это хороший стимул для обучения, это способ деятельности и выражения себя.
- **Для углубления знаний, как дополнительный материал к урокам.**

- **При проверке фронтальных самостоятельных работ.** Обеспечивает наряду с устным визуальный контроль результатов.
- **При решении задач обучающего характера.** Помогает выполнить рисунок, составить план решения и контролировать промежуточные и окончательный результаты самостоятельной работы.
- **Средство эмоциональной разгрузки.** Мультимедиа - программы смотрятся как видеофильм, но с возможностями вмешиваться в ход действий и вести диалог.
- **Как средство для изготовления раздаточного дидактического материала.** Персональный компьютер в руках преподавателя, в дополнении со сканером и принтером – это минитипография педагога.

Таким образом, развитие информационных технологий дает широкую возможность для изобретения новых методик в образовании, тем самым, повышая его качество и эффективность.

- **Нетрадиционные формы проведения уроков позволяют не только поднять интерес студента к изучаемому предмету, но и развивать их творческую самостоятельность, обучать работе с различными источниками знаний, а также проводить своевременный и полноценный контроль полученных знаний и умений студентов.**
- **Такие формы проведения занятий "снимают" традиционность урока, оживляют мысль. Однако необходимо отметить, что слишком частое обращение к подобным формам организации учебного процесса нецелесообразно, так как нетрадиционное может быстро стать традиционным, что в конечном счете приведет к падению у студентов интереса к предмету.**

Ребусы

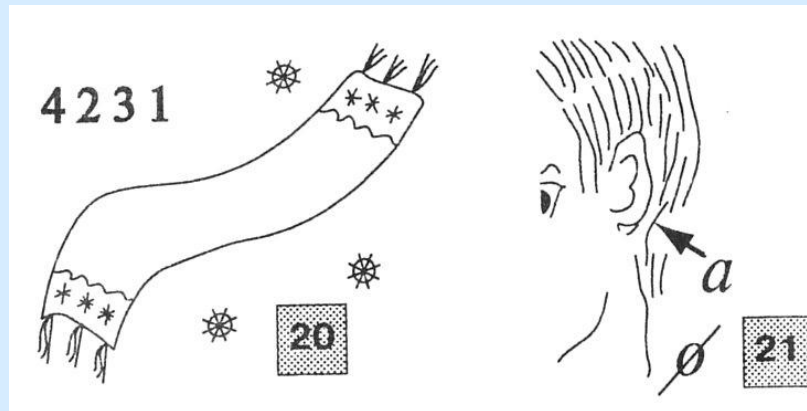


Схема приготовления рыбной котлетной массы

Чистое филе нарезают мелкими кусочками



Пропускают через мясорубку



Хлеб замачивают в молоке



Набухший хлеб, измельченное филе соединяют



Пропускают через мясорубку еще раз



Добавляют соль, перец

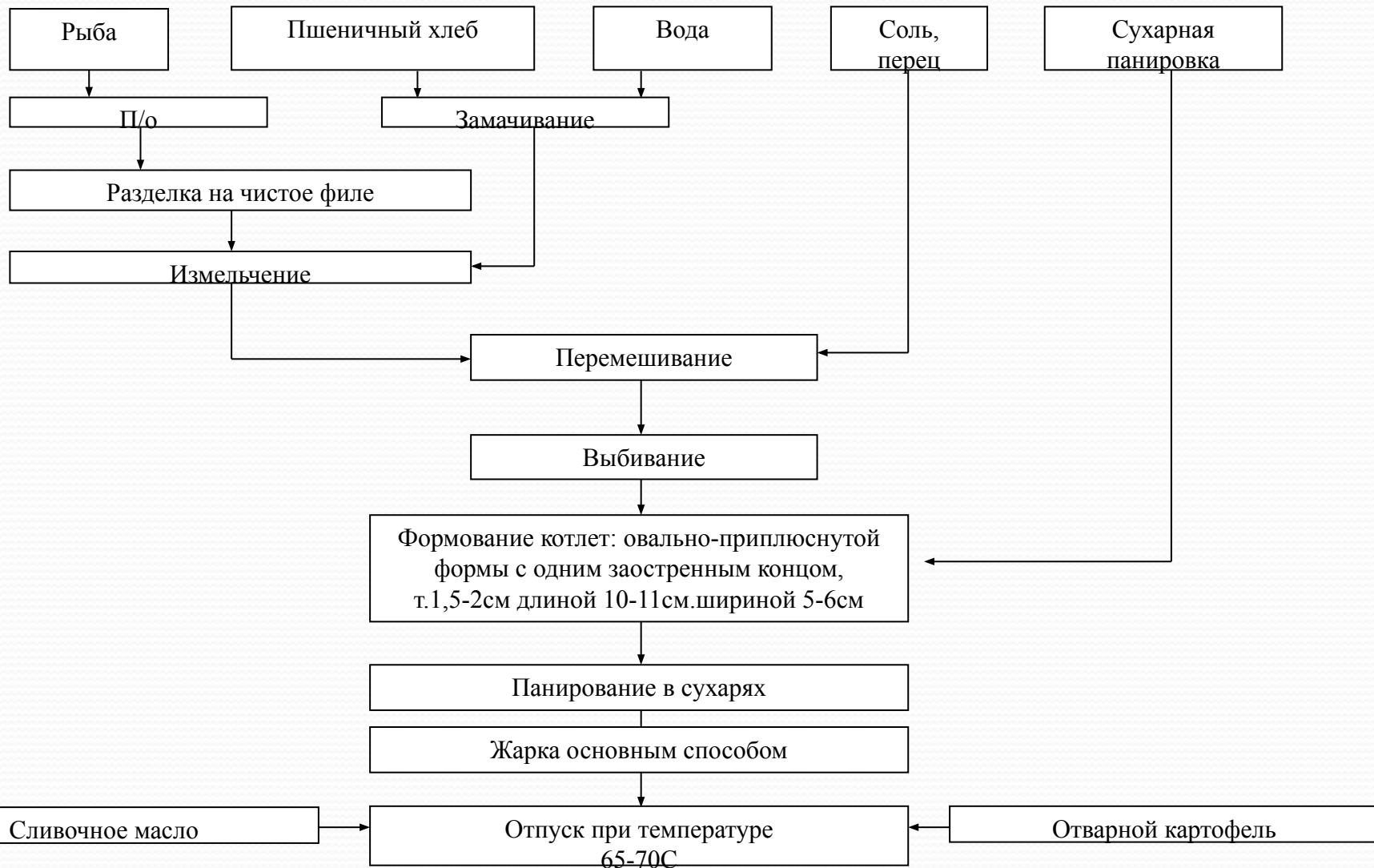


Перемешивают



Выбивают, формируют полуфабрикаты

Технологическая схема приготовления блюда: «Котлеты рыбные с отварным картофелем»





20/11/2008 12:36

Контроль знаний:

1. Запекание – это нагревание готового продукта в жарочном шкафу до образования румяной корочки
2. Запекают при температуре 180-200°С
3. Картофель протирают в горячем состоянии
4. Для связи в картофельную массу добавляют муку
5. Яйца в картофельную массу добавляют при температуре 50°С
6. Посуду для запеканок и рулетов посыпают мукой
7. Мясо в рулет добавляют нарезанное на кусочки
8. Мясо в запеканку кладут в виде сырого фарша
9. Рис для голубцов можно использовать в сыром виде
10. Капусту для голубцов нужно отварить
11. Мясной фарш для голубцов обжаривают
12. Голубцы для тушения заливают бульоном
13. Голубцы можно тушить и запекать
14. Для солянки капусту предварительно тушат
15. В состав солянки входят огурцы свежие

Проверка результатов контроля знаний:



- | | | | |
|----|-----|-----|-----|
| 1 | да | | |
| 2. | нет | | |
| 3. | да | | |
| 4. | нет | | |
| 5. | да | | |
| 6. | нет | | |
| 7. | нет | | |
| | | 8. | нет |
| | | 9. | да |
| | | 10. | да |
| | | 11. | нет |
| | | 12. | нет |
| | | 13. | да |
| | | 14. | да |
| | | 15. | нет |

$$K_y = \frac{a}{15}$$

Критерий оценок:

$K_y = 1,0$	- 15 баллов	- оценка «5»
$K_y = 0,9 - 0,75$	- 11–14 баллов	- оценка «4»
$K_y = 0,7$	- 10 баллов	- оценка «3»
$K_y = \text{меньше } 0,7$	- 9 баллов	- оценка «2»



Своя игра

«Азбука кулинарии и здоровья»

2016 год

Вопросы – сюрпризы.

«Счастливый случай» - команда получает число баллов, указанных в данном вопросе.

«Несчастный случай» - команда штрафуетя на указанное количество баллов.

«Кот в мешке» - вопрос можно отдать команде – сопернику.

«Вопрос-аукцион» - одна команда может перекупить у другой вопрос, назначив более высокую цену.

«Своя игра» - команда имеет право уменьшить или увеличить число баллов за вопрос.

«Музыкальный экспромт» - команда может взять помощь зала.

Выводы: внедрение мультимедиа технологии в образовательные процессы являются одним из ключевых моментов информатизации образования. В настоящее время мультимедиа технологии относятся к одним из наиболее динамично развивающихся и перспективных направлений информационных технологий. И мы уже не представляем себе наше образование без компьютера и мультимедиа технологий, и в темпе развития мультимедиа технологий будет идти образование, и теперь эти вещи не делимы.

Спасибо за внимание !

