

5. A video és a multimédia felhasználása az oktatásban és a nevelésben

A videofelvételek vizuális, műfaji ismérvei, az alkalmazás eszközfeltételei.

Video	AV kommunikáció, egymást erősítő ingerek
Közoktatási funkció	Tantárgyi kísérletek bemutatása, gyakorlás lehetősége, sokoldalú bemutatás, képességfejlesztés
Pedagógusképzési funkció	Szaktudományi, új módszerek, korszerű szemlélet, valós önismeret, önértékelés, képességfejlesztés, új eredmények bemutatása, pályaalkalmasság

Linearitás, nonlinearitás.

Az oktatásban használható multimédia anyagok fajtái, jellemzői.
(enciklopédikus, oktató, készségfejlesztő, játék)

Egyéni, csoportos, frontális	Több funkciót elláthat
Érzékletes, többoldalú megjelenítés	Jobb, mint a videó, mert összetettebb hatást fejt ki.
Nonlineáris-hálózatos szerkezet	Azonnal elérhető, gyors információszerzés
Hálózati és helyi multimédia alkalmazások	Ma már a hálózatokon is elérhető

Videó:

1. A vizuális információhordozó készítésének alapjai: helyes ábrázolás, tartalmi megfontolások. Mozgás, változás.
2. A beállítás kompozíciója: egyteres, kétteres, háromteres, skurz (egyteres képkivágás, az egész mégis érzékelhető), ansnitt (a lényeges bemutatás, a többi sziluett-szerű).
3. Távoli képek: óriástotál, nagytotál, totál, kistotál. Közeli képek: szekond plán, premier plán, szuper plán, inzert (részletek, nagyítás).
4. Színek: karakterisztikus, asszociatív, szimbolikus.
5. A képek szövegei: olvashatóság, áttekinthetőség.
6. Kreatív video: stúdió, vezérlőterem, videószerkesztő, keverő, hangkeverő. Felvételek: világítás állványok, kameramozgás (kocsizás, svenk, függőleges / vízszintes mozgás), lendítés, daruzás, variozás (optikai közelítés / távolítás).
7. A videofelvételek munkafázisai: tervezet, technikai, irodalmi forgatókönyv, felvétel, szerkesztés (vágás, másolás, hang alámondás), véleményalkotás.
8. A video lehetőségei az oktatásban: közoktatási, pedagógusképzési és továbbképzési funkciók: tantárgyi ismeretek elsajátítása, elmélyítése, kísérlet, gyakorlás, képességfejlesztés, pályaalkalmasság, új módszerek, korszerű szemlélet, önismeret, önértékelés.

Multimédia:

1. Gyűjtőfogalom.
2. Jellemzői:
 - 2.1. A különböző médium típusok egyidejű (szinkron), illetve egymást követő (aszinkron) használata egységes megjelenítő platformon történik.
 - 2.2. A különböző adatok tárolása, feldolgozása és megjelenítése a digitális technikák felhasználásán alapul.
 - 2.3. Számítógépes megjelenítés.
 - 2.4. A felhasználó „párbeszédet” folytat a rendszerrel, amelynek során befolyásolni képes a rendszer működését, kiválthat hatásokat és felidézhet tartalmakat (interaktivitás).
 - 2.5. Nem lineáris információ elérési és interakciós technikák használata (hipertext, hipermedia)
3. A hagyományos és az új rendszer összehasonlítása:
 - 3.1. A hagyományos audiovizuális szemléltetés során a többféle információhordozó különböző lejátszó készülékeket igényel. Az információk analóg formában állnak rendelkezésre, így a szükséges traktumok kombinálása, egymásba fűzése csaknem lehetetlen. Az egyes részinformációk külön szekvenciája következtében a bemutatni kívánt információrészlethez nehéz és időigényes hozzáférni. A különböző hagyományos média didaktikai szempontból értelmes, egyidejű kombinációja pedig körülményes és időrabló.
 - 3.2. Az interaktív multimédia rendszerek alkalmazása előrelépést jelent az eddigi oktatási szoftverekhez képest, mert – az ember-számítógép kapcsolat minősége jelentősen javult, - a többféle kód- és szimbólumrendszer használatának a lehetősége, illetve a több érzékszervre irányuló hatás következtében jobban érvényesülhetnek a különböző tanulási preferenciák, kognitív stílusok – a bemutatott traktumok megjelenése érdekes, esztétikus, életközelibb, ezáltal motiválóbb.
4. Előnyök: inspiráció, motiválás, saját ütemű tanulás, aktivitás, hatékony tanári szemléltetés.
5. A cél: az interaktív tanulás (tanár, tanuló, tananyag helyett tanuló, tanulási program, tanulási környezet).
6. A multimédia-felhasználás miatti túlzott optimizmus kerülendő.

A multimédia produktumok értékelési szempontrendszere

Multimédia-elemek értékelése

1. Üzenetközvetítés: egyszerűség, tömörség, stílus.
2. Rendszerszerűség: célok, kiválasztás, mérés.
3. Struktúra: tartalmi, elhelyezési, logikai.
4. Navigáció: áttekinthető, egyértelmű, következetes.
5. Kommunikáció-interakció: várakozás, előrelátás, végtelenség-érzet.
6. Pedagógiai-didaktika: motiváció, figyelem, önaktivitás.
7. Pszichológiai-ergonómiai: kezelhetőség, frusztráció, az önértékelés csökkenése.
8. Mediális közlés: audiovizuális formanyelv, kompozíció, interaktív rendezés.
9. Technikai kivitelezés
10. Játékoslemek
11. On-line frissítés
12. Szubjektív szempontok