

контакту між вчителем та учнями, засобом привернення та утримання їх уваги.

Історія залежить від того, для якої саме аудиторії вона призначена. В історії будь-якого виду є кілька ключових принципів, які відрізняють її від простого викладу фактів: наявність персонажа; наявність інтриги; наявність сюжету.

Отже, технологія сторітелінг охоплює комунікативну, мовну та мовленнєву компетенції школярів. Для успішної організації освітнього процесу вчитель повинен знати і пам'ятати, що кожен учень по своєму сприймає матеріал, що творче ставлення до роботи й навчання – запорука ефективного уроку. Необхідно давати дітям можливість максимально виявити свою ініціативу та творчість.

ЛІТЕРАТУРА

1. Симмонс А. Сторителлінг. Как использовать силу историй. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 272 с.

2. Сторітеллінг як ефективний варіант неформального навчання [Електронний ресурс] – Режим доступу <https://www.ar25.org/article/storitelling-yak-efektyvnyy-variant-neformalnogo-navchannya.h>

Владислав Янів,

студент 4 курсу

факультету фізико-математичної, комп'ютерної і технологічної освіти
Наук. керівник: **Г.М.Алексеева**, к.п.н. доцент (БДПУ)

ВИКОРИСТАННЯ ПРИКЛАДНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Актуальність. Зацікавленість саме до відео в навчальному процесі обумовлена науковими напрацюваннями в області педагогічного дизайну і педагогічної психології. Тому застосування програм Bandicam [1] і Sony Vegas [2] в процесі професійної підготовки майбутніх інженерів-педагогів є ефективним засобом організації їх професійного навчання.

Мета: розробки медіакурса лабораторних робіт з автоматизованих систем організаційного управління для дистанційного навчання майбутніх інженерів-педагогів засобами прикладного програмного забезпечення Bandicam і Sony Vegas [3].

Сутність дослідження. Bandicam – програма для створення скріншотів і захоплення відео з екрану монітору. Програма має два режими: «Rectangle on a screen» дозволяє виробляти знімок або відео з екрану в певному місці і певного розміру; «DirectX / OpenGL window» може записати мету, створену в DirectX або в OpenGL.

У режимі «DirectX / OpenGL window» програма відображає кількість кадрів в секунду – зеленим кольором означає, що програма готова до запису, а коли запис починається, то колір змінюється на червоний. Кількість кадрів не відображається в режимі "Rectangle on a screen".

Особливості: створення файлів дуже маленького розміру; запис

відео цілодобово безперервно; запис відео дозволом до 3840x2160; готовий формат відео для заливки на YouTube (720p / 1080p); необмежений максимальний розмір файлу (понад 3,9 GB).

Sony Vegas – це професійна програма для запису, редагування і монтажу відео і аудіо потоків. Програма має зручний інтерфейс і легка в використанні, але незважаючи на це є лідером в світі цифрового відео.

Vegas пропонує величезну кількість відео та аудіо доріжок, інструменти для обробки звуку, багатоканального введення-виведення в режимі повного дуплексу; Ресемплінг в реальному часі, автоматичного створення кросфейдів; синхронізація за допомогою MIDI Time Code і MIDI Clock; дизеринг (з нойс-шейпінгом). Для обробки звуку в реальному часі можна встановити в розрив кожної доріжки параметричний еквалайзер і компресор, що все разом дозволяє створити якісний продукт без особливої спеціальної практичної підготовки.

Постапне виконання проекту з використанням Bandicam і Sony Vegas:

1. запустити Bandicam і вибрати екранний режим запису;
2. вибрати режим запису "Повний екран";
3. почати запис натиснувши кнопку "REC", після закінчення виконання роботи натиснути "REC";
4. для того щоб знайти записане відео натиснути "Відкрити папку виведення";
5. запускаємо Sony Vegas натискаємо комбінацію клавіш Ctrl + O і відкриваємо в тільки-що записане відео;
6. далі редагуємо відео, вирізаємо непотрібні моменти, видаляємо звукову доріжку, при бажанні додаємо якийсь музичний супровід і конвертуємо відео. Так-так як відео будуть завантажуватися в інтернет, щоб мати можливість пересилати його, рекомендується вибрати Internet HD 720. перходе в File (Файл) -> Render As ("Перевести в ...") вибираємо групу MaintConcept AVC / ACC і Internet HD 720 і натискаємо Render;
7. після закінчення рендеру для відкриття папки з відео потрібно натиснути "Відкрити папку".

Переваги: комфортність; студенти знайомляться з програмами, які можуть знадобитися в професійної діяльності; підвищується мотивація і інтерес до вивчення ПО; економія часу для вивчення програми; підвищується якість навчання [3].

Основні висновки. В ході виконання проекту було розроблено комплекс лабораторних робіт з автоматизованих систем організаційного управління для дистанційного навчання майбутніх інженерів-педагогів засобами прикладного програмного забезпечення Bandicam і Sony Vegas. Застосували інтегровану функцію "Захоплення зображення" в програмі Bandicam в зв'язку з тим, що ця функція захоплює зображення в форматі WEBM, для чого нам знадобилася ще програма Sony Vegas.

ЛІТЕРАТУРА

1. Chupeau B. et al. Impact of screencasting on video temporal synchronization //Image Processing (ICIP), 2016 IEEE International Conference on. – IEEE, 2016. – С. 3912-3916.

2. Campos F. A. D. et al. Energy demands in taekwondo athletes during combat simulation //European Journal of Applied Physiology. – 2012. – Т. 112. – №. 4. – С. 1221-1228.

3. Видеркер М. А., Заживнова О. А., Романов В. В. Применение технологии скринкастинга в разработке электронных учебных пособий //Образовательные технологии и общество. – 2013. – Т. 16. – №. 1.