

позволяющей использовать иностранный язык как средство профессионального и межличностного общения.

1. Панина, Т. С. Современные способы активизации обучения: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова // Под ред. Т. С. Паниной. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 176 с.

2. Ильин, Е. П. Мотивация и мотивы / Е. П. Ильин. – СПб.: Питер, 2006. – 501 с.

## **ПОТЕНЦИАЛ МОДЕЛИ WEB 3.0 В РЕАЛИЗАЦИИ СОВРЕМЕННОГО УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

*Волков В.А., преподаватель  
кафедры межкультурных  
коммуникаций*

В настоящее время проблема использование сетевых методов обучения требует своего научного осмысления и практического решения, поскольку именно образовательная структура призвана реализовать высокий потенциал каждой личности, развить ее способность быть конкурентоспособной в современном мире. В связи с этим возникает острая проблема развития медиатехнологий и формирования готовности к применению медиатехнологий, которые могут помочь решить обозначенные проблемы. Мы согласны с мнением С. Витвицкой, что «сегодня традиционная система подготовки себя требует значительных доработок, поэтому возникла потребность в формировании новой парадигмы современного педагогического образования» [1, с. 153].

Одним из возможных векторов дополнения к современным методам обучения является сетевая модель Web 3.0, которая путем включения студентов в творческую учебно-профессиональную деятельность позволяет решить конкретные проектные педагогические задачи.

В этом отношении весьма перспективным является опыт Белорусского государственного технологического университета. Дисциплина «Медиакоммуникации» рассчитана на 64 часа: 32 часа аудиторных занятий и 32 часов самостоятельной работы. Он состоит из 2 модулей, каждый из которых завершается одним из видов итогового контроля.

На лабораторных занятия студенты проводят детальный анализ семантической паутины и электронного обучения. Раскрывается сущность применения медиатехнологий и мультимедиа в учебном процессе. На лабораторном занятии они знакомятся с принципами разработки электронного продукта.

На лабораторных занятиях студенты учатся поиску релевантной (достоверной) информации в сети Интернет и формализовывать то или иное явление или процесс в современном медиaprостранстве. Также студенты знакомятся с основными понятиями в области медиа и электронного обучения.

На лабораторных и практических занятиях активно использовались LMS, в частности Moodle и Atutor, а также социальная сеть Edmodo. Во время выполнения студентами курсовых работ и проектов, руководители использовали систему Asana, что значительно упростило процесс корректировки, рецензирования и контроля за процессом выполнения и обеспечило возможность обратной связи без физического присутствия студента. Активно применялись тематические форумы и MOOC системы для выполнения самостоятельной работы. Это способствовало формированию у студентов устойчивой мотивации применять медиатехнологии во время обучения, а также в дальнейшей профессиональной деятельности.

На лабораторном занятии студенты ознакомились с основными принципами построения игр учебного назначения, а также с примерами использования геймификации. После изучения данной темы дисциплины студенты получили содержательные знания по основным учебным концепциям, основанных на применении медиатехнологий, а также возможностей применения геймификации в учебном процессе.

На лекционном занятии магистранты знакомятся с разнообразными платформами для обучения, в частности Moodle, Edmodo и др., получают исчерпывающую информацию об особенностях таких систем, функциональные возможности, назначение, способы применения и прочее. Отдельным блоком рассказывается о социальных сетях, которые созданы для поддержки учебного процесса. Приводится их классификация, основные характеристики, преимущества и недостатки по сравнению с учебными средами. Основной целью лабораторных занятий является настройка и ознакомление с интерфейсом LMS Moodle и Atutor, работа в системе, а также самостоятельное создание студентами определенного курса. После ознакомления с этой темой у студентов была сформирована устойчивая система знаний и умений, необходимых для применения платформ управления социальными сетями в будущей деятельности.

Для стимулирования и мотивирования учебной деятельности на этом этапе подготовки нами применялись деловые (имитационные и операционные) игры. Деловая игра – это моделирование реальной деятельности в специально созданной проблемной ситуации. Она является «средством и методом подготовки и адаптации к трудовой деятельности и социальных контактов», методом активного обучения,

который способствует достижению конкретных целей, структурирование системы деловых отношений участников; ее конструктивными элементами являются проектирование реальности, конфликтность ситуации, активность участников, соответствующий психологический климат, межличностное и межгрупповое общение, решение сформулированных в начале игры проблем [2].

Имитационные игры на занятиях имитируют деятельность какой-либо организации, предприятия, учебно-воспитательного заведения. Могут имитировать события, конкретную деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана) и условия, в которых происходит событие (зал заседаний, кабинет руководителя). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета событий, содержит описание структуры и назначения процессов и объектов, которые их имитируют. Операционные игры помогают отработать выполнение конкретных операций, например, методики организации и проведения тренинговых занятий. Игры этого вида проводят в условиях, имитирующих реальность.

Обдумывая ход проведения деловой игры, мы учитывали следующие ее признаки:

1. приближенность к жизни. В ситуации предоставлялась информация о реальной задаче;

2. роли, которые были выбраны студентами, определялись выбранной ситуацией;

3. участники деловой игры действуют не индивидуально, а коллективно, действия одного участника игры вызывают ответную реакцию другого, которая обуславливает определенный ответ партнера;

4. участники игры приходят к самостоятельному решению, которое определяется ситуацией и взглядами самого студента: как организовать конкретную прикладную задачу средствами медиатехнологий;

5. наличие системы группового и индивидуального оценивания деятельности участников игры. Каждый участник игры в зависимости от исполнения заданной роли оценивается преподавателем;

Таким образом, применение деловой игры с учетом вышеназванных признаков способствовало активизации деятельности студентов процессе формирования готовности к применению медиатехнологий в будущей деятельности.

Средствами интеграции модели Web 3.0 в образовательный процесс служили такие сетевые средства обучения как видеоконференции и вебинары. На лабораторных занятиях студенты используют систему проведения вебинара, проводя вебинар между собой. Таким образом, у студентов формируется четкое понимание роли видео в учебном процессе, а также практические навыки собственной записи и воспроизведения видео в различных режимах.

На лекционных занятиях обобщаются вопросы относительно применения медиатехнологий в учебном процессе, предоставляются практические рекомендации и советы, касающиеся особенностей правильного размещения и представления информации. Описывается методика создания онлайн ресурсов, их ключевые аспекты.

Отметим, что полученная компетентность по применению медиатехнологий использовалась студентами при написании курсового проекта. В частности, студенты посещали тематические форумы, общались между собой, применяя информационные технологии, использовали LMS Moodle и MOOC системы, такие как Prometheus, Coursera, Edx и другие; предоставляли руководителям отчеты в системах управления учебными задачами, что обеспечило возможность обратной связи.

Поэтому формирование готовности будущих специалистов к применению медиатехнологий в профессиональной деятельности является сложным и разносторонним действием, эффективность которого повышается благодаря применению комплекса методов и подходов в процессе построения модели подготовки и реализации методики ее внедрения.

---

1. Витвицкая, С. С. Педагогическая подготовка студентов в условиях уровневого образования: [монография] / С. С. Витвицкая. – Житомир: «Полесье», 2015. – 416 с.

2. Ортынский, В. Л. Педагогика высшей школы: учеб. пособие. [Для студ. высш. учеб. закл.] / В. Л. Ортынский. – М.: Центр учебной литературы, 2009. – 472 с.

## **ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ИЗУЧЕНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО РЕПЕРТУАРА» НА КАФЕДРЕ НАРОДНО-ИНСТРУМЕНТАЛЬНОГО ТВОРЧЕСТВА БГУКИ**

*Волынец Е.Н., преподаватель  
кафедры народно-  
инструментального творчества*

Главной целью и в то же время средством обучения музыканта является музыкальное произведение. Умение убедительно раскрыть его образное содержание и создать собственную исполнительскую интерпретацию – это задача любого исполнителя, а воспитать это качество в ученике – это одна из главных задач педагога, требующая планомерного освоения педагогического репертуара.

В этой связи важной составляющей образовательного процесса подготовки педагога-музыканта в области инструментального искусства является учебная дисциплина «Изучение педагогического