

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ФАКУЛЬТЕТА ИНФОРМАЦИОННО-ДОКУМЕНТНЫХ КОММУНИКАЦИЙ БГУКИ

*Ю. Н. Галковская, кандидат педагогических наук, доцент,
декан факультета информационно-документных коммуникаций
учреждения образования «Белорусский государственный
университет культуры и искусств»*

Аннотация. В статье проанализирован опыт использования инновационных педагогических и цифровых технологий в образовательной деятельности факультета информационно-документных коммуникаций Белорусского государственного университета культуры и искусств, приведены примеры активизации учебно-познавательной деятельности студентов преподавателями различных кафедр. Названы технологии, получившие наибольшее распространение при проведении лекционных, практических, семинарских занятий. Перечислены результаты научной работы на тему «Исследовать тенденции и пути развития библиотечно-информационного образования в век цифровых технологий», реализованной в 2022 г. Отмечена актуальность повышения квалификации профессорско-преподавательского состава в области цифровых образовательных технологий.

Ключевые слова: факультет информационно-документных коммуникаций, высшее образование, образовательный процесс, педагогические технологии, инновационные технологии, цифровые технологии.

THE USE OF INNOVATIVE PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF THE FACULTY OF INFORMATION AND DOCUMENT COMMUNICATIONS OF THE BELARUSIAN STATE UNIVERSITY OF CULTURE AND ARTS

*Y. Halkowskaya, PhD in Pedagogy, Associate Professor,
Dean of the Faculty of Information and Document Communications
of the Educational Establishment «The Belarusian State University
of Culture and Arts»*

Abstract. The article briefly analyzes the experience of using innovative pedagogical and digital technologies in the educational activities of the Faculty of Information and Document Communications of the Belarusian State University of Culture and Arts. The author gives examples of the

activation of educational and cognitive activity of students by teachers of various departments, names the technologies that are most widely used during lectures, practical, seminars. The author cites some results of the scientific work on the topic «Investigate the trends and ways of development of library and information education in the age of digital technologies», which was implemented in 2022. The article notes the relevance of professional development of teaching staff in the field of digital educational technologies.

Keywords: Faculty of Information and Document Communications, higher education, educational process, pedagogical technologies, innovative technologies, digital technologies.

В настоящее время широта внедрения инновационных педагогических технологий в образовательную деятельность рассматривается в качестве важнейшего индикатора адаптивности образовательных систем и их готовности обеспечить новое качество профессиональной подготовки в современных социально-экономических условиях.

Актуальность использования инновационных педагогических технологий в образовательной деятельности обуславливается несколькими факторами:

- цифровизацией образования: согласно «Концепции цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019–2025 годы» [2] стоят задачи по созданию республиканской информационно-образовательной среды, в рамках которой будет формироваться инфраструктура, нормативно-правовое обеспечение, образовательные сервисы, ресурсы и платформы нового цифрового образования;

- усилением практической подготовки в учреждениях высшего образования через расширение применения инновационных образовательных технологий (Письмо Министерства образования от 20.08.2021 № 03-01-18/7310/дс «Об организации образовательного процесса в учреждениях высшего образования в 2021/2022 учебном году») [3], где отмечается, что необходимо расширить применение инновационных образовательных технологий, в частности, эвристического обучения, кейс-технологий;

- ухудшением санитарно-эпидемиологической ситуации в Беларуси в 2020–2022 гг.

Подготовка специалистов для документно-информационной сферы Беларуси осуществляется факультетом информационно-документных коммуникаций (ФИДК) учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (БГУКИ). Данный факультет является одним из старейших центров подготовки кадров для библиотек, музеев, организаций, работающих с документами, музейными коллекциями, информационными ресурсами (история развития факультета берет начало в 1944 г.).

На ФИДК функционируют 6 кафедр. Три общенаучные кафедры филологического и социально-гуманитарного профилей – кафедра социально-гуманитарных дисциплин (СГД), кафедра белорусской и зарубежной филологии (БЗФ), кафедра русского языка как иностранного (РКИ). Три выпускающие кафедры: по специальности 1-23 01 11 Библиотечно-информационная деятельность (по направлениям) – кафедра информационно-аналитической деятельности (ИНАД), кафедра информационных ресурсов и коммуникаций (ИРК); по специальности 1-23 01 12 Музейное дело и охрана историко-культурного наследия (по направлениям) – кафедра историко-культурного наследия.

Перечень применяемых преподавателями кафедр педагогических технологий варьируется от специфики преподаваемых учебных дисциплин и решаемых педагогических задач. В целом, кафедрами факультета используются следующие педагогические технологии: интерактивного обучения (диалоговые формы), проблемного, контекстного, перевернутого обучения, учебно-исследовательской деятельности, коммуникативные и другие. Значительное число лекционных занятий проводится с использованием презентаций, с включением в них фото-, видео-, графических и текстовых материалов, среди видов лекционных занятий выделяются лекция-беседа, лекция-дискуссия. В частности, по учебным дисциплинам «Теория информации и коммуникации», «Психолого-педагогические основы библиотечной деятельности» применяется технология перевернутого обучения, или «перевернутый класс» (flipped classroom), предполагающая самостоятельную внеаудиторную подготовку студентов к лекции через систему рекомендованных учебных и научных текстов, визуальных материалов для последующей совместной проработки с преподавателем в условиях аудиторного занятия. При преподавании учебной дисциплины «Музеи зарубежных стран» используется технология активного обучения, когда лекторами выступают и преподаватель, и студент.

При проведении семинаров и практических занятий широкое распространение получили: учебная дискуссия, кейс-метод, проектный метод, ролевые игры, имитации, деловые игры, викторины, симуляция профессиональной деятельности, тестовые задания, творческие задания (филворды, кроссворды, ребусы, оценка утверждений и др.). В частности, учебные дисциплины «Обслуживание пользователей библиотек» и «Управление образовательными проектами» построены на использовании проектных технологий. Студенты разрабатывают индивидуальные и групповые проекты, которые реализуются в библиотеках г. Минска, социальных сетях. В рамках учебной дисциплины «Библиотечно-библиографическое краеведение» студентами заочной формы обучения подготовлен и реализован проект «Краеведческий книжный челленж», который был освещен в белорусских периодических изданиях. В рамках учебных дисциплин «История музейного дела», «Теория и методика му-

зейного дела» также применяются проектные технологии: например, подготовка студентами музееведческого тезауруса или биографического словаря музейных деятелей. В рамках учебной дисциплины «Основы научно-фондовой и научно-исследовательской работы музеев» используется моделирование проблемных ситуаций. По дисциплинам «Теория информации и коммуникации», «Введение в специальность» активно используются интеллектуальные онлайн-игры соревновательного характера Kahoot.

Кафедра РКИ при работе с иностранными студентами широко применяет интерактивные методы, выстраивая свою работу как взаимосвязанный процесс обучения чтению, письму, аудированию, говорению. Текст рассматривается как важнейшая единица обучения, при этом используется интерактивное чтение, направленное чтение, применяются различные комбинации коммуникативно-активных и интерактивных технологий работы с текстом в аудитории.

Преподаватели кафедры БЗФ в процессе преподавания иностранных языков обеспечивают выполнение заданий в classroom.google.com, широко используют потенциал ролевой игры как инструмента моделирования устного языкового общения, метод погружения с применением программных продуктов Lingualeo, Duolingo, LingQ, FluentU, Rosetta Stone и др. На занятиях литературного модуля используется синтез традиционных и инновационных методов, направленных на креативное развитие личности студента: проводятся конкурсы на самый интересный отзыв о художественном произведении, на лучший рисунок к произведению, готовятся виртуальные экскурсии по музеям, биографическим местам жизни авторов, проводятся видео-встречи, а также занятия в формах литературного турнира, литературно-музыкальных композиций, литературных диспутов, инсценировок отрывков из произведений (с использованием аудио- и видеоматериалов).

В образовательном процессе используются мультимедийные и аудиовизуальные средства, при проведении учебных занятий применяются различные программные продукты: Zoom, Moodle, Viber, Skype и др. Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) широко используются при проведении различных форм учебных занятий в периоды ухудшения санитарно-эпидемиологической ситуации и перевода учебных групп на обучение с использованием ИКТ.

В 2021 г. на ФИДК в рамках выполнения научно-исследовательской работы «Исследовать тенденции и пути развития библиотечно-информационного образования в век цифровых технологий» [1] (в соответствии с планом научных исследований и разработок общегосударственного, отраслевого назначения, направленных на научно-техническое обеспечение деятельности Министерства культуры Республики Беларусь, на 2021 г., № госрегистрации 20210844) проведено сплошное анкетирование штатных преподавателей библиотечно-

информационных дисциплин, которое позволило комплексно проанализировать востребованность в образовательном процессе современных цифровых технологий, изучить готовность профессорско-преподавательского состава к внедрению новых педагогических технологий, цифровых обучающих систем и др. В опросе приняли участие 20 преподавателей с общим стажем от 14 до 55 лет (средний общий стаж 33 года), научно-педагогическим стажем от 5 до 48 лет (средний научно-педагогический стаж 25 лет), в т. ч. 1 доктор наук, 13 кандидатов наук, 6 преподавателей без научной степени. Результаты анкетирования показали, что более 90 % преподавателей используют ссылки на ресурсы сети Интернет в программах и учебно-методических комплексах, размещают основные образовательные материалы по своим дисциплинам в открытом доступе (репозиторий БГУКИ), используют интернет-ресурсы в процессе проведения лекций и практических занятий. Значительное количество респондентов (80 %) используют гибридную форму информационно-консультативного сопровождения образовательного процесса путем рассылок по электронной почте, организации групп в Viber для решения оперативных вопросов (40 % делают это на постоянной основе). Менее распространены использование систем поддержки дистанционного обучения Moodle, Google Classroom (15 % – на постоянной основе, 45 % – редко), разработка авторских аудио-, видеолекций, размещение их в открытом доступе (5 %). Среди средств электронного обучения, используемых в настоящее время в преподавании, лидируют электронные презентации, тесты, электронные образовательные ресурсы. Сравнительно реже преподаватели используют медиаресурсы в социальных сетях (30 % – на постоянной основе, 55 % – редко), онлайн-конференции, лекции и мастер-классы (30 % – постоянно, 50 % – редко), дистанционные дискуссии (25 % – постоянно, 50 % – редко). Системы интерактивного опроса, программы-тренажеры не находят достаточного применения в образовательном процессе, их используют на постоянной основе около 10 % преподавателей.

Анализ использования инновационных педагогических и цифровых технологий в образовательной деятельности ФИДК позволяет заключить, что наряду с активным использованием педагогических технологий инновационного характера, дидактический потенциал дистанционных средств обучения и цифровых образовательных ресурсов реализован на данный момент не полностью (около 30 % преподавателей уверенно владеют цифровыми технологиями и адаптивно применяют их в ходе решения различных дидактических задач). Это актуализирует задачу повышения квалификации профессорско-преподавательского состава в области цифровых образовательных технологий, создания мультимедийного образовательного контента и его размещения в сетевых системах обучения.

1. Исследовать тенденции и пути развития библиотечно-информационного образования в век цифровых технологий: отчет о НИР (заключ.) / рук. темы Ю. Н. Галковская ; Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – [Минск], 2021. – 490 с. – № госрегистрации 20210844.

2. Концепция цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019–2025 годы [Электронный ресурс]: утв. Министром образования Респ. Беларусь, 15 марта 2019 г. – Режим доступа: https://drive.google.com/file/d/1T0v7iQqQ9ZoxO2IIwR_OlhqZ3rjKVqY-/view. – Дата доступа: 12.04.2022.

3. Об организации образовательного процесса в учреждениях высшего образования в 2021/22 учебном году / М-во образования Респ. Беларусь. – Минск, 2021.

УДК 659.137.11(476)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЕМА PRODUCT PLACEMENT В БЕЛОРУССКОМ ИГРОВОМ КИНЕМАТОГРАФЕ

Е. В. Голикова-Пошка, кандидат искусствоведения, доцент, старший научный сотрудник отдела экранных искусств государственного научного учреждения «Центр исследований белорусской культуры, языка и литературы Национальной академии наук Беларуси»

Аннотация. Статья посвящена приему скрытой рекламы в белорусском игровом кинематографе, социальной рекламе и пропаганде. Во многих современных художественных кинолентах используется прием product placement (ввод в канву повествования неявной (скрытой) рекламы с коммерческими, пропагандистскими, социальными целями). Благодаря широкому распространению кинематографа использование в нем рекламы, прямо или косвенно воздействующей на покупательскую способность посредством ненавязчиво предлагаемой продукции или услуг, органично вписанных в сюжет фильма, производители имеют возможность манипулировать зрителями (покупателями), буквально заставляя их приобретать товары, продемонстрированные в фильме. Product placement органично вписывается в канву кинофильма, аудиовизуального произведения, компьютерной игры, выступая своеобразным атрибутом «правильной» (успешной, богатой) жизни. Нередко персонажи фильмов открыто произносят названия различных марок или брендов, акцентируют внимание зрителей на слоганах, демонстрируют лейблы, логотипы, стремясь показать рекламируемый продукт с наиболее привлекательной стороны.