

A demo version of this system implementation can be found at the following web-sites:

prosopon.yaroshevich.com

prosopon.studentweb.ccю

#### LITERATURE

1. **Khutorskoy A. V.** Methodology of personality-oriented education. How to teach everyone differently?: Teacher's Manual. M.: VladoPress, 2005.

2. **Yaroshevich, A. O.** Software complex of personality-centered education support ATutor. ENGINEERING- PEDAGOGICAL EDUCATION: PROBLEMS AND PATHS OF DEVELOPMENT//International research and practice conference. Minsk, May 16–17, 2013. p.69. [http://mrk-bsuir.by/ru/system/files/lib/\\_2.pdf](http://mrk-bsuir.by/ru/system/files/lib/_2.pdf)

3. **Boethius.** “The Consolation of Philosophy” and other essays. M., 1990, p. 172.

4. <https://www.britannica.com/science/spatial-memory>.

5. **Johnson, E.; Adamo-Villani, N.** (2010). "A Study of the Effects of Immersion on Short-term Spatial Memory". Engineering and Technology. 71: 582–587.

## СКРАЙБИНГ КАК ИННОВАЦИОННАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ СОВРЕМЕННОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

**Яскевич Светлана Владимировна**

**Маковская Елена Вадимовна**

**Лиходед Оксана Александровна**

Белорусский государственный университет, Институт бизнеса, Минск  
yaskevich@sbmt.by e.makouskaya@sbmt.by oksanalikhoded@mail.ru

Скрайбинг (от английского «scribe» - набрасывать эскизы или рисунки) в последнее время завоевывает все большую популярность в различных сферах человеческой деятельности: рекламе, бизнесе, маркетинге и др. Авторы статьи позиционируют использование скрайбинга в современном учреждении образования, как инновационную образовательную технологию, направленную на повышение результативности обучения.

Скрайбинг – это рассказ просто о сложном с помощью анимированной истории. Руководствуясь позициями педагогического дизайнера [1], важно понимать, что использование мультимедийных материалов в электронном обучении должно придерживаться принципа «мультимедиа не ради мультимедиа, а мультимедиа ради достижения педагогической цели». Поэтому, во-первых, важно понять почему скрайбинг – это хороший инструмент в обучении. Во-вторых, в каких ситуациях и как рекомендуется его использовать.

Начнем с примера. Допустим, необходимо разъяснить смысл пословицы «Трусливый друг опаснее врага». С чего начать объяснение? А если объяснить нужно маленькому ребенку? А если этому ребенку 5 лет?

Скорее всего, целесообразно придумать историю, которая наглядно продемонстрирует смысл этой поговорки на конкретном примере. В качестве действующих лиц задействовать ровесников ребенка. А ситуацию, в которую они попали, подобрать такую, которая может произойти с вашим непонятливым малышом в любой момент. Таким образом, когда необходимо что-то объяснить быстро и доходчиво, то лучше всего это удастся с помощью примера в виде рассказанной истории – а это и есть скрайбинг.

Чтобы придумать историю, необходимо проделать огромную работу, т.е. войти в контекст:

- Выделить персонажей: героя истории, его врага и его трусливого друга.

- Смоделировать ситуации: когда мы врага опасаемся и когда мы попадаем в ситуацию – трусливый друг в трудную минуту испугался и нас подвел.

- Разрешить возникшее противоречие – показать идеальную модель настоящего друга.

В результате, придумывая эту историю, мы вышли за рамки того, что непосредственно прочли в тексте поговорки – мы выделили смыслы и передали их. Таким образом, главное предназначение скрайбинга именно в передаче смыслов в доступной форме. Поэтому скрайбинг может активно использоваться в обучении с целью:

- передачи информации в легко воспринимаемой форме;
- формирования умения выделять смысл предложенной информации.

Второе умение достаточно актуально для современного человека, так как сегодня большинству людей свойственно поверхностное мышление, когда восприятие окружающего мира происходит в режиме «смотрю на дом — вижу дом». А для того, чтобы понимать смысл, нужно выходить за рамки того, что видим. В этом случае задание создать скрайбинг позволяет формировать очень нужную сегодня компетенцию, причем нужную не для конкретного вида деятельности, а для процесса научения в целом. Ведь, чтобы создать скрайбинг мы начинаем именно с диагностики смыслов. Мы пытаемся расшифровать то или иное, понятие/явление/процесс, выделяем контекст и устанавливаем значимые взаимосвязи, затем переходим к поиску изменений, возникающим в связи с объектом нашей истории. Так появляется сценарий скрайбинга.

Далее идет анимирование созданной истории. Что это дает? Во-первых, это очень удобная форма для взаимодействия с сознанием. Ведь построение визуального образа – картинка – не только отлично управляет вниманием, но и вызывает неподдельный интерес.

Помимо этого звуковое сопровождение истории позволяет выстроить визуальные якоря для смысла каждой фразы. Это происходит на стадии

озвучивания, когда мы каждой произносимой фразе ставим в соответствие: либо объект из контекста, либо взаимосвязь, либо изменение связей и контекста. Таким образом, мы получаем скрайбинг – достаточно короткую и емкую конструкцию, которая транслирует не просто визуальные образы и звуки, а быстро доносит нужные смыслы.

Можно говорить о том, что создание скрайбинга — это тренировка для мозга: человек тренирует свой мозг системно мыслить и видеть взаимосвязи, у него пропадает поверхностный взгляд на окружающее, он открывает для себя новые возможности.

В настоящее время роль современного преподавателя заключается не в передаче знаний, а в создании условий, в которых человек будет учить себя сам, т.е. в организации обучения студента. В этом случае задание «создать скрайбинг» является одной из действенных технологий по организации познавательной деятельности обучающихся. Тематикой для создания скрайбинга может являться, например:

- объяснение сложных терминов, процессов, явлений;
- демонстрация результатов работы групповых проектов;
- популяризация социальных проектов;
- презентация стартапов;
- донесение своей идеи и др.

Таким образом, можно говорить о скрайбинге, как об инновационной образовательной технологии в обучении, позволяющей тренировать мышление и являющейся результативной формой организации интерактивной работы обучающихся.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. **Instructional design.** From Wikipedia, the free encyclopedia [Electronic resource] / Mode of access: [https://en.wikipedia.org/wiki/Instructional\\_design](https://en.wikipedia.org/wiki/Instructional_design). – Date of access: 07.03.2018

## **TEACHING THEORY OF INFORMATION TO STUDENTS WHO HAVE NONMATHEMATICAL SKILLS DOMINATING**

**Yaroshevich Andrey Olegovich**

Belarusian State University, School of Business, Minsk  
ao@yaroshevich.com,

The essence of the Multiple Intelligences Theory by the Harvard University professor Howard Gardner consists in that every person has different skills [1]. Some have mathematical, others have linguistic skills prevailing, still others have a knack for communication or a talent for music. The Classical School bases itself upon the linguistic and mathematical ones, while the