

давания и обучения в течение всего курса; 4) полезность для усвоения материала инновационных методов обучения; 5) эффективность общения преподавателя и студентов (15 мин. внеаудиторного времени).

Примеры, подтверждающие образовательные результаты, доступны по ссылкам:

https://padlet.com/sveta_har/uzoobncuv9po

<https://edujourn.bsu.by/mod/assign/view.php?id=3169>

https://docs.google.com/forms/d/1vDP0oMGyYtfmd_YmFj-6egD4Yr3OJ667kElIfAWUy-k/edit

<https://edujourn.bsu.by/course/view.php?id=154#section-6>.

Выполняя предложенные задания, каждый студент получает возможность осуществить лично-значимые открытия в области развития современной медиасферы для подрастающего поколения, продемонстрировать многообразие взглядов и мнений о перспективах и проблемах деятельности детских СМИ в условиях трансформации медиапредпочтений современных детей, творчески самореализоваться в процессе создания собственного образа медиапотребителя, а также поиска индивидуального решения исследовательских, творческих, социальных и коммуникационных задач.

КРЕАТИВНЫЕ МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН ДЛЯ ГУМАНИТАРНЫХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

И. П. Шибут

*Белорусский государственный университет,
ул. Кальварийская, 9, 220004, г. Минск, Республика Беларусь,
shybut.iryana@gmail.com*

В статье отражены результаты участия автора в программе повышения квалификации «Технологии эвристического обучения в высшей школе: «Методика обучения через открытие: как обучать всех по-разному, но одинаково».

Ключевые слова: информационно-коммуникационные технологии; задания проектного типа; эвристические методы; дистанционные образовательные технологии.

CREATIVE METHODS IN TEACHING OF TECHNOLOGICAL DISCIPLINES FOR THE HUMANITIES

I. P. Shybut

*Belarusian State University,
9, Kalvariyskaya Str., 220004, Minsk, Republic of Belarus
Corresponding author: I. P. Shybut (shybut.iryana@gmail.com)*

The article reflects the results of the author's participation in the advanced training program «Technologies of Heuristic Learning in Higher Education»: «Methods of learning through discovery: how to train everyone differently, but equally».

Key words: information and communication technologies; project-type tasks; heuristic methods; distance learning technologies.

Серьезные трансформации во всех сферах современного общества, обусловленные развитием информационных и коммуникационных технологий, не только кардинально изменили структуру, способы функционирования средств массовой коммуникации и каналы распространения информации, но и привели к значительным трансформациям в самой профессии специалиста, работающего с информацией. Для развития творческих умений студентов 1 курса факультета журналистики специальности «Информация и коммуникация» автором используются креативные методики обучения, сочетающие эвристические методы, задания проектного типа и дистанционные образовательные технологии.

Идея авторской методической разработки заключается в том, что студентам предлагается продумать концепцию проекта будущего сайта для компании, которая занимается... (чем занимается и как называется компания – необходимо придумать самостоятельно). В круг реальных объектов действительности, предлагаемых студенту для изучения, вошли: основные этапы разработки и проектирования макета шаблона веб-ресурса (цель создания и задачи, дизайн сайта и его элементов), понятия и определения теории дизайна, основные материалы и инструменты дизайнера, фундаментальные принципы теории дизайна [1]. В качестве целеполагания студент может выбрать для себя одну из наиболее значимых целей: рассказать интересно целевой аудитории о том, что меня волнует, узнать для себя что-то новое об использовании технологий визуально-информационного дизайна, попробовать себя в новой

роли (дизайнера сайта, фотографа, автора текста), вдохновиться, создать наброски интересного проекта.

На этапах проектной работы студентам предлагается: описать тематику сайта; описать цель и задачи будущего ресурса; записать понятия, которые должны характеризовать впечатления посетителей сайта (описать прилагательными, какие эмоции должен испытывать пользователь при посещении сайта этой компании: дружественный, деловой, надежный, стабильный и т. д.); выбрать цвета и сочетания цветов, характеризующие эти понятия; придумать логотип и анимированный баннер; продумать шрифт для заголовков, основных текстов; разработать макет шаблона сайта с помощью графического редактора. Шаблон должен содержать придуманный логотип, баннер, выбранные шрифты и фирменные цвета.

Один из базовых инструментов мультимедийного дизайна «цвет» (восприятие цвета, сочетаемость цветов) изучается на аудиторном занятии, построенном на основе эвристического диалога. Изучив теоретические аспекты и характеристики инструмента «цвет», студенты должны ответить на ряд вопросов преподавателя:

– Какое настроение, какие ощущения вызывает у вас каждый из семи цветов радуги?

– Как каждый цвет на вас воздействует (вы расслабляетесь, раздражаетесь, в вас просыпается интерес к содержимому или, наоборот, становится скучно)?

– Почему опытные дизайнеры утверждают, что подбор цветового решения должен быть подобен созданию тончайшей парфюмерной композиции, где добавление каждого нового элемента обусловлено его сочетаемостью с остальными, а его количество точно отмерено и взвешено?

В процессе организованного педагогом эвристического диалога, демонстрации и сравнения полученного образовательного продукта с культурно-историческим аналогом и обобщения образовательного продукта студенты определяют образ сайта, основную идею, на которой будет построен весь имидж проекта, составляют основу для будущего цветового решения сайта с заданными характеристиками [2].

Затем во время управляемой самостоятельной работы студентам предлагается придумать и разработать логотип и анимированный текстовый баннер. Для работы над этим этапом можно предварительно посмотреть разработанные преподавателем видеоуроки, ссылки на которые размещены на Образовательном портале БГУ, а также восполь-

зоваться ЭУМК по данной учебной дисциплине, размещенным в электронной библиотеке БГУ [3].

Во время интернет-занятия студенты выполняют задание открытого типа: в соответствии с выбранной ранее темой и концепцией разрабатывают макет шаблона сайта с помощью графического редактора. Шаблон необходимо загрузить на Образовательный портал БГУ с помощью элемента *Семинар*, который позволяет накапливать, просматривать, рецензировать, комментировать и взаимно оценивать работы. Устанавливаются сроки начала и окончания представления работ (фаза представления работ). Затем студентам необходимо выполнить коммуникативное задание посредством интернет-ресурсов: в рамках УСР оценить еще по 3 других работы. Работы назначаются в СДО Moodle случайным образом. Устанавливаются сроки начала и окончания оценивания работ (фаза оценивания). На итоговом занятии проходит защита проектов. Во время защиты преподавателем и аудиторией осуществляется анализ наиболее и наименее удачных фрагментов содержания и оформления. Студентам предлагается осуществить рефлексию своей деятельности по определенному алгоритму. Итоговая оценка выставляется с учетом разработанных критериев оценивания.

Оценивая полученный опыт с позиции самореализации студента, автор полагает, что в достаточно большой степени удалось заинтересовать всех. Студенты отмечали, что узнали для себя много нового. Сделана попытка увидеть в знакомом содержании новые элементы. Опробованы новые методы и формы организации работы. Процесс обучения был живым, творческим, интересным как для студентов, так и для преподавателя. Несомненными плюсами являются свобода выбора индивидуальной цели, отсутствие неправильных ответов, возможность коллективного обсуждения полученных результатов, в том числе и при помощи интерактивных ресурсов.

В полном объеме с методической разработкой можно ознакомиться на Межвузовском портале «Методология, содержание, практика креативного образования» [2].

Библиографические ссылки

1. *Шибут И. П.* Мультимедийные технологии коммуникации: учебная программа учреждения высшего образования по учебной дисциплине для специальности 1-23 01 07 Информатика и коммуникация. Минск : БГУ, 2020 [Электронный ресурс]. URL: <https://elib.bsu.by/handle/123456789/244828> (дата обращения: 01.09.2020).

2. Шибут И. П. Использование эвристических методов в преподавании дисциплины «Мультимедийные технологии коммуникации» // Межвузовский портал «Методология, содержание, практика креативного образования» [Электронный ресурс]. URL: <http://didact.bsu.by/item/Shibut1> (дата обращения: 04.09.2020).
3. Шибут И. П. Мультимедийные технологии коммуникации: учеб.-метод. комплекс. Минск : БГУ, 2014. 1 электронный оптический диск. ISBN 978-985-566-111-6 [Электронный ресурс]. URL: <http://elib.bsu.by/handle/123456789/123672> (дата обращения: 01.09.2020).

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК ОСНОВА ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОБУЧАЮЩИМИСЯ СОБСТВЕННОГО РЕАЛЬНОГО ПРОДУКТА

И. П. Шибут

*Белорусский государственный университет,
ул. Кальварийская, 9, 220004, г. Минск, Республика Беларусь,
shybut.iryna@gmail.com*

В статье представлен авторский опыт внедрения в учебный процесс занятий проектного типа для студентов специальности «Информация и коммуникация» факультета журналистики Белорусского государственного университета.

Ключевые слова: коммуникативная компетентность; веб-ресурс; Образовательный портал БГУ; проектная деятельность.

PROJECT ACTIVITIES AS A BASIS FOR STUDENTS TO CREATE THEIR OWN REAL PRODUCT

I. P. Shybut

*Belarusian State University,
9, Kalvariyskaya Str., 220004, Minsk, Republic of Belarus
Corresponding author: I. P. Shybut (shybut.iryna@gmail.com)*

The article describes the author's experience of implementing project-type classes for students of the specialty «Information and communication» of the