

Балыкіна, А.М. Магчымасці выкарыстання адукацыйнай тэхналогіі ІТ-праекта ў выхаванні студэнтаў / *А.М. Балыкіна, І.Л. Грыбко* // *Идеологическая и воспитательная работа в учреждениях высшего образования [Электронный ресурс]: традиции и инновации : материалы заоч. науч.-метод. конф., 15–17 мая 2013 г. – Минск : РИВШ, 2013. – С. 315-319.*

А.М. Балыкіна, І.Л. Грыбко
БДУ, Мінск

Магчымасці выкарыстання адукацыйнай тэхналогіі ІТ-праекта ў выхаванні студэнтаў

Развіццё сучаснага інфармацыйнага грамадства вызначае актуальнасць выхаваўчай і ідэалагічнай складаючай у навучальным працэсе. Аднак правядзенне вуканакіраваных мерапрыемстваў выхаваўчага і ідэалагічнага характару часам выклікае ў студэнскай аўдыторыі пратэстныя настроі, абумоўленыя фармалізацыяй падобнай дзейнасці. Новыя інфармацыйныя тэхналогіі даюць магчымасць пераадоліць гэтую праблему і больш цесна спалучыць набыццё і засваенне ведаў студэнтамі з фарміраваннем грамадскай пазіцыі, духоўных і сацыяльных каштоўнасцяў асобы.

Мадэль адукацыі, арыентаваная на асобу, патрабуе адаптацыі новых ідэй, новых тэхналогій і практык да навучальнага працэсу. Задача выкладчыка – арганізаваць самастойную пазнавальную дзейнасць студэнтаў, навучыць здабываць веды і ўжываць іх на практыцы. Для вырашэння гэтай задачы неабходны тэхналогіі, якія дазваляць атрымаць самастойна веды з разнастайных крыніц, сістэматызаваць атрыманыя веды, сфарміраваць уласную пазіцыю, аргументавана адстойваць яе, выкарыстоўваць раней набытыя веды ў якасці метада для атрымання новых ведаў.

Засваенне і абагульненне гатовых ведаў пры такой мадэлі выступае не мэтай, а адным з сродкаў інтэлектуальнага развіцця асобы. Інтэлектуальнае і маральнае развіццё моладзі набывае ўсё большае значэнне для нашага грамадства, якому неабходны самастойныя, творчыя, крытычна думачыя асобы.

Сярод разнастайных педагагічных інавацый, якія спрыяюць паспяховаму вырашэнню гэтых задач, вылучаюцца наступныя:

- модульнае навучанне;
- тэхналогія фарміравання крытычнага мыслення;
- праектны метада;
- групавая дзейнасць (collaborative or cooperative learning);
- навучэнне праз тэхналогію “кейсаў” (пакет задач для прыняцця рашэнняў);
- адукацыя на падставе сацыяльнага ўзаемадзеяння і некаторыя іншыя [13, с. 15].

Сярод адукацыйных тэхналогій, якія спрыяюць раскрыццю творчага патэнцыялу студэнтаў, фарміраванню ўласнай грамадскай пазіцыі, набыццю навыкаў навуковай працы, станоўчым чынам вылучаецца метада праектаў [4, с. 194].

Метада праектаў узнік у другой палове XIX ст. у ЗША, і спачатку выкарыстоўваўся ў сельскагаспадарчых школах, а пазней быў пераняты агульнаадукацыйнымі ўстановамі. Вытокі метада праектаў звязаны з вучэннем амерыканскага філосафа і педагога Дж. Д’юі і яго вучня і паслядоўніка В.Х. Кіпатрыка. Падмуркам адукацыйных праграм яны лічылі вопыт, практычную дзейнасць вучня, заснаваных на яго інтарэсах і існуючай рэчаіснасці. У пачатку XX ст. аб метадазе праектаў ужо ведалі і ў Расійскай дзяржаве. Так, у 1905 г. група даследчыкаў пад кіраўніцтвам педагога С.Т. Шацкага пачала актыўна выкарыстоўваць метада праектаў у практычнай дзейнасці. Некаторы час у 1920-я гады гэты метада прымяняўся і савецкай адукацыйнай сістэмай, але потым ад яго адмовіліся. У сучасных умовах інфармацыйнага грамадства цікавасць да метада праектаў павялічылася. Работа з праектамі займае значнае месца ў сістэме вышэйшай адукацыі, дазваляе студэнту атрымаць веды, якія не дазваляюць набыць традыцыйныя метады навучання. З пункту гледжання педагагічных

тэхналогіі праект павінен мець практычную запатрабаванасць, вырашаць у той ці іншай ступені актуальныя праблемы, дазваляць студэнту вучыцца ў адпаведнасці са сваімі здольнасцямі, садзейнічаць развіццю творчай дзейнасці [6, с. 120].

Асновай адукацыйнага праекта з'яўляецца самастойная мэтанакіраваная даследчая дзейнасць студэнта. У выніку такой тэхналогіі студэнт атрымлівае навыкі планіравання навуковай дзейнасці і выканання задач праблемнага характара, выкарыстоўвання агульнанавуковых метадаў пазнання.

Метад праектаў выступае перспектыўнай адукацыйнай тэхналогіяй з пункту гледжання арганізацыі самастойнай і каманднай працы студэнтаў у межах асобнай тэмы, праблемы вывучаемай дысцыпліны. Пашыраецца поле дзейнасці студэнтаў: праектаванне, кіраванне, арганізацыя, праграмаванне і інш [12, с. 6]. Метад праектаў можа выступать альтэрнатывай, а можа дапаўняць традыцыйную лекцыйна-семінарскую сістэму адукацыі.

Метад ІТ-праектаў, сярод іншых інавацый, шырока і даволі паспяхова прымяняецца на гістарычным факультэце Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта. Метад ІТ-праектаў – адукацыйная тэхналогія, якая ўяўляе сістэму прыёмаў і спосабаў авалодання пэўнымі практычнымі і тэарэтычнымі ведамі праз дэталёвую распрацоўку праблемы. Завяршае гэту дзейнасць пэўны практычны вынік (праект), які афармляецца тым ці іншым чынам [8, с. 15].

Сярод іншых інфармацыйных тэхналогіяў метадаў ІТ-праектаў для падрыхтоўкі будучых гісторыкаў вылучаецца шэрагам прывабных характарыстык. Па-першае, ён спрыяе яркаму, эмацыянальнаму ўспрыманню інфармацыі. Па-другое, значна пашырае кола гістарычных крыніц (у тым ліку, відэа-, аўдыякрыніц), якія вывучае студэнт. Па-трэцяе, істотна паглыбляе веды студэнтаў па асобным тэмам, праблемам курса, робіць атрыманне такім шляхам веды больш устойлівымі і асэнсаванымі.

У паспяховасці вынікаў прымянення гэтага метада вялікую ролю адыгрывае ўзровень узаемадзеяння выкладчыка і студэнтаў на розных этапах падрыхтоўкі і рэалізацыі праектаў. Акрамя таго, неабходна ўлічваць ступень аб'яднання, з'яднанасці малой групы студэнтаў, іх здольнасць да калектыўнай працы, а таксама асабістую зацікаўленасць студэнтаў у будучых выніках працы, што ў нейкай меры можа стымулявацца з боку выкладчыка.

Працяглы вопыт прымянення ІТ-праектаў ў адукацыйным працэсе на гістарычным факультэце дазваляе зрабіць пэўныя высновы. Большасць ІТ-праектаў, выкананых студэнтамі, з'яўляецца калектыўнымі. Індывідуальныя праекты, тым больш паспяхова рэалізаваныя, сустракаюцца даволі рэдка. У асноўным гэта з'ява абумоўлена неабходнасцю вылучыць шмат часу на пошук інфармацыйнага матэрыялу, ілюстрацый і інш., сістэматызацыю, афармленне самога праекта. Калектыўная дзейнасць дазваляе студэнтам не толькі скараціць час выканання праекта, але дазваляе выканаць заданне больш грунтоўна, творча, а таксама суаднесці сваё бачанне тэмы з меркаваннямі іншых ўдзельнікаў групы. Пераважная частка праектаў, выкананых студэнтамі, мае інфармацыйны ці даследчы характар. З прадметна-змястоўнага боку асноўную частку складаюць манапраекты, прысвечаныя розным гістарычным тэмам, але сустракаюцца і міждысцыплінарныя праекты па гуманітарным навукам.

Важным этапам праектнай дзейнасці з'яўляецца выбар тэмы і вызначэнне мэты праекта. Паспех будучай працы залежыць ад удалага спалучэння навуковых захапленняў студэнтаў і зместу вучэбнай дзейнасці. Практыка паказала ўстойлівы інтарэс студэнтаў да выканання ІТ-праектаў ваеннай і героіка-патрыятычнай тэматыкі. Сярод эфектыўна рэалізаваных праектаў гэтай тэматыкі варта ўзгадаць Flash-дэманстрацыю «Грунвальдская бітва», даследчы праект «Беларусь в годы Первой мировой войны» [11, с. 138], электронныя вучэбныя дапаможнікі «Брестская крепость – страницы истории» [16], «Минское гетто», «Беларусь в годы Великой Отечественной войны» [1, с. 20; 7, с. 152]. Высокай застаецца цікавасць студэнтаў да перыяду Вялікай Айчыннай вайны. Аб гэтым яскрава сведчаць падрыхтаваныя студэнтамі пад кіраўніцтвам выкладчыкаў грунтоўныя праекты: электронныя адукацыйныя рэсурсы «Политика геноцида немецких оккупационных властей на территории Беларуси» [9, с. 159], «Антыфашысцкі супраціў на Беларусі (1941-1944 гг.)», электронныя

каталогі «Анимированные карты Великой Отечественной войны», «Герои Советского Союза. Партизаны и подпольщики Беларуси», інтэрактыўная інфаграфіка «Битвы Великой Отечественной» у Macromedia Flash, медыакалекцыя «Линии времени “Великая Отечественная война в контексте Второй мировой войны: хроника событий”» [3], HTML-даведнік WinCHM v4.23 «Беларусь в годы Великой Отечественной Войны», Flash-карта «Партизанские отряды и соединения на территории Беларуси», комплекс інтэрактыўных картографічных, гульнявых заданняў і заданняў на развіццё крытычнага мыслення праз чытанне і пісьмо (кластэр, фішбоўн, хайку, сінквэйн) «Операция Багратион» і іншыя.

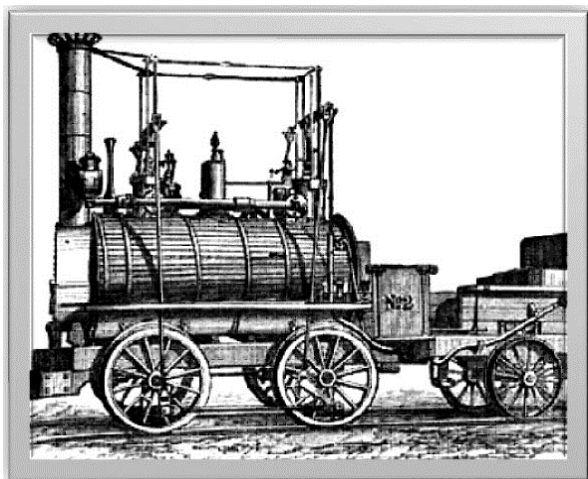
Дэталёвая распрацоўка кожнай тэмы дазваляе студэнтам знайсці, вылучыць, сістэматызаваць вялікі інфармацыйны і даведачны матэрыял, стварыць візуальнае эмацыянальнае ўспрыманне праекту. Напрыклад, у Flash-дэманстрацыі «Грунвальдская бітва» прадстаўлены схемы і карты розных этапаў знакамітай бітвы, змешчаны інфармацыйны матэрыял з розных крыніц аб падзеях Вялікай вайны з Ордэнам. У праекце змешчаны цікавы і разнастайны ілюстрацыйны матэрыял, у тым ліку, аб рэканструкцыі бітвы.

Аб магчымасцях ІТ-праектаў у ажыццяўленні навукова-даследчай дзейнасці і ваенна-патрыятычным выхаванні студэнтаў яскрава сведчыць электронны навучальны дапаможнік «Брестская крепость – страницы истории». Праект дае магчымасць пазнаёміцца з вялікім і разнастайным інфармацыйным матэрыялам аб абароне і гісторыі крэпасці. У дапаможніку прадстаўлена 16 карт, інтэрактыўная карта крэпасці, змешчана 12 дакументальных крыніц. Істотна ўзбагацілі праект шматлікія фатаздымкі ўдзельнікаў гераічнай абароны, а таксама 427 розных ілюстрацый па тэме праекта. Узмацняюць эмацыянальнае ўспрыманне праекта 7 відэафрагментаў, відэафільм, успаміны абаронцаў крэпасці і відавочцаў гэтых падзей. Такое шматмернае вывучэнне тэмы істотна пашырыла веды студэнтаў аб Вялікай Айчыннай вайне, акрамя таго студэнты атрымалі навыкі работы з разнастайнымі гістарычнымі крыніцамі. Рэалізаваны праект, безумоўна, яскрава сведчыць аб асабістай грамадзянскай пазіцыі аўтараў да разглядаемай праблемы.

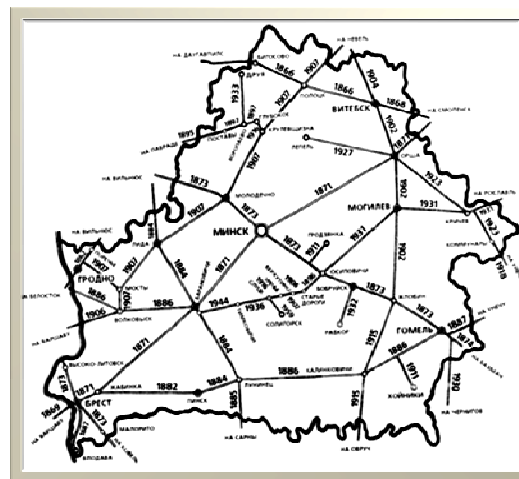
Вывучэнне гісторыі немагчыма без выхавання пачуцця павагі да мінулага свайго народу, яго культурных і маральных каштоўнасцяў. Прыемна адзначыць, што побач з гераіка-патрыятычнай і ваенна-патрыятычнай тэматыкай значную цікавасць сярод студэнцкай моладзі выклікаюць ІТ-праекты, прысвечаныя розным аспектам нацыянальнай гісторыі. Вызначальнымі рысамі такіх праектаў выступаюць багаты ілюстратыўны матэрыял, арыгінальныя ідэі ў афармленні праекта, заўважнае пазітыўнае стаўленне да разглядаемай праблемы. У такіх праектах выкарыстоўваецца шмат матэрыялаў падрыхтаваных непасрэдна самімі студэнтамі: ўласныя фатаздымкі архітэктурных аб'ектаў і рэчаў інтэр'ера, запісаныя аўдыя- і відэаматэрыялы. Тэматыка ІТ-праектаў па нацыянальнай гісторыі вельмі разнастайная. Яна ахоплівае пытанні этнічнага, сацыяльнага і эканамічнага жыцця народа, канфесійную і палітычную гісторыю Беларусі, развіццё мастацкай культуры, музыкі.

Вялікую цікавасць уяўляюць выкананыя па тэхналогіі ІТ-праектаў электронныя вучэбныя дапаможнікі (ЭВД) «Шедевры иконописи Беларуси XII – XVIII вв.», «Развитие железных дорог в Беларуси во второй половине XIX – начале XX века» [5, с. 183], «Кірмашы Беларусі», «Замковое строительство Беларуси XIII – XVII вв.» [2, с. 397], адукацыйна-асветніцкія праекты «Православная архитектура Беларуси», «Роль одежды в обрядах белорусов (конец XIX – начало XX вв.)», «Вытворчасць шкла на Беларусі ў XVIII ст.», мультымедыяныя даведачнікі «Мужской костюм высших слоев общества ВКЛ», «Костелы Западной Беларуси», «Гатычная архітэктурна Вялікага княства Літоўскага», «Культурное наследие Минска: история и современность» [14, с. 28]; радавод Вялікіх Князёў Літоўскіх у канструктары радаводаў «Kith and Kin Pro V3», электронны каталог «Дворцовая архитектура Беларусі» [10, с. 401], электронная калекцыя гарадской сімволікі «Гражданская геральдика Беларусі», электронны адукацыйны рэсурс «Беларуская культура: “нашаніўскі” перыяд (1906-1915 гг.)», электронныя дапаможнікі «Гісторыя і літаратура Беларусі ў 20 – 30 - я гг.

XX ст», «Живопись Беларуси XIX в.», электронны адукацыйна-забаўляльны праект «Батлейка» і іншыя.



Рыс. 1. Паравоз «Блюхер»



Рыс. 2. Мапа жалезных дарог Беларусі

ЭВД «Развіццё жалезных дарог у Беларусі ў другой палове XIX – пачатку XX ст.»

Маляўнічы праект «Шэдэвры іконописи Беларусі XII – XVIII вв.» дае магчымасць візуальнага знаёмства з 75 абразамі – выбітнымі помнікамі беларускай школы ікананісцы XV – XVIII ст. Акрамя таго, праект прапаноўвае грунтоўны тэрміналагічны слоўнік, імяны паказальнік, альбом карт цудадзейных абразоў і датаваных помнікаў жывапісу. У мэтах замацавання ведаў, атрыманых ад праекта, былі падрыхтаваны звыш 500 чатырохузроўневых тэставых заданняў.

Междысцыплінарны праект «Кірмашы Беларусі» гаворыць не толькі аб гісторыі кірмашовага гандлю ў Беларусі, але таксама аб фарміраванні і стане купецкага саслоўя, гандлёвых шляхах і абаротах, прадметах гандлю. Кірмашы разглядаюцца таксама як сацыяльны і культурны феномен у жыцці беларускага народу. Матэрыялы праекта красамоўна распавядаюць аб кулачных бойках, выступленнях скамарохаў і прадстаўленнях вярцапаў, што адбываліся пад час кірмашоў. У праекце змешчаны інтэрактыўная карта кірмашоў Беларусі, шмат табліц і ілюстрацый, літаратурныя і мемуарныя крыніцы аб развіцці гандлю. Праект багата аздоблены. Асноўны матэрыял удала дапоўнены відэафрагментамі, тэматычным музычным афармленнем. У мэтах самакантролю і замацавання матэрыялу прапанаваны заданні рознай складанасці, у тым ліку, у форме гульні. Падобныя праекты выклікаюць добрыя ўраджанні, задавальненне вынікамі працы саміх студэнтаў. Трэба адзначыць, што ІТ-праекты па нацыянальнай гісторыі выклікаюць зацікаўленасць, і лепшыя з іх шырока выкарыстоўваюцца ў арганізацыі вучэбнага працэса ў школах, на розных факультэтах БДУ, а таксама ў іншых вузах. Шэраг праектаў, у тым ліку створаных студэнтамі, паспяхова дэманстраваліся на рэспубліканскіх адукацыйных выставах, міжнародных семінарах і канферэнцыях.

Вялікая ўвага ў БДУ накіравана на фарміраванне пачуцця павагі да гісторыі роднага ўніверсітэта і яго традыцый. Да 90-годдзя БДУ калектывам выкладчыкаў і супрацоўнікаў быў падрыхтаваны навучальны дапаможнік «Універсітэтазнаўства», да якога метадам ІТ-праектаў зроблены электронны дадатак [17]. Электронны рэсурс складаецца з некалькіх раздзелаў: электронны вэб-паказчык персаналій, стужка часу (электронная стужка часу), вэб-галерэя (інтэрактыўны паказ слайдаў у фарматах HTML і 3D), замацаванне і кантроль (230 тэставых заданняў і 18 картаграфічных заданняў), электронны вэб-даведнік сістэмы вышэйшай адукацыі Рэспублікі Беларусь, тэматычная прэзентацыя па ўніверсітэтах Еўропы, электронная кніга з вучэбным матэрыялам. Таксама быў створаны дыдактычны модуль сайта Музея гістарычнага факультэта Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта. Ён складаецца з тэматычнага матэрыяла залаў музея з графічным суправаджэннем, адукацыйнага модулю-

гульні з элементамі рэлаксацыі (адукацыйныя скрыжаванкі, інтэрактыўная тэст-мазаіка і іншыя) [15, с. 179].

У сучасны перыяд адбываецца праца над электронным вучэбным праектам “Архітэктурныя шэдэўры Беларусі”. У праект плануецца ўключыць звыш ста выдатнейшых помнікаў дойлідства Беларусі XI–XX ст. Прэкт адлюстроўвае сакральнае дойлідства, абарончую архітэктурную, грамадзянскае і мемарыяльнае будаўніцтва. Кожны архітэктурны аб’ект будзе прадстаўлены ў СНМ-даведніку, 3D-галерэі, хранастужцы, gif-анімацыі, відэа. Рэалізацыя праекта разлічана на некалькі гадоў. У 2012 – 2013 навучальным годзе адбываецца збор і афармленне матэрыялаў аб архітэктурнай спадчыне Гродзенскай вобласці.

Выкарыстанне метаду ІТ-праектаў на гуманітарных факультэтах мае некаторыя рызыкі і абмежаванні: ступень авалодання сучаснымі інфармацыйнымі тэхналогіямі і ўзровень тэарэтычнай падрыхтоўкі студэнтаў, нізкая ступень камунікацыйных сувязяў унутры малай студэнцкай групы, створанай для выканання праекта. Між іншым, папярэдняя прапрацоўка гэтых рызыкаў, дакладнае вызначэнне тэмы і зместу праекта, выкарыстоўванне творчага патэнцыялу студэнтаў дае шырокія магчымасці прымянення метада ІТ-праектаў як у адукацыйнай, так і выхаваўчай дзейнасці. ІТ-тэхналогіі дазваляюць удала спалучаць адукацыйную, інфармацыйную і выхаваўчую складаючыя ў навучальным працэсе. Праца над ІТ-праектамі спрыяе ўмацаванню ўнутры моладзевага калектыва камунікацыйных сувязяў, заснаваных на сумеснай інтэлектуальнай працы, стварае магчымасці для раскрыцця творчага патэнцыялу асобы і больш поўнай рэалізацыі навуковых інтарэсаў студэнтаў. Спалучэнне метада ІТ-праектаў з нацыянальнай, ваеннай, культурнай тэматыкай айчынай і сусветнай гісторыі дазваляе эфектыўна праводзіць не толькі адукацыйную дзейнасць, але і выхаванне студэнтаў. Значнай матывацыяй для рэалізацыі ІТ-праектаў з’яўляецца высокі ўзровень запатрабаванасці такога роду адукацыйнага прадукту ва ўстановах адукацыі. Шмат якія праекты па нацыянальнай гісторыі, ваеннай, героіка-патрыятычнай тэматыцы былі ўкаранены ў установы адукацыі Рэспублікі Беларусь.

Спісак літаратуры

1. Актуальные проблемы в изучении и преподавании общественно-гуманитарных наук (дисциплин): материалы II (Второй) Междунар. науч. конф., Витебск, 1-2 дек. 2011г. / ВФ УО ФПБ «Междунар. ун-т «МИТСО»; редкол.: В.А. Космач [и др.]. – Витебск, 2011. – 480 с.
2. Ананевич, Е.А. Кейс–технологии дистанционного обучения (на примере исторических дисциплин) / Е.А. Ананевич, М.Д. Ахрамович // Дистанционное обучение – образовательная среда XXI века: Материалы IV Междунар. науч.-метод. конф., Минск, 10–12 нояб. 2004 г. / Беларус. гос. ун-т инфор-ки и радиоэлект-ки; редкол.: М.П. Батура [и др.]. – Минск, 2004. – С. 396–398.
3. Балыкина, Е.Н. Использование мультимедиа-коллекции линий времени в процессе самостоятельной работы студентов при изучении истории Великой Отечественной войны / Е.Н. Балыкина, О.В. Бригадина, С.М. Блашко // Инновационные подходы в исторических исследованиях: информационные технологии, модели и методы, инф. бюллетень Асоц. «История и компьютер» № 38: материалы Междунар. XIII конф. Ассоциации «История и компьютер», Москва, 21-23 сент. 2012 г. / Москов. гос. ун-т, Асоц. «История и компьютер»; редкол.: Л.И. Бородкин [и др.]. – М., 2012. – С. 185–186.
4. Балыкина, Е.Н. Проектные технологии – ведущие технологии становления профессиональной компетентности историка-педагога / Е. Н. Балыкина // Инф. бюллетень Асоц. «История и компьютер», № 34: материалы X конф. АИК, Москва, 12–14 мая 2006 г. /Изд-во Тамбовского ун-та; редкол.: Л. И. Бородкин [и др.]. – М., 2006. – С. 194–196.
5. Балыкина, Е.Н. Электронное учебное пособие «Развитие железных дорог Беларуси»: психолого-педагогические аспекты» /Е.Н. Балыкина, И.Л. Грибко, О.Н. Боровская //

Технологии информатизации и управления: сб. науч. ст. / Белорус. гос. ун-т; редкол.: П.А. Мандрик (отв. ред.) [и др.]. – Минск, 2009. – С. 182–187.

6. Балыкина, Е.Н. Электронные учебные материалы СНИЛ «История и компьютер» Белгосуниверситета в контексте проектного обучения / Е.Н. Балыкина, Д.Н. Бузун // Инф. бюллетень Ассоц. «История и компьютер» № 33. / Москов. гос. ун-т; редкол.: Л.И. Бородин, И.М. Гарскова. – М.: Азбука, 2006. – С. 118–139.

7. Высшая школа: проблемы и перспективы: материалы 10 Междунар. науч.-метод. конф., Минск, 10 нояб. 2011 г.: в 2 ч. / РИВШ – Минск, 2011. – Ч. 2. – 318 с.

8. Горлицкая, С.И. Проектно-компьютерное обучение / С.И. Горлицкая // Компьютерные инструменты в образовании. — 2001. — № 5. — С. 15–25.

9. Докунова, Е.Н. Методы устной истории на примере опроса бывших детей-узников фашизма в электронном образовательном проекте «Политика геноцида германо-фашистских оккупационных властей на территории Беларуси (1941–1944 гг.)» / Е.Н. Докунова // Состояние и развитие методологических исследований в исторической науке Республики Беларусь и Российской Федерации: сб. науч. ст. / ГрГУ им. Янки Купалы; редкол.: А.Н. Нечухрин (отв. ред.) [и др.]. — Гродно, 2008. — С. 159–162.

10. Кандыба, И.А. Электронные учебные материалы для дистанционного обучения (на примере темы «Дворцовая архитектура Беларуси») / Кандыба И.А., Докунова Е.Н. // Дистанционное обучение – образовательная среда XXI века: Материалы IV Междунар. науч.-метод. конф., Минск, 10–12 нояб. 2004 г. / Белорус. гос. ун-т инфор-ки и радиоэлект-ки; редкол.: М.П. Батура [и др.]. – Минск, 2004. – С. 401–403.

11. Кандыба, И.А. Электронный ресурс «Беларусь в годы Первой мировой войны» как пример использования методологического подхода при создании образовательных проектов / И.А. Кандыба // Состояние и развитие методологических исследований в исторической науке Республики Беларусь и Российской Федерации: сб. науч. ст. / ГрГУ им. Янки Купалы; редкол.: А.Н. Нечухрин (отв. ред.) [и др.]. — Гродно, 2008. — С. 138–144.

12. Метод проектов: сб. науч.-метод. ст. / Центр проблем разв-я обр-я БГУ, РИВШ БГУ; редкол.: М.А. Гусаковский (общ. ред.) [и др.]. – Минск, 2003. – 240 с.

13. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е.С. Полат [и др.]; под ред. Е.С. Полат. — М.: «Академия», 2003. — 272 с.

14. Скакун, Л.С. Модель содержательного и программного элементов электронного путеводителя «Культурное наследие Минска: история и современность» / Л.С. Скакун [и др.] // Новые технологии в образовании. – 2005. – № 4. – С. 28–32.

15. Скакун, Л.С. Обучающий ресурс сайта музея исторического факультета белорусского государственного университета / Л.С. Скакун // Применение новых технологий в образовании: материалы XVI Междунар. конф., Троицк, 28–29 июня 2005 г. / МОО Фонд нов. технол. в образ-и «Байтик». – Троицк, 2005. – С. 179–180.

16. Трусов, А.М. Электронное средство обучения «Брестская крепость – страницы истории» / А.М. Трусов // Информационные технологии в общем среднем образовании [Электронный ресурс]: материалы Республ. науч.–практ. конф., Минск, 11–12 дек. 2008 г. — Электрон. дан. и прогр. (330 Мб).– Минск, 2009. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

17. Яновский, О.А. Проектная деятельность студентов в процессе создания электронного приложения к учебно-методическому пособию «Университетоведение» / О.А. Яновский, Е.Н. Балыкина // Инновационные подходы в исторических исследованиях: информационные технологии, модели и методы. Инф. бюллетень Ассоциация «История и компьютер» [Электронный ресурс]. – 2013. – № 38. – Режим доступа: <http://www.aik-sng.ru/node/78>. – Дата доступа: 13.01.2013.