

Учебный раздел «Архитектурное макетирование» на подготовительном довузовском курсе не рассчитан на глубокое изучение этого предмета, систематические и всесторонние знания по макетированию учащиеся получают в вузе.

Для решения этих задач необходимо: разработать положение «Школа юных архитекторов», в котором четко определить цели и задачи обучения, структуру и содержание программы обучения; определить длительность обучения в школе молодого архитектора; провести информационную работу с целью популяризации деятельности этой школы; организовать на базе художественно-графического факультета несколько школ, объединенных одной целью – поиска талантливой креативной молодежи.

Заключение. Таким образом, довузовская подготовка учащихся в «Школе юных архитекторов» выводит процесс обучения на качественный уровень, позволяющий освоить (изучить) предлагаемый материал по архитектурному макетированию, выполнить

запланированный комплекс упражнений и заданий на макетирование архитектурных сооружений.

Проведенная апробация созданной программы по архитектурному макетированию показало эффективность разработанной методики, способствующей совершенствованию довузовской подготовки на ХГФ.

Так, учебный раздел «Архитектурное макетирование» будет помогать формированию у учащихся «Школы юных архитекторов» интереса к изучению основ макетирования архитектурных сооружений, сделает для них полученные знания нужными и востребованными при дальнейшем обучении.

ЛИТЕРАТУРА

1. Калмыкова, Н. В. Макетирование в учебном проектировании / Н. В. Калмыкова. – М.: Изд-во «Университет», 2003.
2. Киселева, Т. Ю. Основы архитектурной композиции / Т. Ю. Киселева, Н. Г. Стасюк. – М.: Архитектура-С, 2004.
3. Метленков, Н. Ф. Архитектура / Н. Ф. Метленков, А. В. Степанов. – М.: Архитектура-С, 2004.

Поступила в редакцию 08.02.2018 г.

УДК 378.147.88:004.92

Интерактивная модель графического самообразования студентов

Воробьева А. А., Беженарь Ю. П.

Учреждение образования «Витебский государственный университет имени П. М. Машерова», Витебск

Динамично развивающаяся система образования ставит перед преподавателями задачу изменения традиционных форм и методов преподавания, а также образовательной модели в целом. Это обусловлено уменьшением аудиторных часов на изучение дисциплин, что приводит к увеличению объема материала, отводимого на самостоятельное изучение. Поэтому возникает необходимость создания новой обучающей модели, посредством которой студенты смогут воспринимать новую и сложную учебную информацию путем самоподготовки и самоконтроля, то есть будет основываться на самообразовании студентов при изучении графических дисциплин. При формировании данной системы нужно будет учитывать использования как традиционных методов и средств преподавания графических дисциплин, так и инновационных, с применением информационно-коммуникационных технологий и интернет-ресурсов. В статье определено понятие интерактивной модели графического самообразования студентов, указаны ее признаки, такие как целостность, информационная полнота, мобильность, ориентированность на индивидуальные качества студента. Выявлены целевой, содержательный, учебно-методический и оценочно-результативный компоненты данной модели, а также выделены основные, дополнительные и вспомогательные блоки каждого компонента. Установлены принципы отбора и структурирования учебного материала по графическим дисциплинам, включенного в каждый компонент интерактивной модели графического самообразования студентов, формы и средства промежуточного и итогового контроля знаний. Рассмотрена возможность использования традиционных методов преподавания графических дисциплин, в том числе метод «деловой игры» для формирования профессиональной компетенции будущих специалистов. Сделаны выводы об эффективности внедрения предложенной модели и актуальности исследования и развития данной темы.

Ключевые слова: интерактивная модель графического самообразования студентов, интерактивные методы преподавания, информационные технологии, графические дисциплины, компоненты, принципы, эффективность обучения.

(Искусство и культура. – 2018. – № 2 (30). – С. 100–107)

Адрес для корреспонденции: e-mail: sakiada@tut.by – А. А. Воробьева

Interactive Model of Graphic Art Self-Education of Students

Vorobyeva A. A., Bezhenar Yu. P.

Educational Establishment "Vitebsk State P. M. Masherov University", Vitebsk

The dynamically developing education system poses the task of the transformation of traditional forms and methods of teaching as well as of the whole education model in general. This is due to the reduction of the number of academic classes, which results in the increased volume of the material for self-study. Therefore necessity arises in creating a new teaching model which makes it possible for students to perceive new complicated material by self-studying and self-control. Thus we can speak about student self-education in mastering graphic art disciplines. In shaping this system, application of both traditional methods and tools of teaching graphic art disciplines and the innovative ones, those with the use of information and communication technologies and the Internet resources, should be taken into account. The notion of the interactive model of graphic art self-education of students is defined in the article; its features are indicated such as integrity, information completeness, mobility, aiming at individual qualities of the student. The purpose, the content, the academic and method and the assessment and result components of the model are identified; the basic, the additional and the supplementary blocks of each component are singled out. Selection principles and those of structuring the material on graphic art disciplines, which are included into each component of the interactive model of graphic art self-education of students, forms and means of the progress and final control of knowledge are identified. Possibility of using traditional methods of teaching graphic art disciplines is considered, including the method of business plays for shaping professional competence of would-be specialists. Conclusions are made about the efficiency of the introduction of the suggested model, the research relevance and the topic development.

Key words: interactive model of graphic art self-education of students, interactive methods of teaching, information technologies, graphic art disciplines, components, principles, efficiency of education.

(Art and Cultur. – 2018. – № 2 (30). – P. 100–107)

Образование, которое мы получаем в течение жизни, можно охарактеризовать как непрерывный процесс посредством которого, пройдя через школы, колледжи, университеты, общество целенаправленно движется к получению и накоплению знаний, формированию навыков и ценностей, профессиональных способностей.

В последнее время образование подвергается постоянному реформированию, целью которого является упорядочивание и укоренение инновационных достижений, внесение стабильности в развитие образовательной системы, усиление развивающего потенциала [1]. Но на самом деле модернизация образования после реформирования имеет некоторые недостатки. Одним из которых является сокращение аудиторных часов на изучение учебного материала как лекционных, так и практических. В то же время четкого методического инструментария и модели его использования, учитывающего увеличение объема материала для самостоятельного изучения и адаптированного для результативного самообразования студентов, не разработано, что в итоге сказывается на снижении результативного обучения. Обойтись без применения информационно-коммуникационных средств в настоящее время в образовательном процессе просто невозможно, так как сложно представить нашу жизнь без использования планшетов, компьютеров, интерактивных досок, глобальной сети интернет [2].

Актуальность развития и применения интерактивных методик с использованием инновационных разработок при преподавании

графических дисциплин необходима и вызвана также и сложностью изучения материала, требующей множество разнообразных навыков для его освоения [3]. Так как профессиональная деятельность в проектно-конструкторской сфере ориентирована на знание основ геометрических построений, умения четко и быстро воспринимать и воспроизводить графическую информацию как начерченную вручную, так с применением компьютерной графики, владением навыками «пространственного» мышления. Действующая модель преподавания по графическим дисциплинам, отработанная до совершенства в течение многих десятилетий, оказывается недостаточно эффективной в изменившихся условиях современного образования. Учебные планы по графическим дисциплинам, изначально распланированы на достаточно большое количество учебных часов, а в данный момент в условиях постоянного сокращения времени на аудиторное изучение материала приобретают вид урезанных, незаконченных [4–6], так, например, правила оформления чертежа, нанесение размеров не зависят от техники выполнения «ручной» и «электронной», требуют детальной проработки множества нюансов в соответствии со стандартами и занимают большой объем времени [7].

Для выполнения электронного чертежа студент дополнительно должен изучить еще и графическую компьютерную программу, в этом случае получается, что в рамках одной дисциплины изучаются две: к инженерной графике добавляется компьютерная. Поэтому остро стоит вопрос о формировании такой

образовательной модели преподавания графических дисциплин [8; 9; 6], будут выявлены ее компоненты, разработана интерактивная обучающая среда и необходимое методическое обеспечение. А именно, подготовлен такой методический материал, с которым можно будет научиться воспринимать учебный материал по графическим дисциплинам путем самостоятельного обучения (в рамках самостоятельной работы по изучению лекционного материала, подготовки к практическим занятиям, текущему и итоговому контролю, выполнению расчетно-графических работ и т. д.) всех форм образования (очной, заочной и дистанционной) с последующим его закреплением и превращением в знания, а также получения положительных результатов в системе оценки знаний.

Применение инновационных форм преподавания графическим дисциплинам заключается в обучении студентов выполнению чертежных изделий с помощью компьютерной графики, разработки мультимедийных лекций, компьютерного тестирования для контроля качества обучения, создании электронного учебно-методического обеспечения учебной дисциплины для самообразовательной деятельности и др. [10].

Интерактивная модель графического самообразования студентов: понятие и компоненты. Модель интерактивного обучения основана на субъект-субъектной связи между обучающим и обучающимися [11; 12]. Оба являются полноправными субъектами, это означает, что студент сам помогает в организации своего обучения, планирует свое время на самообразование, самостоятельно оценивает свои результаты. Обучающийся может отдать предпочтение наиболее привлекательному для него способу освоения материала, выбирая необходимые для этого средства обучения. Преподаватель в данной ситуации берет на себя роль не как источника информации, а как путевода и координатора самообразовательной учебной деятельности. Однако за самостоятельностью и познавательной активностью в модели интерактивного обучения стоит большой труд педагога, который непосредственно создает для обучающихся те или иные варианты с различным уровнем сложности и темпом освоения учебного материала.

Под *интерактивной моделью графического самообразования студентов* (ИМГС) [13] мы будем понимать комплексный подход к изучению графических дисциплин, направленный на развитие личности путем самоподготовки и самоконтроля, с непосредственным получением и закреплением знаний, навыков

и формированием профессиональных компетенций при помощи использования методических пособий, созданных современными информационно-коммуникационными технологиями.

Интерактивность позволяет сгладить некоторые противоречия, присущие пассивной модели обучения: вывести ученика на позицию субъекта обучения; обеспечить продуктивное учебное взаимодействие всех субъектов педагогического процесса; ускорить процесс личностного развития обучающегося; обеспечить процесс личностного и профессионального роста педагога [4].

В условиях современного мира основными признаками такой модели будут являться целостность, информационная полнота, мобильность, ориентированность на индивидуальные качества студента. Целостность процесса преподавания при формировании данной модели заключается в определенной последовательности выделенных ее компонентов: цель – содержание – средство – результат. Информационная полнота и мобильность помогут быстро реагировать на изменения в образовательном пространстве и в то же время приобретать фундаментальные знания, необходимые для овладения предметом. Ориентированность на индивидуальные качества студента будет способствовать выявлению подготовки и поможет каждому обучающемуся достичь положительных результатов в изучении дисциплины и овладением требуемых профессиональных компетенций.

Для создания новой, интерактивной и гибкой модели графического самообразования студентов можно выделить следующие компоненты: целевой, содержательный, учебно-методический, оценочно-результативный.

Первый компонент – целевой – определяет цели образования с учетом требований к полученным в ходе изучения данной дисциплины, знаниям и навыкам, компетенциям и уровню профессиональной подготовки. К основному блоку данного компонента можно отнести государственные образовательные программы. Вспомогательный блок включает практические и методические указания по формированию рабочих программ. К дополнительному блоку можно отнести программы углубленного обучения, рекомендации научно-исследовательской деятельности студентов.

Второй компонент – содержательный – отвечает за отбор, структурирование, обработку, хранение учебного материала изучаемой дисциплины, а именно за содержательное наполнение базового и углубленного курса преподавания.

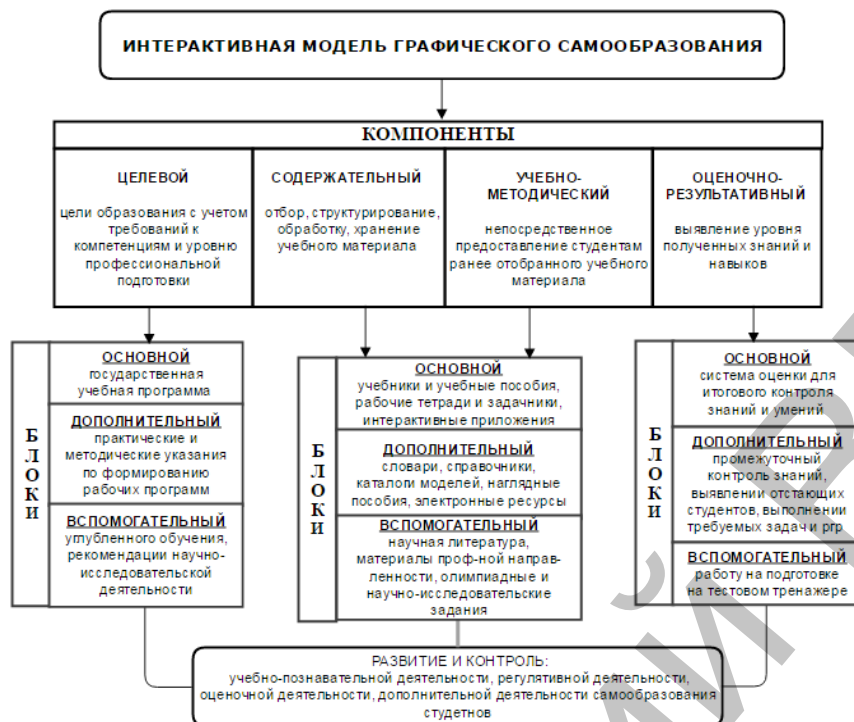


Схема интерактивной модели графического самообразования студентов

Элементами основного блока содержательного компонента являются непосредственно учебники и учебные пособия, рабочие тетради и задачки, интерактивные приложения. К вспомогательному блоку при изучении графических дисциплин относятся словари, справочники, каталоги моделей, наглядные пособия, электронные ресурсы. А дополнительный – включает научную литературу, материалы профессиональной направленности, олимпиадные и научно-исследовательские задания.

Следующий компонент – учебно-методический – непосредственное предоставление студентам ранее отобранного, структурированного и обработанного учебного материала, с учетом выбора интерактивных методов и средств преподавания. Учебно-методический компонент будет включать те же блоки, что и содержательный.

Взаимодействие содержательного и учебно-методического компонентов на протяжении изучения какой-либо дисциплины либо получения всего образования должно выглядеть как последовательная цепь учебных задач, обеспечивающих постоянное продвижение вперед, и в конце – получение профессионального образования, способного конкурировать на мировых площадках трудовой деятельности.

Последний компонент – оценочно-результативный – выявление уровня полученных

знаний и владения требуемыми навыками. К основному блоку относится система оценки для итогового контроля знаний и умений, отвечающих заявленному стандарту в целевой компоненте. К дополнительному – промежуточный контроль знаний для определения уровня освоения пройденной темы либо раздела конкретной дисциплины, выявлении отстающих студентов, выполнении требуемых задач и расчетно-графических работ, для закрепления полученных навыков. Вспомогательный блок может включать работу по подготовке на тестовом тренажере.

Работа преподавателя, учитывая все вышесказанное, для успешного освоения студентом фундаментальных знаний содержания графических дисциплин, заключается в развитии и контроле [13]:

1. Учебно-познавательной деятельности самообразования, а именно обеспечением необходимым теоретическим материалом (мультимедийными лекциями, наглядным материалом, примерами профессиональной направленности, ознакомлением с углубленным и справочным материалом и др.).

2. Регулятивной деятельности самообразования (предоставление поэтапного решения задач, возможности выполнения упражнений на тренажере задач базового уровня, выполнение требуемых расчетно-графических работ).

3. Оценочной деятельности самообразования (предоставление системы контроля с мотивирующим эффектом, включающий в себя самоконтроль, промежуточный и итоговый контроль).

4. Дополнительной деятельности самообразования (возможность участия в выполнении групповых заданий, научно-исследовательской деятельности, олимпиадах).

Материал, разработанный по вышеуказанной схеме, полностью отвечает требованиям для самоподготовки студентов и может стать частью интерактивной модели графического самообразования студентов.

Наполнение интерактивной модели графического самообразования студентов. Рассмотрим более подробно теоретическую и практическую составляющую предлагаемой модели.

Преподаватель, разрабатывающий новый методический инструментарий, во время подготовки учебного материала с использованием информационно-коммуникационных технологий должен учитывать множество факторов: подбор и структурирование учебной информации, учебных текстов, разработку эскизов графических иллюстраций и алгоритмов решения задач, подготовку материалов для самостоятельной работы и углубленного изучения. Но главными из них являются простота и привлекательность учебного материала, что повысит познавательную мотивацию студентов в обучении по новой методике.

Яркий пример применения инновационных форм обучения для самообразования студентов – электронные учебно-методические комплексы (ЭУМК). На наш взгляд, преимущества ЭУМК над бумажными изданиями в преподавании графических дисциплин заключаются в следующем [14; 15]:

1. Увеличение наглядности при создании электронных учебно-методических комплексов обеспечивается использованием мультимедийных технологий: точных чертежей, звукового и видеосопровождения, гиперссылок и т. п.

2. Открытость системы, так как электронные учебники можно постоянно изменять и дополнять в процессе внедрения по мере необходимости. По графическим дисциплинам есть книги базовые для каждой специальности и для каждого профессионального направления данной специальности, повышенной сложности, методические указания для выполнения расчетно-графических и курсовых работ и др. Электронный учебник по каждому курсу может включать в себя материал нескольких уровней сложности для разных

специальностей и размещаться на одном магнитном носителе.

3. Разнообразие форм представления информации (текст, гипертекст, графика, видео- и аудиоинформация, анимированные объекты, базы данных, другие средства мультимедиа), что раскрывает новые возможности этого образовательного ресурса, обеспечивает погружение обучающегося в познавательный процесс за счет активного включения различных каналов восприятия информации.

4. Электронный УМК. Студенты могут изучать задания и проходить тесты как в интерактивном режиме, так и в качестве тренажера. Во втором варианте при необходимости можно приводить верный ответ с разъяснениями или давать комментарии.

5. Интерактивная поисковая система дает возможность быстро найти необходимый материал по заданным параметрам, словам, номерам заданий. Это достигается за счет закладок, гипертекстовой связи, а также элементами управления для повтора звукового и видеосопровождения.

6. Возможность очного, заочного, дистанционного обучения, а также путем самообразования.

Электронные учебно-методические средства дают возможность студенту самостоятельно более гибко манипулировать предлагаемой учебной информацией в соответствии с их индивидуальными способностями, при этом часть обучающих функций педагога переходит на самого студента. Преподаватель лишь поддерживает учащегося, ориентирует его в потоках учебной информации и помогает в решении возникающих проблем [16].

ЭУМК может включать в себя следующие компоненты [14]:

1) учебная программа *дисциплины* – конкретная программа изучаемого предмета данного вуза, разработанная на базе Государственного стандарта и учитывающая специфику каждой специальности и вуза в целом;

2) *методические рекомендации по выполнению полученных заданий и изучению учебного предмета в целом*, которые включают в себя набор рекомендаций и разъяснений, дающие возможность студенту наиболее рационально распределить время на выполнение заданий и изучение материала данной дисциплины;

3) *учебные и учебно-методические материалы*: включают в себя разработки для проведения лекционных, семинарских, практических занятий;

4) *учебно-справочные материалы* – это словари, инструкции, справочники,

государственные законодательные и акты, ГОСТы, нормативно-методические и нормативно-технические документы, регламенты и др.;

5) *учебно-наглядные материалы*: сюда можно отнести электронные блоки с иллюстрациями, звуковые и видеоматериалы, библиотеку 3D моделей, набор обучающих плакатов, мультимедийные презентации и др.;

6) *гlossарий или словарь терминов*: включает необходимое количество специальных терминов дисциплины, ключевые слова, без разъяснения которых невозможно детальное изучение дисциплины;

7) *контроль знаний (текущий, промежуточный и итоговый)*: контрольные вопросы по каждой теме учебной дисциплины и по всему учебному курсу; примерные темы рефератов, сборники контрольных или тестовых заданий, компьютерные программы электронного тестирования для проверки знаний студентов на различных этапах обучения;

8) *профориентированные материалы*, которые могут включать графики прохождения практик и список предприятий, организаций, сотрудничающих с вузом, профессиональные конференции;

9) *учебные материалы, относящиеся к литературе*: учебные справочники, их списки; списки государственных законодательных и нормативно-правовых актов; перечни нормативных и нормативно-методических документов, компьютерных программных средств.

Приведенный выше перечень электронных учебных пособий и учебно-методических комплексов может быть продолжен или сокращен, в зависимости от дисциплины (или блока дисциплин) и конкретной специальности (направления).

Применение на практике электронных УМК, наряду с классическими средствами обучения, должны обеспечивать [17]:

- более глубокую дифференциацию профильного обучения;

- индивидуальный подход, разработку системного подхода для индивидуального изучения учебного материала, с учетом первоначальных навыков студента;

- активизацию учебно-исследовательской работы по достижению наилучшего результата в решении полученного задания;

- стимулирование самообразовательной деятельности студентов и развитие научно-исследовательской работы.

Система контроля интерактивной модели графического самообразования студентов. Несмотря на современные способы проверки и оценки знаний, которые используются крайне

редко в течение семестра, результаты могут быть не объективными. Не следует ожидать высоких показателей полученных знаний и навыков при выполнении экзаменационных работ, в то время как в течение учебного процесса не проводится необходимый контроль понимания материала и применения его на практике.

В настоящее время используются такие методы, как устный (опрос, доклад, устный экзамен, защита) и письменный контроль (контрольная работа, письменный экзамен, тестирование), самостоятельная работа (домашнее задание, реферат, курсовая и дипломная работа, тестирование) [18–20].

Для проверки полученных знаний и умений при изучении графических дисциплин, а также для проверки качества подготовки студента и его самообразования наилучшими способами контроля будут:

- тематический контроль – это оценка результатов после изучения определенной темы;

- текущий контроль – после изучения конкретного раздела дисциплины, что поможет дифференцировать студентов на успевающих и неуспевающих;

- расчетно-графическая работа показывает качество практических навыков и умений применять полученные знания на практике;

- итоговый контроль – экзамен по курсу. Это итог изучения пройденной дисциплины, на котором выявляется уровень приобретенных знаний студентом в течение обучения.

Специфика изучения графических дисциплин заключается в том, что студенты должны получить графические навыки. Поэтому нельзя ограничиться только тестовыми заданиями при проверке знаний и умений, а следует периодически включать контрольные выполняемые на бумаге и при помощи машинной графики. Но и исключить тестовый контроль нельзя, потому что освоения практических навыков без усвоения теоретического материала невозможно.

Однако полная компьютеризация графических дисциплин не решит поставленной задачи, так как немаловажной составляющей для самообразования студента является его заинтересованность.

Нельзя не отметить игровые методы обучения, которые опять получают широкое применение в преподавании. Суть профессионально ориентированных игр заключается в моделировании реальной профессии, которая включает в себя все виды предложенной деятельности [21].

Интересным и немало важным примером традиционного метода преподавания

графических дисциплин является «деловая игра». Преобразование практических заданий и расчетно-графических работ в игровую форму путем связи их с профессиональной направленностью значительно повышает интерес к выполнению заданий, а следовательно, простиमुлирует самоподготовку студентов. Варианты «деловой» игры представлены ниже [22]:

- объявленный тендер (бизнес-соревнование проводится со специально подготовленными правилами и заданиями);

- конструкторское бюро (берется модель проектной организации, определяются роли в группе и в соответствии с ними студенты выполняют ту или иную часть общего задания);

- срочное совещание (создается экстренное обсуждение нескольких заданий, в идеале каждому студенту индивидуальное задание, которые необходимо выполнить в условиях дискуссии, а остальные члены разговора смогут дать оценку проделанной работе).

Обучение с применением «деловой игры» поможет сформировать профессиональные компетенции, заключающиеся в следующем [23]:

- инструментальные, содержащие общие знания по профессии, включающие минимальные способности;

- межличностные, групповые навыки работы, самооценка;

- системные, умение применять полученные знания в работе, а также использовать инновации и приспосабливаться к нововведениям.

А это и есть стимул к активному, продуктивному и творческому процессу обучения. Можно сказать, что повышается мотивация систематического обучения, активность к самостоятельным занятиям. Это позволит создать условия, при которых приобретаемые знания и умения станут профессионально и лично значимыми, что и будет составлять основу для формирования профессиональной компетентности будущего специалиста, заключающейся в способности владеть предметной областью на определенном качественном уровне.

Заключение. Введение формы обучения на основе электронного учебно-методического комплекса по начертательной геометрии и инженерной графике позволит перейти от обычной трансляции знаний к обучению, позволяющему развивать заинтересованность обучающихся, учитывая индивидуальный подход, а также поможет развить творческие способности для научных исследований и участия в студенческих конференциях. Кроме того,

электронный учебно-методический комплекс способствует в подготовке к текущему, промежуточному и конечному контролю знаний. На наш взгляд, применение в общей системе всего вышесказанного может решить проблему конфликта сохранения традиций образования и необходимости внедрения инноваций, а также улучшить качество обучения графических дисциплин, и особенно будет востребован для самообразования студентов заочной и дистанционной форм обучения [15].

ЛИТЕРАТУРА

1. Концепция информатизации системы образования Республики Беларусь на период до 2020 года (утверждена Министром образования Республики Беларусь С. А. Маскевичем 24 июня 2013 года).

2. Малаховская, В. В. Программное обеспечение на занятиях по графическим дисциплинам / В. В. Малаховская, А. А. Воробьева // Инновационные технологии в инженерной графике: проблемы и перспективы: сб. трудов междунар. науч.-практ. конф., Брест, Республика Беларусь, Новосибирск, Российская Федерация 20 апр. 2016 г. / отв. ред. Т.Н. Базенков. – Брест: БрГТУ, 2016. – С. 107–109.

3. Хмарова, Л. И. Применение компьютерных технологий при изучении графических дисциплин / Л. И. Хмарова, Е. А. Усманова // Вестн. ЮУрГУ. Сер.: Образование. Педагогические науки. – 2014. – № 2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-kompyuternyh-tehnologiy-pri-izuchenii-graficheskikh-disttsiplin>. – Дата доступа: 31.01.2017.

4. Сиротина, И. К. Интерактивная образовательная среда как фактор оптимизации процесса формирования математической культуры личности / И. К. Сиротина // Инновации в науке: материалы XI Междунар. заоч. науч.-практ. конф. – Новосибирск, 2012. – Ч. II. – С. 37–46.

5. Малаховская, В. В. Графические дисциплины в процессе перехода на четырехлетнюю форму образования / В. В. Малаховская, А. А. Воробьева, В. Э. Завистовский // Информационные технологии в инженерной графике. Проблемы и перспективы: материалы междунар. науч.-практ. конф., Брест, 21–22 марта 2013 г. / Брест. гос. техн. ун-т; редкол.: Базенков Т. Н. [и др.]. – Брест, 2013. – С. 69–70.

6. Беженарь, Ю. П. Мультимедийные презентации как средство совершенствования графической подготовки студентов на занятиях по начертательной геометрии / Ю. П. Беженарь, В. В. Клюева // Оптимизация управления качеством образования: материалы респуб. науч.-метод. конф., Гомель, 16 мая 2013 г. / ГУО «Гомельский областной институт развития образования». – Гомель, 2013. – С. 13–16.

7. Короткий, В. А. Начертательная геометрия на экране компьютера / В. А. Короткий, Л. И. Хмарова // Геометрия и графика. – 2013. – Т. 1., вып. 1. – С. 32–34.

8. Воробьева, А. А. Мультимедийные лекции в преподавании начертательной геометрии / А. А. Воробьева, В. В. Малаховская, М. А. Скрабатун // Инновационные образовательные технологии в учреждении образования: материалы респ. науч.-практ. конф., Брест, 15–16 нояб. 2013 г. / Брест. гос. ун-т им. А. С. Пушкина; под общ. ред. Н. Н. Сендера. – Брест, 2013. – С. 44–47.

9. Беженарь, Ю. П. О некоторых проблемах и современных подходах преподавания курса начертательной геометрии. / Ю. П. Беженарь, Д. П. Гвоздев // Наука – образованию, производству, экономике: материалы XIX (66) Регион. науч.-практ. конф. преподавателей, научных сотрудников и аспирантов, Витебск, 13–14 марта 2014 г.: в 2 т. / Вит. гос. ун-т; редкол.: И. М. Прищеп (гл. ред.). – Витебск: ВГУ имени П. М. Машерова, 2014. – Т. 2. – С. 159–161.

10. Мокрецова, Л. О. Инновации графической подготовки в вузах / Л. О. Мокрецова, В. Б. Головина // Информационные технологии и технический дизайн в профессиональном образовании и промышленности: сб. материалов V Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием. – Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2013. – С. 95–98.

11. Сидоров, С. В. Модели пассивного, активного и интерактивного обучения / С. В. Сидоров // Сайт педагога-исследователя

[Электронный ресурс] – Режим доступа: http://si-sv.com/publ/1/modeli_passivnogo_aktivnogo_i_interaktivnogo/14-1-0-507. – Дата доступа: 31.01.2017.).

12. Останина, Е. В. Проектирование и разработка интерактивного учебного модуля «Беспроводная точка доступа Wi-Fi» на платформе adobeFlash / Е. В. Останина // Вестн. Перм. гос. гуманитар.-пед. ун-та. Сер. Информационные компьютерные технологии в образовании. / [Электронный ресурс]. – 2014. № 10. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/proektirovanie-i-razrabotka-interaktivnogo-uchebnogo-modulya-besprovodnaya-tochka-dostupa-wi-fi-na-platforme-adobe-flash>. – Дата доступа: 31.01.2017.

13. Vorobjova, A. The effective methods of teaching graphic disciplines / A. Vorobjova // The youth of the 21st century: education, science, innovations: proceedings of III International Conference for students, postgraduates and young scientists, Vitebsk, December 6, 2016 / Vitebsk State P. M. Masherov University. – Vitebsk, 2016. – P. 214–216.

14. Беженарь, Ю. П. Формы и методы организации учебного процесса по начертательной геометрии на художественно-графических факультетах / Ю. П. Беженарь // 21 век: фундаментальная наука и технологии: материалы V Междунар. научн.-практ. конф., 10–11 нояб. 2014 г. – NorthCharleston, USA. – Т. 3 – С. 95–98.

15. Воробьева, А. А. Электронный учебно-методический комплекс: возможности и структура / А. А. Воробьева // Инженерные проблемы строительства и эксплуатации сооружений: сб. науч. тр. – Вып. 3. – Новополюцк: ПГУ, 2011. – С. 166–175.

16. Алтайцев, А. М. Учебно-методический комплекс как модель организации учебных материалов и средств дистанционного обучения / А. М. Алтайцев, В. В. Наумов // Университет-

ское образование: от эффективного преподавания к эффективному учению. – Минск: ПроPILEI, 2002. – С. 229–241.

17. Захарова, И. Г. Информационные технологии в образовании: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / И. Г. Захаров – М.: Изд. центр «Академия», 2003. – 192 с.

18. Ермаков, В. Г. Контроль в системе развивающегося образования: дис.... доктора пед. наук: 13.00.01 / В. Г. Ермаков. – М., 2006. – 354 с.

19. Скакун, В. А. Организация и методика профессионального обучения: учеб. пособие / В. А. Скакун. – М.: ФОРУМ – ИНФА-М, 2007. – 336 с.

20. Эрганова, Н. Е. Методика профессионального обучения: учеб. пособие / Н. Е. Эрганова. – 3-е изд., испр. и доп. – Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2005. – 150 с.

21. Костылев, Ф. В. Учить по-новому: Нужны ли оценки-баллы / Ф. В. Костылев. – М.: Владос, 2000. – 104 с.

Аксюхин, А. А. Особенности подготовки и использования электронных учебно-методических комплексов / А. А. Аксюхин // Орел: Орловский государственный институт искусств и культуры. [Электронный ресурс] – 2010. – Режим доступа: http://www.ostu.ru/libraries/Konf_14-15_08/Aksyuhin.doc. – Дата доступа: 11.02.2010.

22. Воробьева, А. А. Организация углубленного изучения графических дисциплин в рамках самостоятельной работы студентов / А. А. Воробьева, В. В. Малаховская // Педагогика высшей школы: диалог эпох : материалы междунар. науч.-практ. конф., Санкт-Петербург, 22–27 апр. 2013 г. / С.-Петербург. гос. архитектурно-строительный ун-т; редкол.: Беззубова О. В. [и др.]. – СПб., 2013. – С. 247–250.

Поступила в редакцию 29.03.2018 г.

УДК 378.14:002.2:028

Средовой подход как методологическая основа формирования информационной компетентности студента

Любченко О. А.

Учреждение образования «Витебский государственный университет
имени П. М. Машерова», Витебск

В учреждениях образования, которые обеспечивают подготовку специалистов высшей квалификации, умения и навыки взаимодействия с информационными массивами в соответствии с современной образовательной парадигмой формируются в рамках компетентностного подхода. Следует отметить, что специалисты определенной профессии испытывают потребность в информационной компетентности (ИК) с учетом специфики их будущей профессиональной деятельности, которая выступает в качестве ключевой или даже надпредметной (от уровня ее сформированности зависит формирование других компетенций). Ряд работ современных исследователей посвящен рассмотрению различных методик, применяемых библиотекарями-практиками при формировании информационной компетентности. Но тенденцией последних лет является отток пользователей библиотек, в том числе и вузовских, что свидетельствует о недостаточном понимании роли и места современной библиотеки в создании индивидуального информационного поля пользователя. Данный факт выступает прямым доказательством того, что существующие подходы к формированию информационной компетентности не приносят должных результатов. Поэтому библиотекам следует искать новые методологические приемы, которые бы позволили выявить альтернативные пути решения сложившейся проблемы. На современном этапе мы предлагаем обратиться к положениям средового подхода и рассмотреть его в качестве методологической основы формирования информационной компетентности специалиста, так как они в полной мере отражают практические аспекты функционирования современной библиотеки учреждения высшего образования.

Ключевые слова: информационная компетентность, вузовские библиотеки, методологические подходы, средовой подход, библиотечная образовательная среда.

(Искусство и культура. – 2018. – № 2 (30). – С. 107–112)

Адрес для корреспонденции: e-mail: Lybchenko00@mail.ru – О. А. Любченко