

## ВОПРОСЫ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ С ВЫСШИМ ОБРАЗОВАНИЕМ НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ

*П.В. Борботько*

*г. Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова, [diplom.rabota2011@yandex.by](mailto:diplom.rabota2011@yandex.by)*

*Цель статьи – анализ границ, способов и методов специалистов с высшим образованием, являющихся гражданами различных государств, современным вузом.*

*Ключевые слова: технологический уклад, дополненная реальность, виртуальная реальность.*

В публикациях, вышедших в дальнем и ближнем зарубежье, были изложены основы авторской методики составления электронных обучающих ресурсов для изучения истории (как отечественной, так и всемирной), использования их в процессе проведения уроков, во внеурочной работе со школьниками и студентами [1, с. 33].

В настоящей статье хотелось бы рассмотреть вопросы соответствия электронных образовательных ресурсов целям и задачам государственной политики в области образования, вытекающим из программных документов, принятых весной 2016 года Президентом Республики Беларусь и Советом Министров Республики Беларусь (далее СМ) на период до 2020 года. Указ Президента Республики Беларусь № 166 и принятое на его основе постановление СМ № 190, выделяют ряд приоритетных направлений научных исследований. Исходя из того, что создание электронных образовательных ресурсов является частью научного поиска, можно утверждать, что они должны соответствовать указанным документам [2, с. 36].

В этом контексте следует указать, что современное историческое образование решает первоочередную цель – подготовку квалифицированных специалистов. Вместе с этим, в последние десятилетия встал вопрос о предоставлении образовательных услуг населению (в том числе и платных). Например, абитуриенты, поступающие на платную форму получения образования, являются потребителями данного вида услуг. Этот факт позволяет сделать вывод о соответствии темы данной статьи приоритетному направлению № 11 – “Общество и экономика”.

Необходимо также учитывать, что основная часть научных публикаций описывает процесс создания электронных обучающих ресурсов с точки зрения методики, дидактики и морально-этической оценки их воздействия на человека. Указанная сторона вопроса исследована довольно основательно. Экономическая же целесообразность и эффективность находятся несколько в тени. Между тем, постановление Государственного комитета по науке и технологиям Республики Беларусь от 13 августа 2014 года требует учитывать также:

- “достижение социальных, экономических и экологических показателей от внедрения разработки”,
- “оптимальность выбранной разработки и ее инновационность для Республики Беларусь”.

Мировая практика, связанная с введением и расширением сферы применения электронного обучения (как по кругу лиц, так и по географии) указывает, что электронные ресурсы, инновационные образовательные технологии должны проверяться на безопасность для ментального здоровья потребителей – в первую очередь детей и студенческой молодежи. Это доказывается, например, содержанием и направленностью биллей, находящихся в настоящее время на рассмотрении палат парламента Великобритании; законопроектами, принятыми в 2015-2016 годах бундестагом ФРГ и т.д. Отсюда обнаруживается прямая связь темы с приоритетным направлением № 13 – “Безопасность человека, общества и государства”

Создание современных обучающих компьютерных программ по истории невозможно без привлечения знаний и опыта специалистов как гуманитарного, так и естест-

венного профиля. Например, составление электронной обучающей игры требует хорошего знакомства с педагогикой, психологией, информатикой, информационными технологиями и т.д. Отсюда вытекает необходимое требование междисциплинарности. А это, в свою очередь, дает широкую возможность для творчества в рамках приоритетного направления № 12 – “Междисциплинарные исследования”.

Междисциплинарность имеет еще одно положительное свойство. Каждая наука создавалась и развивалась как стройная система человеческого знания, преследующая конкретные теоретические и практические цели и задачи, использующая наиболее эффективные для этого методы и приемы. Совместные их усилия способны, в настоящее время, решать задачи традиционно не свойственные для каждой из них в отдельности. Например, как хорошо показала О.В. Романова, педагоги порой затрудняются в определении господствующих и перспективных тенденций в образовании. Помочь им в этом могут историки. Специалисты в области информатики незаменимы для создания электронных ресурсов на базе языков программирования C, C+, C#, Lua, VisualBasic, Python и др. Правоведы могут помочь оценить электронные образовательные ресурсы с точки зрения их соответствия действующему законодательству. Экономисты – рассчитать прогнозируемый эффект.

Совместные исследования, проводимые специалистами исторического и юридического профиля, как было сказано выше, могут помочь оценить инновационность предлагаемых проектов. На запрос “инновации и инновационные технологии в образовании”, сделанный, например, в поисковой системе e-library, выдается объемный список научных публикаций (622 наименования). В некоторых случаях, как инновационные преподносятся разработки и методики 1930-х – 1980-х годов, соответствующие уровню научных представлений XX века. Между тем, статья 1 Закона О государственной инновационной политике и инновационной деятельности в Республике Беларусь указывает, что “Инновация – введенные в гражданский оборот или используемые для собственных нужд новая или усовершенствованная продукция, новая или усовершенствованная технология, новая услуга, новое организационно-техническое решение производственного, административного, коммерческого или иного характера”.

В соответствии с указанным законом, большая часть этих предложений подходит под понятие “новшества”, а не “инновации”. Его статья 1 вводит необходимые критерии для такого понимания:

- технология является результатом интеллектуальной деятельности;
- обладает признаками новизны по сравнению с существующими аналогами для определенного сегмента рынка;
- обладает практической применимостью;
- способна принести положительный экономический или иной эффект и т.д.

Здесь же следует предположить, что описываемые приоритетные направления научных исследований должны не только учитываться преподавателем как субъектом творческого научного процесса, но и закладываться в образовательную технологию как задачи обучения по их использованию школьниками и студентами. Технология должна быть такой, чтобы снабжала молодого человека не только знаниями, но и образцами (паттернами) решения творческих задач, работы в указанных направлениях. Что напрямую будет соответствовать, например, образовательному стандарту высшего образования первой ступени специальности 1-21 03 01 “история (по направлениям)”.

Междисциплинарность позволяет также обнаружить связь между рядом государственных программ: “Образование и молодежная политика”, “Научоемкие технологии и техника”, “Программа развития цифровой экономики и информационного общества” и т.д.

Хотелось бы обратить внимание на некоторые пробелы в этих программах, которые, вполне возможно, станут на повестку дня уже в ближайшие годы. В таком случае придется корректировать их выполнение, вносить новые дополнения.

Например, указанные программы не ставят задачу создания наукоемкого конкурентоспособного продукта в среде гуманитарных наук. Такая цель указывается лишь для естественных наук и исследований, проводимых в их русле. Вместе с тем, как указывалось выше, образование имеет одной из задач (пусть и не основной) предоставление платных услуг. В связи с упрощением процесса получения высшего образования зарубежом, потенциальный абитуриент волен выбирать где учиться. Одновременно одним из приветствуемых с точки зрения государственной политики вопросов является привлечение в университеты Республики Беларусь иностранных студентов. Мотивом выбора иностранца в пользу получения исторического образования в Беларуси, возможно, могло бы стать предложение услуг, соответствующих мировым стандартам электронного обучения, давно применяемого и коммерчески используемого в образовательных системах Западной Европы.

Речь не идет о том, что гуманитарии должны совершать открытия в технике и технологиях. Здесь имеется в виду использование современных технологий, методик и методов, сложившихся в первом десятилетии XXI века. Для этого необходимо их изучение, обобщение и государственная сертификация. Белорусским ноу-хау могла бы стать разработка и создание обучающих компьютерных симуляторов по истории (как отечественной, так и всемирной). Позволим себе сделать предположение, что подобный продукт мог бы дать некоторый экономический эффект. Они носили бы все признаки как инновации, так и наукоемкого производства.

Курс на цифровую экономику и информационное общество, провозглашенный как Республикой Беларусь, так и мировым сообществом, также имеет непосредственное влияние на систему исторического образования.

В связи с данной целевой установкой наблюдается некоторое противоречие, требующее разрешения. Современный молодой человек, пользуясь продуктами цифрового мира и электронными девайсами нового поколения, морально и интеллектуально готов к переходу к информационному обществу, цифровой экономике и получению образования посредством электронных ресурсов. С другой стороны, развитие компьютерной техники, совершенствование наукоемкого программного софта, техническое обеспечение учреждений образования создают необходимый уровень развития производительных сил. Несколько отстает в этом процессе – осознание обществом описываемых нами тенденций.

Речь идет о том, что в ближайшем будущем, вероятно, одного профильного образования не будет хватать для выполнения функциональных обязанностей работником сферы образования. Преподавание кроме высокого научного и методического уровня потребует и высокотехнологичного. Педагог должен будет владеть языками программирования, уметь создавать обучающий электронный контент. На выполнение этой задачи также следует нацеливать обучающие электронные ресурсы по истории.

Обобщая сказанное выше, можно указать, что точное соответствие электронных образовательных ресурсов по истории государственным программам и государственной политике будет наблюдаться в случае создания их в виде высокотехнологичного, наукоемкого продукта, с возможностью воспроизведения на современных электронных устройствах и через сеть Интернет, например, игровых симуляторов по истории. Одновременно будет достигаться не только учебный, образовательный, моральный, но и экономический эффект.

#### Литература

1. Borbotko, P.V. The place of let's paly in teaching the history of state and law / P.V. Borbotko // The X International Conference on Eurasian scientific development : proceedings of the conference, Vienna, 02 september 2016 y. / «East West» Association ; редкол.: J. Ilyna (гл. ред.) [идр.]. – Vienna, 2016. – P. 32-34.

2. Borbotko, P.V. Virtuelle Technologien beim Unterricht der geschichte des Staates und des Rechtes vom Weissrussland / P.V. Borbotko // European appliedsciences. – № 9. – 2016. – S. 25-27.