

Белорусский государственный университет

**ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СТИМУЛИРОВАНИЕ  
САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
СТУДЕНТОВ ПОСРЕДСТВОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИА-ПРОЕКТОВ**

Продолжающийся переход белорусской системы образования на рельсы общемировых педагогических тенденций имеет одной из своих сторон дифференциацию образовательного процесса по способностям и интересам каждого учащегося. Никто не отменял триаду целей обучения: образование, развитие умений и навыков и воспитание личности. Однако, как показывает опыт, сочетание этих трех стремлений становится более эффективным, когда учащийся нацелен не просто на приобретение знаний, а на овладение методами приобретения и практической реализации их, в то время, когда обученный шаблонным алгоритмам будущий специалист оказывается неподготовленным к творческому опыту и вряд ли сможет предложить новые эффективные способы решения задач, когда дело обернется практикой.

Исходя из этой идеи все большее количество передовых педагогов и методистов нашей республики обращаются к одному из направлений активиза-

200

ции самостоятельной работы учащихся, каким является метод проектов. Проектный метод – это система обучения, в которой знания и умения студенты самостоятельно приобретают в процессе планирования и выполнения практических заданий проблемного характера (проектов). На разных факультетах Белорусского государственного университета, а также в Лицее БГУ, проектная деятельность вносит новое содержание в учебную и внеучебную жизнь будущих специалистов: например, лицеисты в 2005/2006 учебном году успешно осуществили такие проекты, как «Лицейское радио», «Фильм о Лицее», «Лицейские социологические исследования», альтернативная лицейская газета. Поставленная перед лицеистами цель: обучиться под руководством педагога принципам проектной деятельности и реализовать свои интересы и амбиции в выбранной творческой форме – предполагала и тесную связь с информационными технологиями. Отчеты о проделанной работе были представлены в форме презентаций Microsoft Power Point на конференции «Першы крок у навуку» (секция социальных наук), состоявшейся 3 февраля 2006 г. На историческом же факультете, где Е. Н. Балыкина нацеливает студентов-слушателей дисциплины «Историческая информатика» (педагогический аспект) на создание готовых образовательных продуктов – тематических презентаций Power Point или в другом программном обеспечении, на свободу творческой самореализации, основанной на прикладных умениях, знаниях и интересах студентов, что позволяет успешно реализовывать один из приемов метода педагогического стимулирования.

Выполняя мультимедиа-проект «Русско-китайские культурные связи», представляющий анимированный средствами Power Point визуальный ряд, автор ставил целью не столько отобразить свое личное восприятие песни Б. Гребенщикова «Гуман над Янцзы» (что, несомненно, имело место), но и расширить для будущих поколений студентов и тематику создаваемых продуктов, и способы передачи своих знаний и мыслей аудитории посредством цельного сочетания озвученного текста, анимированной графики и музыки. Главное, возможно наиболее значимое с педагогической точки зрения, – это то, что выполнение мультимедиа-проекта позволяет показать, что работа по его созданию может быть действительно творческой, когда каждая мысль или образ несет за собой определенный смысл, а не является механически привязанным к теме проекта, когда представляются не просто сами знания, но и умение их самостоятельно осмыслить, приподнести, чтобы не оставить потребителя проекта равнодушным. При таком подходе и индивидуальная работа, и работа в команде будут озарены творческим поиском, откроется новый смысловой слой восприятия темы, когда значение целого (проекта) будет большим, чем сумма его отдельных частей (текстовых материалов, ил-

201

люстраций, навигации и проч.). Выполняя названный проект индивидуально, автор не ставил четких границ между стадиями создания концепции, разработки, реализации и завершения, однако стремился к дихотомичному сочетанию формы и содержания, когда «несерьезность», нестандартность работы нашла свое отражение и в формате аннотации и отчета, написанных в стиле чата. Надежды автора на творческие поиски будущих студентов содержатся в обращении: «первокурсникам посвящается».

Педагогическое стимулирование, на наш взгляд, и заключается в том, что результатом творческой работы над проектом являются ответы на вопросы высшего, третьего уровня при анализе последовательности действий проектного обучения: Какова ценность деятельности? Что для вас является важным? Подобный формат применения информационных технологий в гуманитарном образовании может способствовать реализации следующих задач:

- усилить мотивацию учения, вызвав неподдельный интерес учащихся;
- побудить к творчеству, предопределить добровольность и самостоятельность данного процесса;
- отразить глубину осмысления студентами какого-либо явления, сюжета посредством моделирования его в каком-либо графическом редакторе с применением элементов графики, звука, видеоизображений, анимационных настроек;
- способствовать воспитанию студента как разносторонней личности, учить бережному обращению со словом и образом;
- установить связь между профессиональной деятельностью и интересами студента (что не всегда, к сожалению, совпадает), а также материализовать межпредметные связи.

Успешная реализация трех задач дидактики неизбежно ведет к опыту творческой деятельности – этот тезис получает новое преломление в свете образовательной технологии мультимедиа-проектов, когда каждый участник проекта может найти в деятельности что-либо свое: яркое и убедительное представление фактов, широкий спектр применения умений и навыков работы с информационными технологиями, свободу идейного выражения.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Балыкина Е. Н., Бузун Д. Н. Проектное обучение как форма управляемой самостоятельной работы студентов / Материалы Пятой международной научно-практической конференции «Университетское образование: от эффективного преподавания к эффективному учению». «Самостоятельная работа и академические успехи. Теория, исследования, практика», Минск, 5–6 апреля 2005 г. Мн., 2005. С. 70–78.

2. Балыкина Е. Н., Бузун Д. Н. Электронные учебные материалы СНИЛ «История и компьютер» Белгосуниверситета в контексте проектного обучения // Информационный бюллетень Ассоциации «История и компьютер». № 33. Май 2006 г. М., 2006. С. 118–139.